INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LAS SAGAS

Puertas a la Lectura
Suplemento 6
Universidad de Extremadura
Abril 2009

ALBERTO E. MARTOS GARCÍA

INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE LAS SAGAS

ALBERTO E. MARTOS GARCÍA

Universidad de Extremadura

EDITA: UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA
Vicerrectorado de Coordinación y Relaciones Institucionales
Servicio de Publicaciones
Seminario Interfacultativo de Lectura
Avda. de Elvas s/n Badajoz

Copyright texto: Alberto E. Martos García

Imágenes cortesía: Lucía González Nevado

DEPÓSITO LEGAL: BA-000-00

ISBN: 978-84-692-1402-2

IMPRIME: Gráficas Contador, S.L.
GEVORA - (BADAJOZ)
Telf. 924 43 08 08

Impreso en España - *Printed in Spain*

Queda prohibida, salvo excepción prevista por la ley, la reproducción total o parcial de esta publicación así como la edición de su contenido por medio de cualquier proceso reprográfico, electrónico, mecánico, por fotocopia, microfilm, por registro u otros métodos, sin la autorización previa y por escrita del titular del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes.
Reservados todos los derechos, incluido el derecho de venta, alquiler, préstamo o cualquier otra forma de cesión del uso del ejemplar.
La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y ss. del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

INDICE

Prólogo

Sr. Consejero de los Jóvenes y del Deporte de la Junta de Extremadura D. Carlos Javier Rodríguez Jiménez.....1

Introducción.....5

El auge actual y el contexto cultural de las sagas fantásticas......29

Capítulo 1. las sagas fantásticas, entre la mitología y la modernidad. 53

1.1 La fantasía moderna y la ficción especulativa.....53

1.2 La estética de la fantasía, la ciencia ficción y el terror actuales.....57

Capítulo 2. Presupuestos analíticos (i): El concepto de imaginación y sus referentes psicológicos, folklóricos y artístico-mediáticos. 59

2.1 Las fantasías infantiles desde la psicología. 59

2.2 Referentes folklóricos (espacios y tiempos mágicos) y su traslación a la ficción fantástica.....72

2.3 Imaginario y mundos ficcionales desde la narratología. De los mundos imaginarios de la infancia a la fantasía folklórica, artística y mediática. 77

2.4 Implicaciones didácticas: el fomento de la creatividad y la imaginación. 85

Capítulo 3. Presupuestos analíticos (ii): teoría y análisis de sagas fantásticas......89

3.1 Aproximaciones teóricas al concepto de saga.....89

3.2 Tipología de las sagas. 124

3.3 Tematología. 170

3.4 Los parámetros de espacio y tiempo. 189

3.5 El perfil o configuración del ciclo: ficción y transficción de las sagas. 201

Capítulo 4. Repercusiones para el mundo de la educación, la cultura y la juventud. 211
4.1 Implicaciones didácticas: la educación estética (literaria y plástica) a partir de las sagas. El fan art. 211
4.2 La animación cultural. Las sagas y la ficción-manía como formas de ocio saludable.....227

BIBLIOGRAFÍA 239

AGRADECIMIENTOS.....243

PRÓLOGO

"Cuando el seños Bilbo Bolsón de Bolsón Cerrado anunció que muy pronto celebraría su cumpleaños centesimodecimoprimero con una fiesta de especial maginificiencia, hubo muchos comentarios y excitación en Hobbiton.

Bilgo era muy rico y muy peculiar, y había sido el asombro de la comarca durante sesenta años, desde su memorable desaparición e inesperado regreso. Las riquezas que había traído de aquellos viajes se habían convertido en leyenda local, y era creencia común, contra todo lo que pudieran decir los viejos, que en la colina de Bolsón Cerrado había muchos túneles atiborrados de tesoros. Como si esto no fuera suficiente para darle fama, el prolongado vigor del señor Bolsón era la maravilla de la Comarca. El tiempo pasaba, pero parecía afectarlo muy poco. A los noventa años tenía el mismo aspecto que a los cincuenta. A los noventa y nueve comenzaron a considerarlo "bien conservado", pero "sin cambios" hubiese estado más cerca de la verdad. Había muchos que meneaban la cabeza pensando que eran demasiadas cosas buenas; parecía injusto que alguien tuviese (en apariencia) una juventud eterna, y a la vez (se suponía) bienes inagotables.…….."

Así comienza el libro primero de "El Señor de los Anillos" uno de las novelas que sin duda alguna, más ha revolucionado el mundo de la literatura actual dando de alguna manera lugar al nacimiento de un fenómeno emergente: La configuración de "un territorio nuevo" que sólo podrá ser entendido plenamente con herramientas y conceptos apropiadas para esta multidimensionalidad del fenómeno que conocemos como "sagas" y del que Alberto E. Martos García ha realizado un profundo análisis que nos acerca un poco más a este fenómeno en su tesis doctoral.

Ya desde las primeras líneas, efectúa un exhaustivo estudio de mundos fantásticos, todos ellos protagonistas fundamentales de este nuevo fenómeno cultural y que es el ingrediente primordial de todas las historias publicadas. Sin temática cerrada, sí hay una apuesta decidida por la imaginación como elemento esencial en todas. En definitiva, son utopías muy bien construidas, puesto que una saga es una microhistoria urdida en un universo coherente. Y es esto precisamente lo que diferencia a las sagas de las series: "la construcción de mundos completos, autoconsistentes, con su geografía, sus personajes, sus razas, su cronología… Puesto que la serie en contra de las sagas, tienen un solo personaje central que protagoniza diversos episodios más o menos inconexos entre sí".

Desde la publicación del libro que encabeza estas líneas, hemos asistido pues a la constante salida a la calle de otras sagas que se suman a la primera con más o menos éxito. Estamos por tanto, ante al "auge de las sagas" como práctica cultural nueva que pone de manifiesto, según el autor de nuestra tesis, la evidencia de un cambio de modelos en la cultura. Un fenómeno cultural y mediático, que sólo tiene sentido en el mundo globalizado del siglo XXI en el que su público fiel –y esto es lo que más le caracteriza- según nos explicará y nos demostrará Alberto en su estudio – "no sólo consume, sino que adopta actitudes más creativas, como reescribir una parte de la misma; dibujar sus personajes favoritos o intercambiar estos materiales con otros "adictos" que se conocen a través de la red". Por tanto, estamos ante un público activo, creativo, entusiasta con la historia que nos cuentan, lo que ante los ojos de los demás puede hacerle algo extravagante. Porque si bien las sagas se prestan de alguna manera a esta continua reescritura, no deja de ser algo novedoso y de ahí que pueda afirmar el autor que estamos ante un fenómeno cultural nuevo, que revela

unas nuevas prácticas de comunicación cuya característica esencial es precisamente esa interrelación entre los seguidores y su argumento.

Por tanto, no estamos ante un público pasivo, sino que tiene una dinámica propia, que de alguna manera le diferencia del lector pasivo de otros "géneros" literarios". Y es esa militancia activa lo que ha conducido a que las editoriales aprovechen el fenómeno para la producción de su "merchan" y de diversos materiales como "guías, enciclopedias, mapas, etc. Una dualidad que se hace evidente en los conflictos que se generan sobre la propiedad intelectual, derechos de autor y otros temas que por diversos motivos están de actualidad en estos momentos. Por tanto, un mundo lleno de contradicciones entre los intereses de las editoriales cuyo fin es hacer el mayor negocio posible, y el de los propios seguidores del fenómeno que tratan de utilizar todos los instrumentos que tienen a su alcance para demostrar su pasión, independientemente del "daño" que puedan hacer con ello a estas grandes empresas mediáticas que le acercan el fenómeno a las librerías.

Estamos pues, ante un nuevo fenómeno cultural al que el autor intenta acercarnos a lo largo de casi 300 páginas y que no puede, ni debe desligarse del ámbito educativo a pesar de su aparente marginalidad. Por ello cree Alberto, necesario estudiar profundamente las relaciones entre familia, escuela y entorno urbano y así poder realizar un estudio más profundo. Habla el autor del estudio de "marginalidad" de estos géneros que tradicionalmente no han sido incorporados al estatus de lecturas de calidad e incluso han sido mirados en ocasiones con "desdén desde algunos ámbitos académicos. Sin embargo, en un momento en los que los índices de lectura entre los más jóvenes no son los más deseados, es necesario felicitarnos porque sea precisamente a través de las sagas como estos se vuelven a acercar masivamente a la misma. Un fenómeno emergente, en fin, con una relación muy particular entre sectores sociales muy heterogéneos, pero con mayoría entre los adolescentes y jóvenes. Por tanto, una práctica cultural que según el autor del estudio, es ya más que una moda y que de alguna manera tal y como intentará demostrarnos a través de este estudio, está ayudando a la transición de las formas artísticas del siglo XX a las del siglo XXI.

En las sagas la fantasía es uno de los elementos claves como algo connatural a las diversas manifestaciones artísticas ya desde el origen de la humanidad. Porque esta forma parte esencial de un patrimonio cultural intangible e inmaterial, tal y como lo denomina la UNESCO y que por tanto y a pesar de la nueva sociedad y nuevos usos de las tecnologías de la comunicación permanece como recurso a lo largo del tiempo.

Nuevos tiempos, nuevos fenómenos literarios para nuevos lectores: los jóvenes del siglo XXI, que tienen un perfil diferente en el que se combinan rasgos tradicionales, con otros nuevos característicos de esta nueva era: Es un lector multimedia, acostumbrado a una pluralidad de lenguajes y soportes. Un fenómeno, en fin, que ha hecho posible que nos encontremos ante seguidores capaces de leer libros muy largos, y capaces de relacionar y abstraer datos o pasajes concretos. Por tanto, podemos decir que las sagas ayudan a incrementar su capacidad cognitiva.

"Son lecturas, pues que pueden ser jugadas, dramatizadas, instrumentadas o ejecutadas (perfomance). Esto explica la porosidad de los "paracosmos", de la leyenda urbana y del género fantástico respecto a los juegos de rol. De ahí que los personajes se conviertan en seguida en figuras o muñecos coleccionables, y la trama en una especie de escenario de juego, llevando desde la historia a la realidad de los que la recrean. También los mapas que acompañan a estas historias pueden funcionar como "tablero de juego" y de hecho se lanzan juegos o videojuegos con estas mismas presentaciones.

Pero sin duda, si algo caracteriza a este nuevo fenómeno cultural con un gran número de seguidores entre los jóvenes, es que cuando una serie acaba su ciclo productivo gracias a la "ficción manía" la historia, como comentábamos antes, de alguna manera sigue gracias a la proactividad de sus seguidores. De tal manera que a partir de ese momento y usando fundamentalmente la red como instrumento, y procedentes de otras sagas, se crearán mundos nuevos donde los personajes de unas y otras se entrecruzan. En definitiva, Alberto tratará de demostrarnos que el éxito de las sagas a través del cine, los libros o la televisión ha significado la revitalización de la narración serial; que el auge de Internet y de su lenguaje, ha familiarizado al público con hiperficciones y ha generado fenómenos de lo que el autor llama reescritura libre y colaborativa; y que es precisamente esa potenciación del papel activo del lector, gracias a un mercado creciente y al auge de Internet, lo que ha hecho que los lectores se hayan constituido en seguidores. Sin duda, como comentábamos antes, un fenómeno creciente que no puede ni debe alejarse del mundo del siglo XXI, en el que este nuevo estilo literario se aleja de todo lo conocido hasta ahora: No es una narración seriada, puesto que un texto como el que es el análisis de estudio, puede hacerse todo lo corto o largo que se quiera. Pero es precisamente a través de este fenómeno al que antes aludíamos, en el que los lectores se hacen partícipes, lo que provoca que la historia continúe y continúe mientras que haya un fan que desee hacerlo. Por tanto, con los contenidos en continua redefinición, las sagas, según el autor del estudio "son un buen ejemplo de narrativa posmoderna que no se limita al esquema del relato de espada y brujería o del mito heroico, sino que excede estos moldes y se adentra en utopías y disponías, héroes y antihéroes, y a nivel de lenguaje, analógico y digital. Igual que ocurre en los paracosmos infantiles, donde los niños fabulan, pintan, escriben, juegan o hacen mil cosas con "sus" mundos inventados".

"La idea recurrente, en todo caso, es que para convertir los sueños en realidad es preciso seguir soñando" y que la creatividad y la imaginación son la clave para el éxito". Sin duda alguna con estas premisas el estudio tiene el mayor del interés puesto que Alberto E. Martos nos desmenuza un mundo nuevo, muy cercano a los más jóvenes lectores pero con una importante repercusión en ámbitos como el de la educación, y la cultura y en definitiva, en el mundo del siglo XXI.

"Y mientras hablaba, ya no les pareció un león; pero las cosas que empezaron a suceder después de eso fueron tan magníficas y hermosas que no puedo escribirlas. Y para nosotros este es el final de todas las historias, y podemos decir verdaderamente que todos vivieron felices para siempre. Sin embargo, para ellos fue sólo el principio de la historia real. Toda su vida en este mundo y todas sus aventuras en Narnia no habían sido más que la cubierta y la primera página: ahora por fin empezaban el Primer Capítulo del Gran Relato que nadie en la Tierra ha leído, que dura eternamente y en el que cada capítulo es mejor que el anterior".

Así concluye el séptimo libro de "Las Crónicas de Narnia" de C. S Lewis, titulado "la última batalla". Sin duda alguna, toda una invitación para que los lectores continúen una obra fantástica y alegórica sobre la eterna lucha entre el bien y el mal…

Carlos Javier Rodríguez Jiménez
Consejero de los Jóvenes y del Deporte
Junta de Extremadura

INTRODUCCIÓN

Sin duda, lo más difícil de una indagación es la definición del tema de la misma, acotando el campo específico donde se pretende analizar. En lo que concierne a nuestro tema de estudio, lo que hoy conocemos como **Fan Fiction**, o **Ficción-manía**[1] **,** referidos a la **"escritura amateur de relatos de ficción basados en productos de la Industria Cultural"**[2] **,** es un fenómeno que surgió en la década de los años sesenta en Estados Unidos a partir de la serie *Star Trek*, pero que actualmente, gracias a la expansión de Internet, ha desbordado todas las fronteras y culturas, y que, lejos de ser una moda pasajera, se está afianzado con un crecimiento exponencial. De hecho, el portal más importante, **Fanfiction.net**, ya reúne millones de historias, y no sólo en inglés, sino en varias lenguas, entre ellas el español.

La elección de este tema de estudio presenta varias implicaciones. En primer lugar, orientar éste hacia un **fenómeno emergente** como el que nos ocupa presupone que existe una necesidad detectada y un interés. Pero también hace falta delimitar el asunto en base en criterios de viabilidad y validez, pues una temática como ésta se presta mucho a una aproximación empírica o unidimensional, cuando, como veremos a lo largo de esta investigación, estamos asistiendo a la configuración de un "territorio nuevo" que sólo podrá ser entendido plenamente con herramientas y conceptos apropiados para esta multidimensionalidad del fenómeno.

Ciertamente, acopiar los necearios materiales de investigación en unos plazos, buscar el acceso a las fuentes, examinar toda la literatura crítica (es decir, los conocimientos previos), todo eso son condicionantes importantes, pero que no nos pueden alejar del fin básico, que es reconceptualizar un problema sacándolo del terreno de la marginalidad o bien de lo banal o anecdótico.

La Ficción-manía, en efecto, es un objeto de investigación que tiene que ver con los divesos "inputs", a saber, las *diversas fuentes, lenguajes, audiencias y mecanismos de (re)creación del mensaje* implicados en el mismo.

Por otro lasdo, las repercusiones no sólo culturales sino también sociales nos debe llevar a examinar las **implicaciones didácticas,** en la medida en que, como veremos, va a aparecer como un fenómeno de *lectura alternativa* a las lecturas oficializadas desde la escuela u otras instituciones. El cual, con todo, puede y debe ser aprovechado por los educadores por su alto poder de motivación y por las dinámicas que se generan, como explicaremos al describir la **Ficción-manía** en relación al concepto de ***comunidad de práctica***.

Así pues, es preciso abordar esta investigación desde un marco *multidisciplinar*, si queremos acceder a esa multdimensionalidad de que hablábamos anteriormente.

---

[1] Usaremos indistintamente ambos términos, pretendiendo, por un lado, evitar el excesivo número de anglicismos que existen en este mundo, y por otro usando la expresión inglesa –como en *Fan Fic* y otros términos del mismo campo conceptual- cuando no exista equivalente conocido o que sea eficaz, comunitivamente hablando.

[2] BORDA, L. (2002) "Oralidad, escritura y foros de Internet: posibles modos de abordaje". En edición electrónica de las *VI Jornadas Nacionales de Investigadores en Comunicación*, organizadas por la Red Nacional de Investigadores en Comunicación, en Córdoba, 17-19 de octubre.

LAS SAGAS Y LA FICCION-MANÍA COMO FENÓMENO CULTURAL Y MEDIÁTICO

Parece oportuno empezar preguntándonos por qué hemos elegido este tema y no otro. El fenómeno del **auge de las sagas** y, en paralelo, de la **fan fiction** es, como ya hemos indicado, algo más que una *moda* o una manifestación pasajera; como veremos, es más bien un síntoma, una práctica cultural nueva que pone de evidencia un cambio de modelos en la cultura, tanto en los lenguajes, soportes o "continentes" como en los "contenidos", géneros o temáticas.

En efecto, es algo que percibimos sólo con numerar las categorías de "**fan fics**":

1. ***Anime/Manga***
2. ***Libros***
3. ***Series de animación que no son manga***
4. ***Cómic***
5. ***Videojuegos***
6. ***Miscelánea***
7. ***Películas***
8. ***Series de TV***

Lo mismo ocurre si hablamos de sus contenidos, ciencia ficción, fantasía, terror, *mundos alternativos* y todo un conjunto de temas que revelan un cambio de actitud por parte del lector o espectador, más inclinado hacia géneros, como la fantasía épica, que eran poco valorados o incluso tildados de infantiles.

No es casualidad que el mundo de la Ficción-manía, o en su expresión inglesa, el **fandom** (contracción de *fan kingdom*, reino o mundo de los aficionados) se asocie desde sus orígenes con los aficionados a la ciencia ficción o a la literatura fantástica.

Actualmente el éxito avasallador de sagas como *El Señor de los Anillos* –y todas las que han ido siguiendo sus pasos- han acercado a todos los públicos esta clase de mundos fantásticos y han convertido las fantasías heroicas, en un sentido amplio, en un ingrediente primordial de sus historias preferidas.

Y, por tanto, dignas de admiración y de ser recreadas de algún modo (reescribiéndolas, haciendo dibujos de sus personajes, intercambiando materiales con otros miembros del club de fans, etc.).Ésta es la base del **fan fiction** o **ficción-manía**,

a) La **recepción** de una obra en un grupo que se identifica con ella de forma **entusiasta**
b) La **apropiación** de ésta en forma de aportación o **recreación** personal de la misma bajo **distintas formas y lenguajes**.

Esta aproximación revela que sin el entorno de una **cultura de masas** la Ficción-manía no tiene demasiado sentido.

Ciertamente, se dice que casos como la *Eneida* respecto a la *Iliada* revelan precedentes antiguos de este fenómenos, pero una cosa es la recreación o la imitación de un ciclo tan importante como el homérico, realizada por un determinado autor/imitador, llámese Virgilio y el Quijote de Avellaneda, y otra cosa es la *aportación masiva* desde un grupo amplio de aficionados, que además van a multiplicarse gracias a un medio nuevo, a un "caldo de cultivo" ideal: Internet, que se ha llamado con razón la *imprenta del s.XXI*.

Lo único importante, pues, es ese "**universo compartido**" (concepto que analizaremos profundamente más adelante) que permite al aficionado primero *disfrutar* y luego *aportar*, y además hacer *visibles* estas aportaciones *gracias a las posibilidades de los medias y de Internet*, enriqueciendo además la historia más allá incluso de lo que el creador original de la historia pudiera haber vislumbrado. Posibilidades que no tenían desde luego los lectores de los s.XVIII o XIX, o los primeros consumidores del cine o del cómic.

Así pues, la Ficción-manía se nos aparece a la vez como un **fenómeno cultural y mediático,** que sólo cobra sentido en un entorno en el que la industria cultural, dadas sus magnitudes, necesita conocer al detalle a sus consumidores y por ello no duda en alentar y "mimar" los clubes de fans de los autores y obras más vendidos.

Es un mecanismo que afecta no sólo a la industria digamos de la "ficción", de los grandes éxitos del cine, el cómic o los libros; la propia televisión, en sus "*reality shows*" o en sus musicales, viene alentando desde hace tiempo la formación de grupos de fans hacia todo lo que sale en pantalla –ya sea *Gran Hermano, Operación Triunfo…*- y dándoles posibilidades para interactuar, por ejemplo, votando

Así pues, la Ficción-manía se manifiesta como la expresión de un interés entusiasta hacia una obra de éxito por parte de un público que le es fiel no sólo la consume sino que llega a actitudes más creativas, como reescribir una parte de la misma, dibujar sus personajes favoritos o intercambiar estos materiales con otros "adictos", que se llegan a conocer habitualmente a través de la red.

Es decir, el común denominador de todas estas manifestaciones de la Ficción-manía es la *identificación afectiva (empatía)* y la *creatividad*. Como veremos, en el origen del Fandom están grupos interesados en la ciencia ficción o la fantasía y que se comunicaban a través de canales reducidos, como las revistas (fanzines) o las convenciones.

La emergencia de Internet y de las herramientas multimedia ha multiplicado estos modos de comunicación, y ahora, gracias a las redes y a los multimedia, no hablamos sólo de actividades del **fandom** como las revistas de poca tirada **dojinshi** o **fanzines** (dependiendo si son japoneses u occidentales), o del **cosplay** (disfrazarse de un personaje favorito) o de las **convenciones temáticas** de estos grupos, al principio minoritarias, pero cada vez más masivas[3].

Ahora también se habla de *portales de internet* con un gran número de archivos con historias de **fanfiction**, o de *fansub* (subtitular series o vídeos), o de los *materiales de acompañamiento* relativos a cada producto, que es posible adquirir en cualquier tienda. Por ejemplo, el *merchandising* relativo a *La Guerra de las Galaxias* se ha expresado en en posters, juguetes, tapas de móvil… En todo caso, la combinación de esos dos factores, la **identificación entusiasta con la historia** (lo que en sagas llamaremos *universos compartidos*) y la expresión *creativa*, es lo que ha creado el *fandom*, un colectivo de personas que aparecen

[3] Por ejemplo, la *Comic Convention International*, conocido como Comic-Con o Comic-Con San Diego es una convención anual de comics que se presenta en Estados Unidos, San Diego; esta feria dura 4 días en el verano, desde 1970, y reúne a miles de personas.

como "raras" al resto del público (es decir, *freak*, *friki*[4]), pues la cultura del *friki* está asociada de muchos modos a la "fanmanía".

Podemos decir, de forma más suavizada, que el aficionado de la ficción-manía se comporta como un consumidor **hipersensible**, que se sale de la media, en el sentido de que llega a idolatrar el producto, y esto es lo que le hace alto extravagante ante los demás, su entusiasmo o "culto" hacia ese producto, que se vista como los personajes, etc.

Sin embargo, sería absurdo decir que esto es totalmente "moderno" o "posmoderno": ya Cervantes plantea también a un personaje, D. Quijote, que viene a ser un lector hipersensible, que muda de hábitos y de personalidad, y que lo deja todo para vivir como sus adalides (como si estuviera en un *juego de rol*).

Del mismo modo, en el siglo XIX, tenemos el caso significativo del llamado **síndrome de Stendhal**[5], una enfermedad psicosomática que causa un elevado ritmo cardiaco, vértigo, confusión e incluso alucinaciones cuando el individuo es expuesto a una sobredosis de belleza artística, pinturas y obras maestras del arte.

Stendhal dio una primera descripción detallada del fenómeno, que él mismo experimentó en su visita en 1817 a Florencia. Esta reacción desmesurada se parece bastante a la fenomenología de la ficción-manía.

Así pues, la Ficción-manía es un fenómeno cultural que revela unas nuevas prácticas de comunicación, que afectan además no a un arte por separado -el cine, la literatura o la ilustración- sino a la interrelación de éstas en función de un argumento y unos personajes convertidos en referentes afectivos para ese grupo.

El peso relativo de éste, indica también un cambio de modelos de comportamiento cultural, donde el público –o al menos una parte significativa de él- ya no es pasivo ni acepta cánones preestablecidos por los "entendidos" sino que, con sus gustos, genera una dinámica propia; se pone así en marcha una "espiral" de comunicaciones de doble sentido (demandas de los fans y respuestas del mercado), tal como ha sucedido en el caso emblemático de *El Señor de los Anillos*.

También es el caso ilustrativo de los libros explicativos o de "*acompañamiento*" de una obra de éxito (por ejemplo, el *Quijote*) siempre se han asociado al sector educativo, en forma de guías, glosarios, etc.

La importancia de la ficción-manía ha animado a las editoriales y productoras a hacer todo un conjunto de materiales "en torno a" **guías, enciclopedias, mapas, glosarios**… de la Tierra Media, Narnia, etc. Esta práctica es común cuando se produce un éxito de impacto, tal como está ocurriendo actualmente con el *Código da Vinci,* pero lo cierto es que sin la ficción-manía estos "libros de acompañamiento" no tendrían sentido, pues en el fondo no son sino guías de ese *universo ficcional compartido* y están justificados por la tendencia a la expansión que tienen las sagas.

---

[4] Se suele entender por *friki* la persona que se dedica a algo con pasión, llegando incluso a la adicción, de ahí que se utilice con connotación positiva o peyorativa. Pero también se expresa con este término lo raro, lo extravagante o las anomalías físicas, como la mujer barbuda y otros personajes exhibidos en circos. Así, la película *Freak parade* se ha venido traduciendo como "La parada de los monstruos"

[5] STENDHAL, *Roma, Nápoles y Florencia*. Ed. Pretextos, 1999; MAGHERINI, G.: *Síndrome de Stendhal*. Ed. Espasa Calpe; Madrid, 1990

No se trata de explicar las claves de un libro o una película puntual, como en el caso citado de *El Código da Vinci,* sino de seguir alimentando el gusto por esa saga por diversos procedimientos.

Baste un botón de muestra: *Dragonlance*[6], en su origen fue un escenario de campaña en el juego de rol *D&D*, se "replicó" luego como serie de libros de fantasía épica que se ambientan en él, divididos en varias trilogías escritas por Margaret Weis y Tracy Hickman y varios libros independientes que cuentan historias relacionadas.

También aquí la complejidad de situaciones, personajes y ambientes ha generado multitud de "**libros de acompañamiento**", como el *Gran Libro de la Dragonlance*[7], aparte de otras modalidades como antologías, estuches, ediciones anotadas…Todo ello además de las *web fan* informativas que dan cumplida información de cada uno de los productos nuevos[8] y de las campañas de promoción y publicidad en cine, TV, videojuegos, etc.

Por último, el análisis de todo este fenómeno no puede desligarse del ámbito educativo, a pesar de su aparente **marginalidad**, pues las relaciones **entre familia, escuela** y **entorno urbano** en relación a las sagas y la Ficción-manía es algo que merece una reflexión detallada, base de cualquier posterior aplicación didáctica.

A tenor de lo ya expuesto anteriormente, no cabe duda de que la Ficción-manía es un fenómeno cultural y mediático de primer nivel, que ha ido "creciendo" desde sus orígenes hasta el día de hoy.

El fenómeno de la ficción-manía empezó como una moda al hilo del éxito de sagas como *Star Trek o El Señor de los anillos,* que dieron voz y protagonismo a un elemento hasta entonces pasivo: el público o los seguidores de estas obras. En cualquier caso, la "rebelión" de los "receptores activos" se caracteriza por dejar al margen los canales tradicionales para organizarse dentro de un grupo de fans que utiliza canales propios de expresión, **"escritura libre y colaborativa"**. Al principio, fueron los *fanzines*, y, más tarde, ha sido Internet, a contracorriente, en muchos de los casos, de los circuitos oficiales.

Pero sería injusto restringir el tema a una expresión puramente anecdótica o marginal de unos cuantos grupos, pues lo cierto es que la ficción-manía, con su actitud de culto y de recreación de algunas historias emblemáticas**,** ha fomentado la ***participación activa*** de sus seguidores a través de ciertos canales no dependientes de la comercialización del producto (*fanzines, comunidades digitales, foros…*).

Con todo, se ha creado una pequeña *distorsión* del mercado, en el sentido de que es un público que explora las posibilidades de estos universos narrativos y *reclama*, con sus propios criterios y al margen de la planificación de la propietaria de los derechos, la continuación de tal o cual serie. Se comporta, pues, como un consumidor atípico, "díscolo", pero cada vez más influyente sobre la imagen del producto, según reconocen las grandes corporaciones y productoras.

---

[6] WEIS, M. y T. HICKMAN (1986): *Crónicas de la Dragonlance* (3 tomos). Timun Mas.

[7] KIRCHOFF, M. (1990): *El Gran Libro de la Dragonlance*, Timun Mas. Son numerosos los libros en esa misma línea: *Atlas de la Dragonlance, Apéndices, La Segunda Generación…*

[8] Web fan informativa sobre el mundo de la **Dragonlance**: http://www.orbedragones.com/libpubli.html

La dualidad es evidente: por un lado, como veremos más adelante, estos clubes de fans sirven a la estrategia comercial, popularizan el producto, "fidelizan" clientes, pero, por otro lado, la *lucha contra lo comercial* también está muy presente en la ficción-manía, por ejemplo, en la interacción vía Internet: al continuar o recrear historias se generan conflictos sobre propiedad intelectual, derechos de autor y otros temas implicados.

¿Por qué estas contradicciones?, en un primer nivel, diríamos simplemente que es una lectura que nos lleva al placer de "**inventar sobre lo inventado**". A un nivel más simbólico, los *fanfics* exploran la **construcción de los imaginarios propios de la época contemporánea** *mundos hipertecnologizados, cibernéticos, ciberpunk, nuevas mitologías*... Universos no homogéneos sino muy **diversificados**, que se adaptan a distintos perfiles de público.

Del mismo modo, al poderse indagar sin límites de espacio o de tiempo, las sagas objetos de devoción de la ficción-manía tienen la capacidad de incurrir en universos múltiples, lo mismo cercanos a un pasado medieval (fantasías épicas) que cibernéticos o futuristas, como ocurre en el **ciberpunk**.

Es decir, aunque como hemos dicho la ficción-manía surgió al abrigo de los géneros de fantasía y ciencia ficción, **no hay una temática cerrada**, el único denominador común es la **apuesta por la imaginación**. La ficción-manía se practica en un sinfín de subgéneros, desde los más previsibles (como terror, aventura o temas sentimentales) hasta otros más extravagantes, como el llamado "**slash**", término usado para definir historias eróticas entre personajes del mismo sexo, o los cruces o "**Crossovers**", en los que dos o más personajes de sagas distintas interactúan en una misma narración para crear un argumento nuevo.

Un exponente de la relevancia de esta práctica "mixta" es la reciente producción de largometrajes que utilizan personajes carismáticos de películas diferentes que enfrentan en la gran pantalla, como sucede en *La liga de los hombres extraordinarios*, o en *Alien vs. Predator.*

De este modo, lo que se hace es "entrecruzar ciclos", reciclar, hibridar historias cuyo interés sea reconocido y general, pero que en su día ya Gianni Rodari[9] describió en su *Gramática de la Fantasía* como la técnica de "ensalada de fábulas":

De hecho, las conversiones de historias famosas *en clave erótica* ha sido uno de los mecanismos de la literatura marginal y de las producciones audiovisuales tipo "X". Son muchas las versiones de cuentos clásicos (*Blancanieves y los siete enanitos, Caperucita roja, etc.*) reconvertidas en clave *erótico-pornográfica* que han circulado por la red, y ello revela, al menos, que cualquier historia puede ser objeto de apropiación y recreación por parte de un receptor según unos determinados fines. Así, los cuentos clásicos han sido "revisados" o actualizados de la misma forma en la publicidad o los videoclips, modificando de forma análoga a como lo hace la Ficción-manía las identidades y los roles de los personajes. Un ejemplo claro es la Caperucita roja de la marca Chanel nº 5, presentada como una mujer adulta y atractiva, junto a un lobo mucho más amedrentado, en una secuencia muy conocida.

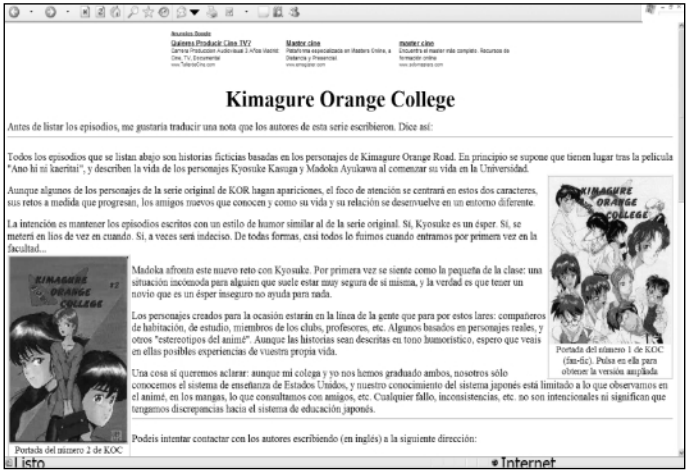
[9] RODARI, G. (1983): *La gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*, Argos Vergara, Madrid.

Otro aspecto relevante ya aludido y que define la ficción-manía es su *insubordinación hacia la programación de las grandes corporaciones* (productoras, editoras, etc.) pues éstas, al programar la narración en serie de una *historia de éxito* (*Star Trek, Guerra de las Galaxias* o *Harry Potter*), deciden el momento en que saldrán a la luz las nuevas entregas o episodios de la obra (o si no saldrán más porque no hayan sido rentables las anteriores), mientras que el público tiene sus propias inclinaciones.

De hecho, cuando una serie acaba su ciclo productivo, gracias a la Ficción-manía la historia de algún modo sigue, introduciendo nuevos personajes procedentes de otras series, emparejando a personajes o bien mediante la creación de otros mundos posibles no desarrollados por el autor, siempre bajo el punto de vista de lo que los fans "veneran".

El caso de *Star Trek* y sus posteriores *revivals* oficiales (*Enterprise*) y no oficiales, es bastante ilustrativo. El argumento de '*Star Trek: Enterprise*' es la típica *precuela* que cualquier cultivador de los *fanfics* haría, retrotrayéndose a los orígenes mismos de la saga[10].

Dentro de la gran creatividad de la ficción-manía, también hay ejemplos de ella en los que un fan de una determinada obra ha continuado la historia de un personaje secundario y lo ha convertido en principal:

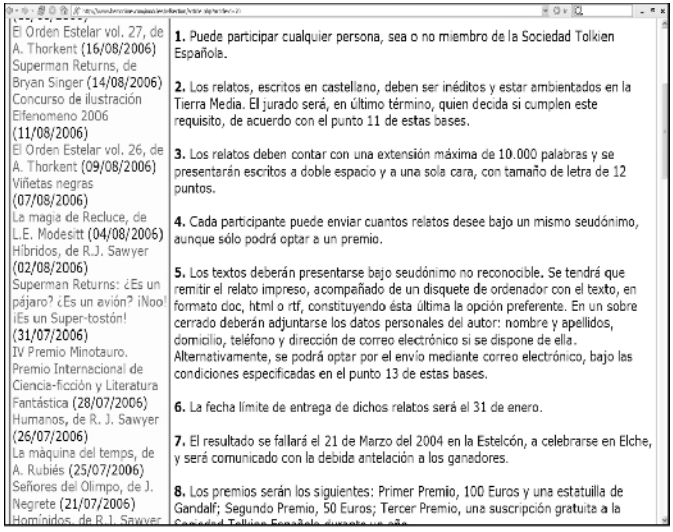


Fan-fic de una saga de manga y anime

En efecto, y éste es otro de los aspectos relevantes del fenómeno, los cultivadores de esta práctica tienen un comportamiento similar a muchos de los movimientos *anti-sistema*, son "escurridizos", "frikis" y buscan siempre vías alternativas. El fenómeno se alimenta así desde la *marginalidad*, creando sus propios canales de comunicación y expresión; sin embargo, su auge obliga a que el "sistema" los "tome en serio" o trate de asimilarlos en su provecho, y en ello la publicidad o *sponsorización* de ciertas actividades o convenciones es significativo. Es lo que ocurre, por ejemplo, cada año en la *Comic-Con* de San Diego, en U.S.A., la principal feria del cómic, donde la industria aprovecha a los "fans" para hacer lanzamientos de sus productos.

[10] La serie está ambientada aproximadamente 100 años antes de las aventuras del capitán Kirk y su tripulación en 'Star Trek: La Serie Original', es decir, en el siglo 22, antes de la guerra entre humanos y romulanos y de la formación de la Federación Unida de Planetas. Para una guía de epsiodios y películas véase http://www.mundostartrek.com/guia.php?serie=ent

Así, se llegan a promover actividades lúdicas de diferentes clases, encuentros con autores o concursos de toda índole:


El Orden Estelar vol. 27, de A. Thorkent (16/08/2006)
Superman Returns, de Bryan Singer (14/08/2006)
Concurso de ilustración Elfenomeno 2006 (11/08/2006)
El Orden Estelar vol. 26, de A. Thorkent (09/08/2006)
Viñetas negras (07/08/2006)
La magia de Recluce, de L.E. Modesitt (04/08/2006)
Híbridos, de R.J. Sawyer (02/08/2006)
Superman Returns: ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¡Noo! ¡Es un Super-tostón! (31/07/2006)
IV Premio Minotauro. Premio Internacional de Ciencia-ficción y Literatura Fantástica (28/07/2006)
Humanos, de R. J. Sawyer (26/07/2006)
La màquina del temps, de A. Rubiés (25/07/2006)
Señores del Olimpo, de J. Negrete (21/07/2006)
Homínidos, de R.J. Sawyer

1. Puede participar cualquier persona, sea o no miembro de la Sociedad Tolkien Española.

2. Los relatos, escritos en castellano, deben ser inéditos y estar ambientados en la Tierra Media. El jurado será, en último término, quien decida si cumplen este requisito, de acuerdo con el punto 11 de estas bases.

3. Los relatos deben contar con una extensión máxima de 10.000 palabras y se presentarán escritos a doble espacio y a una sola cara, con tamaño de letra de 12 puntos.

4. Cada participante puede enviar cuantos relatos desee bajo un mismo seudónimo, aunque sólo podrá optar a un premio.

5. Los textos deberán presentarse bajo seudónimo no reconocible. Se tendrá que remitir el relato impreso, acompañado de un disquete de ordenador con el texto, en formato doc, html o rtf, constituyendo ésta última la opción preferente. En un sobre cerrado deberán adjuntarse los datos personales del autor: nombre y apellidos, domicilio, teléfono y dirección de correo electrónico si se dispone de ella. Alternativamente, se podrá optar por el envío mediante correo electrónico, bajo las condiciones especificadas en el punto 13 de estas bases.

6. La fecha límite de entrega de dichos relatos será el 31 de enero.

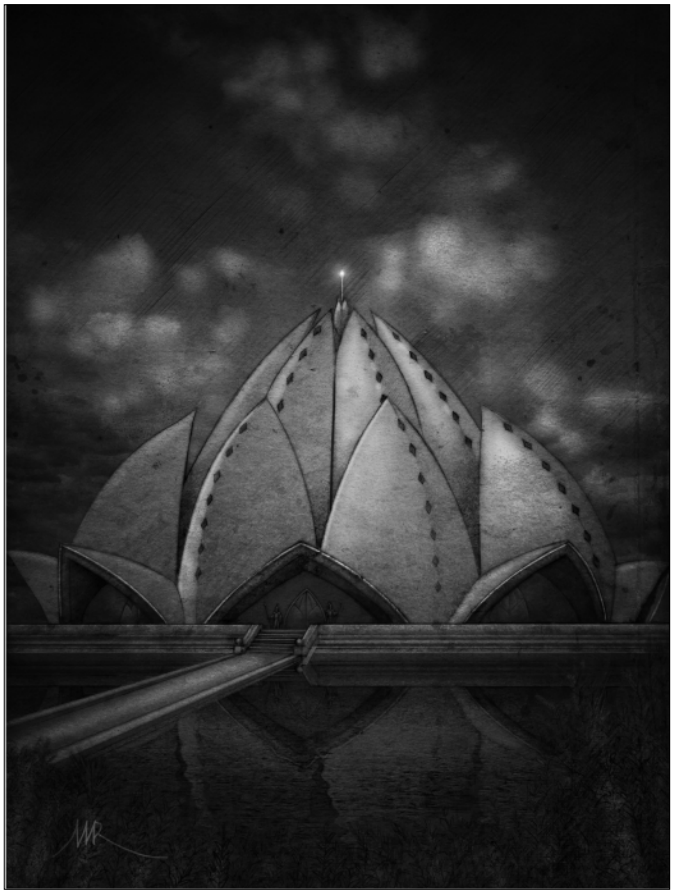
7. El resultado se fallará el 21 de Marzo del 2004 en la Estelcón, a celebrarse en Elche, y será comunicado con la debida antelación a los ganadores.

8. Los premios serán los siguientes: Primer Premio, 100 Euros y una estatuilla de Gandalf; Segundo Premio, 50 Euros; Tercer Premio, una suscripción gratuita a la

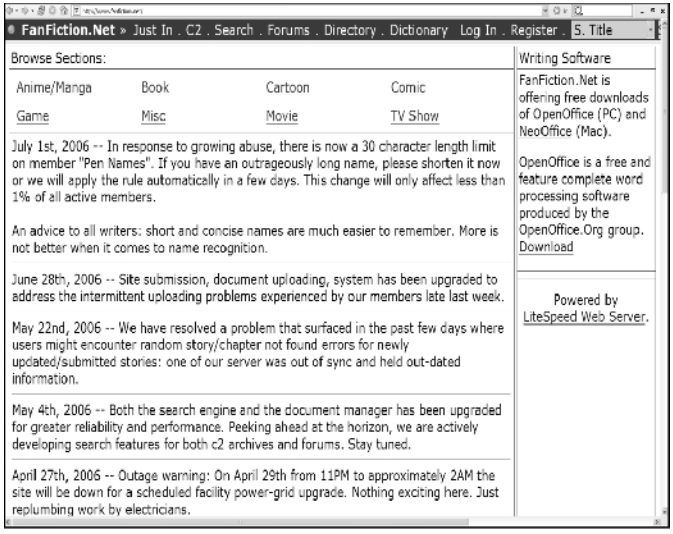
Concursos vía Internet

Por tanto, para este estudio, trataremos de indagar una cuestión a nuestro juicio relevante, a saber, **las vías por las cuales la ficción-manía se ha involucrado** –intencionadamente o no- **en los propios mecanismos de promoción y venta de las sagas de éxito**, literarias y/o audiovisuales, es decir, de qué modo están influyendo dentro de este mercado cultural y en muy particular en relación a ciertos perfiles de consumidores, como los adolescentes. Ciertamente, la educación no puede permanecer impasible ante el mercado ni el entusiasmo de los fans debe impedir un acercamiento crítico, como trataremos de orientar.

Lo cierto es que, de un modo u otro, estos productos son a menudo "series de culto" para los jóvenes, de modo que es importante un estudio sistemático del fenómeno. Por ello, podemos resumir la cuestión diciendo que, por la relevancia del tema se debe abordar y valorar en términos **cualitativos** y **cuantitativos**:



Cualitativos porque sin duda la ficción-manía está suponiendo una ***práctica cultural emergente q***ue ha ido más allá de una "moda" y se ha consolidado como un sistema de creación y opinión acerca de las historias de éxito, que cuenta con multitud de ramificaciones, como veremos a lo largo de este estudio.



Archivos en fanfiction.net[11]

Entre ellas, la de proporcionar una identidad grupal a todos los que participan en esta práctica, y a consolidar, pues, un "trabajo en red", lo cual acerca al cultivador de *fanfics* al *bloger* o al aficionado a los videojuegos, todos ellos son exponentes de una **nueva cultura de la participación y de la convergencia** de los medios.***Cuantitativos*** porque hay cientos de *sites* de este fenómeno: los hay basados en sagas de juegos de rol como la serie *Doungeons and Dragons;* en sagas de cine como *Matrix* (y en su extensión como saga utilizando animación japonesa *Animatrix*), en manga y *anime* como es el caso de *Saint Seiya* o *Kimagure Orange Road*, de series televisivas como *Friends,* y de videojuegos como *Street Fighter II…*

Sin contar con los *fanfics* que generan historias con personajes de distinta procedencia narrativa (*crossovers*) e incluso naturaleza (personas reales con personajes de ficción). Tan importante ha sido el fenómeno de la **ficción-manía** que ha tenido una amplia repercusión sobre el tema de los derechos de autor. En efecto, las recreaciones han suscitado problemas sobre los **copyrights**, si bien la ley en ningún caso ha dejado claro qué partes específicas de una ficción son objetos de protección, salvo el caso evidente de un plagio textual.

Los posibles problemas legales se soslayan desde el momento en que aparecen como creaciones "amateur" y no comerciales. En la enciclopedia libre **Wikipedia**, podemos

[11] http://www.fanfiction.net/ Es el mayor archivo de fanfiction existente en la red. Fics mayoritariamente en inglés, aunque hay de todos los idiomas. Los fics se dividen por fandoms en los que se basan, y éstos se agrupan en las siguientes categorías:

a) Anime/Manga
b) Libros
c) Series de animación que no son manga
d) Comic
e) Videojuegos
f) Miscelánea
g) Películas
h) Series de TV

Se les asigna una clasificación moral, extraída de http://www.fictionratings.com/guide.php, salvo que no permiten historias con la categoría MA. Opción de feedback o reviews, los lectores pueden dejar comentarios a los fics bien dando el nombre con el que están registrados, bien de forma anónima. Recientemente también se han habilitado foros para intercambiar opiniones sobre fanfiction o el fandom al que corresponde (se dividen en categorías temáticas al igual que los fics)

encontrar a este respecto información que resume los aspectos legales o problemas derivados de la **ficción-manía**[12]:

> *"Según las leyes actuales de copyright en la mayoría de países, el propietario del copyright tiene el derecho de controlar o restringir la publicación de trabajos derivados, aunque no reciben la propiedad de esos trabajos. El propietario del copyright de un trabajo original (película, serie, etc) tiene entonces poder legal sobre los fanfics. Sin embargo, muchas veces es tema de debate si un fanfiction es un trabajo derivado, o incluso hasta que punto causan daño.*
>
> *En esta área, hay una serie de consideraciones que se extienden más allá de aspectos legales complejos. Por ejemplo, el poder de una carta amenazadora que remite una entidad rica a una persona individual, que difícilmente puede permitirse una buena representación legal, es enorme.*
>
> *Por otro lado, está la controversia y la mala publicidad generada por el hecho de atacar a los fans, lo cual provoca que una gran empresa se lo piense dos veces antes de emprender acciones legales contra la fanfiction. A menudo se da el caso de que la fanfiction no reduce los ingresos que los autores originales cobran por su trabajo, mientras que los autores del fanfic reciben muy poco o nada de dinero. Aunque las leyes de copyright indican que la violación se produce incluso si no hay ánimo de lucro, este hecho es importante porque reduce o limita los daños que un juez pueda encontrar, y además hace posible algún tipo de defensa, bajo el uso justo de material con copyright.*
>
> *A pesar de todo, los grandes estudios generalmente toleran la fanfiction. **Una notable excepción es Lucasfilm**, que ha demandado a varias páginas web debido a su naturaleza no comercial. Algunos estudios, además de hacer la vista gorda incluso lo promocionan, porque creen que ayuda a mantener el interés de los fans. **J.K. Rowling, por ejemplo, dice que le encanta la fanfiction de todo tipo** (aunque aquellos relatos más obscenos son algo cuestionables), siempre que se indique el nombre del autor y no se le atribuyan a ella. **Douglas Adams también ha mostrado aprecio al fanfiction** basado en sus trabajos, hasta el punto que algunos dicen que hay escenas en un libro suyo basadas en fanfics.*
>
> ***En el otro extremo se encuentra Anne Rice, que impide cualquier fanfic de sus personajes** (la mayoría de ellos provenientes de su libro Entrevista con el Vampiro) o cualquier cosa que tenga que ver con cualquiera de sus libros. Otros autores también hacen esto para proteger su propiedad intelectual y la distorsión del universo que crean en sus trabajos".*

Con todo, la **relevancia educativa de** las sagas[13] y la **Ficción-manía** se acrecienta en la medida en que su presencia entre los niños y jóvenes es cada vez mayor, y no puede, pues, reducirse a un fenómeno *marginal* o minoritario.

Estas **nuevas prácticas de lectura y escritura en entornos electrónicos y mediáticos** sin duda suponen un *vuelco* en muchos de las actuaciones tradicionales de la educación estética y literaria en particular, no sólo porque

[12] http://es.wikipedia.org/wiki/Fanfiction#Aspectos_legales. 2008/03 **Subrayados nuestros**

[13] LEIBRANDT, I (2005): "La belleza de la palabra. El ejemplo educativo de las sagas y cuentos de hadas", en **Espéculo** nº 30, Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid, http://www.ucm.es/info/especulo/numero30/chadas.html

estos tipos de públicos se apropian de forma *entusiasta* de estas producciones, sino porque ponen en cuestión mucho de los conceptos tradicionales sobre la forma en que los profesores deben *sensibilizar* a los alumnos en la obra estética, audiovisual o literaria.

Por ejemplo, la aproximación emocional y lúdica a estas obras, hasta el punto de llegar a corregirlas y modificarlas a gusto del fan, lo cual desde luego va más allá de la consideración tradicional de los *clásicos* como referentes *intocables*, casi de museo.

La Ficción-manía y las sagas son, pues, un fenómeno emergente, no sólo no remiten con el paso de los años sino que se intensifican y se diversifican, y además afectan a países y culturas distintas, no sólo a los países más desarrollados, sino que es muy practicada, por ejemplo, en Iberoamérica. En ésta, el motor del fenómeno fueron más bien la re-escritura de telenovelas de éxito, que acababan dejando a un público popular, entusiasta y deseoso de continuar los argumentos de sus héroes preferidos.

Sea como sea, este movimiento está lleno de *contradicciones: a caballo entre la contracultura y la cultura de masas, entre los "outsiders" y el consumismo, entre la actitud de rebelión, más o menos contracultural, y la propensión de "ser asimiladas"* por las grandes corporaciones a las que critican.

En suma, esta *recreación libre* de las grandes historias de éxito revela la actitud *contestataria* de un sector del público respecto a las compañías, que han hecho de estos mitos un patrimonio propio y puramente comercial (v.gr. los superhéroes de Marvel).

Simplemente, todas las ideas menos aptas para la venta al público masivo o no vistas "con buenos ojos" por editoriales y productoras -en su búsqueda por un beneficio que compense la inversión- en lugar de ser desdeñadas, encuentran aquí un cauce de expresión. Porque, además, a los cultivadores de los *fanfics* no les mueve un interés económico, comparten todo y se divierten escribiendo, es decir, no se ven como "escritores profesionales" sino como *amateurs*, y este altruismo y colaboración en red los diferencia de las "intrigas" del mundo empresarial y profesional de los escritores consagrados.

Evidentemente, tales reacciones, a veces radicales ("fantasías enfebrecidas de fans obsesivos", se ha llegado a decir de forma despectiva), poco aportan para la comprensión de un *mercado medio*, que es lo que más interesa a las compañías. Sin embargo, la *exaltación* que caracteriza a estos grupos de fans, el valor "*fetiche*" que se da a ciertas obras y soportes (libros, cómic, obras de anime, serie televisiva o largometraje cinematográfico en concreto) actúan sin duda de revulsivo o "gancho" comercial para ese sector más pasivo del público. O sea, viene a resultar una publicidad añadida.

Porque que montar "escándalo" o "espectáculo" con los fans más "frikis" de partir de un determinado producto siempre beneficia y viene bien, desde el punto de vista comercial, a los intereses de estas compañías.

En efecto, el fenómeno de la ficción-manía no sólo se ha atenuado con los años sino que va *in crescendo*; incluso, a raíz del interés creciente de la industria de Hollywood por sus opiniones en cada lanzamiento de una nueva superproducción, la ficción-manía se ha asentado como portavoz sensible de los *fans* y como *termómetro* de la aceptación de un producto, por eso las compañías adoptan

cautelas cada vez mayores: el fandom *no se puede controlar, hasta cierto punto, pero su aportación es indudable.*

Sea como sea, este fenómeno es un síntoma clarísimo de que estamos asistiendo a un cambio, a **nuevas prácticas culturales** que afectan al modo en que se lee, se escribe o se percibe una ficción, independientemente del formato en que se difunde la idea en cuestión.

El profesor L.B. Peña[14] lo ha expresado así:

"Mi tesis es que, más que al fin de la lectura, estamos asistiendo a una profunda mutación de las formas de leer. Esta mutación obedece, por un lado, a transformaciones históricas que han venido reconfigurando desde hace tiempo todos los órdenes de la cultura, no sólo la cultura escrita. Por otro lado, los avances recientes en las tecnologías digitales y sus secuelas en las tecnologías del texto han servido como catalizadores para precipitar esta crisis, no para causarla, como lo están sugiriendo algunos defensores del determinismo tecnológico. Si bien es verdad que muchos de los cambios han sido movilizados por la aparición de estas tecnologías, no obedecen únicamente a ellas; varias de estas propuestas habían sido hechas desde la literatura, mucho antes de que empezaran a hacerse realidad en el hipertexto. Lo que está en crisis no es la lectura, sino una manera particular de leer. Y no todo lo que esta crisis moviliza atenta necesariamente contra la cultura escrita; de hecho puede contribuir a enriquecerla. Más que a la agonía del lenguaje escrito, estamos asistiendo al surgimiento de nuevos modos de escribir y leer".

Estos **nuevos modos de escribir y leer** al amparo de la cultura digital, comenzarán poco a poco a hibridarse, convirtiéndose en un *conjunto comunicativo multimediático y multiformato*, de manera que se generan influencias no sólo de otras historias del mismo medio expresivo, sino de otros formatos procedentes de medios diversos con características que los diferencian notablemente, como veremos a propósito de *Matrix*.

De hecho, la industria del entretenimiento produce cada vez más productos "trans-medios", siguiendo las ideas de Henry Jenkins[15]:

Blognovelas, wikinovelas, novelas para ser leídas en teléfonos celulares, novelas escritas en blogs que se convierten en libros o en programas de televisión o viceversa, y la lista sigue. En la "cultura de la convergencia" los reenvíos entre los medios masivos y los nuevos medios son cada vez más frecuentes…

Estas nuevas formas culturales atraviesan los distintos formatos, géneros y subgéneros. Un buen ejemplo de ello son los relatos de ficción escritos por los fans de una película, una novela, un programa de televisión, que se agrupan bajo una especie de subgénero conocido como fanfiction o fanfic. En estos relatos se utilizan los personajes y situaciones de la versión original, a partir de los cuales se desarrollan nuevas historias.

Y si la lectura de una novela es puramente visual y el cine o la televisión son medios audiovisuales, la Red supone en cambio el medio último, que une todos los mecanismos comunicativos en uno, el más completo.

[14] PEÑA BORRERO, L. B. : *Nuevos (y eternos) modos de leer* http://www.geocities.com/cuatrogatos4/nuevosyeternos.html

[15] Véase http://portal.educ.ar/debates/educacionytic/inclusion-digital/la-fanfiction-y-otras-nuevas-formas-de-ficcion-transmedios.php 2008/ 06 **Subrayados nuestros.**

La red de redes, *Internet*, capaz de comunicar a cualquier individuo del planeta con otro y de usar texto, imagen o audio. Puede que, sin darnos cuenta, estemos hablando del fenómeno mediático por excelencia, base para la "creación" en el futuro, capaz de "sustituir" de algún a las editoriales y productoras convencionale. De hecho, Internet es ya la imprenta del s. XXI, el medio-síntesis.

Así pues, la oportunidad del tema es indudable, en un momento en que el gusto por las sagas y la Ficción-manía se dispara, sin duda acrecentado por el éxito de muchas de estas obras a través de los canales de Internet, videoclips, el cine comercial…

Como hemos indicado, el *fan, el bloger y el gamer,* son figuras equiparables de esta cultura participativa e interactiva que está alumbrando la Red, y que no sólo no compite con la cultura impresa tradicional, sino que está encontrando un buen aliado en ella, como demuestra el caso de Wikipedia.

En cuanto al alcance deesta indagación, el enfoque que queremos priorizar irá dirigido a demostrar nuestra hipótesis explicativa: *el fan fiction y las sagas serían síntomas de una nueva práctica de lectura multimedial vinculada a la cibercultura y al mercado, pero susceptible, por sus cualidades y potencialidades, de ser extrapolado al ámbito de la educación.*

Por tanto, el diseño de investigación, el corpus reunido y la metodología a emplear irá supetido a este fin básico, que queremos glosar brevemente, pues será explicado detalladamente en los siguientes capítulos.

Efectivamente, los *fanfics* no son un simple tema de moda o un mecanismo comercial, y, del mismo modo, las *sagas* o ficciones fantásticas que son glosadas por aquéllos tampoco son una manifestación de una mente divagante o centrada en puras excentricidades o de una literatura *menor* o *marginal*.

Al contrario, la génesis de estos mundos (lo que llamaremos *paracosmos*) es un signo de la *posmodernidad*, con su tendencia al *reciclaje* y a la *hibridación de fuentes* Y constituyen a la vez una oportunidad de suscitar la creatividad, y, si se quiere, un entrenamiento para el lector que se asoma a estos mundos insólitos, y, por lo mismo, una fuente de placer para el adulto y de formación para los que se acercan a la lectura y a la escritura.

Lectura-placer, pues, cuyas raíces se hunden en la transmisión de experiencia, de sabiduría, de mitos actualizados y escenografías ancestrales (*El País de Nunca Jamás*) retocadas de forma cibernética o futuritas

Por otro lado, la amalgama de lenguajes y medios en que se expresa la saga tiene también una vertiente positiva. El lenguaje sincrético de las sagas, el apoyo en diferentes códigos y formatos (por ejemplo, el conocimiento previo de un personaje que fue primero literario, como *Conan*, a través de sus versiones en cómic o cine) aportan una redundancia necesaria para el público juvenil, que llega a conocer así la obra desde distintas fuentes.

Todo ello tiene no se puede entender fuera de la cultura de la *posmodernidad*, que, como decimos, ha hecho del *reciclaje* y la *hibridación* dos mecanismos básicos en su producción artística, lo cual se hace patente en las sagas, donde el *mestizaje* de contenidos, géneros y técnicas

aparece por doquier. Por otro lado, la crisis del *canon* clásico, la indagación de toda clase de géneros y propuestas, está igualmente en consonancia con un género a caballo como éste de las sagas, entre lo clásico y la modernidad literaria, lo folklórico y lo tecnológico/futurista, la tradición o la mitología local y la orientación hacia mundos completos y la globalización.

Las repercusiones sobre la *lectura/recepción del texto/mensaje literario/artístico /mediático* son evidentes; el lector/receptor tradicional se centraba en un autor y una obra, y hacía una lectura *intensiva*; el *lector posmoderno* tiene que situarse un poco en la *Biblioteca de Babel* de Borges: colocado ante un mundo lleno de fragmentos (*cultura mosaico* de A. Moles) debe recomponerlos dentro de una unidad; su punto de mira se ha desplazado, sigue consumiendo libros o películas concretas, pero, si quiere enterarse bien, ha de religarlas a una serie, ciclo o colección más amplia, por ello debe primar más una lectura *extensiva y multimedial,* que le facilite transitar por escenarios y formatos distintos.

Con todo, cabe reivindicar el *valor artístico* de un número significativo de estas sagas, y en todo caso del valor esencial de construir imaginarios, fundar reinos, relacionar razas o seres de todas clases, en suma, *ampliar horizontes,* porque en ello radica lo que Graciela Montes llama la *frontera indómita de la creación*[16].

Esta dimensión de la saga como educación ética y estética (creación de valores, habituación a la comprensión de lenguajes artístico-literarios) poco tiene que ver con la dimensión adoctrinadora que se ha dado a la literatura, tanto a la realista como a la de corte fantástico, y que no podemos confundir con el concepto ya clásico de *compromiso*.

Precisamente por su orientación a crear *realidades alternativas,* la saga fantástica admite, claro, una lectura "escapista", de evasión, pero también, como quería Tolkien, puede llegar a ser expresión de la "verdad profunda del mito". Claro está, se puede hacer una lectura esotérica o exotérica de estas historias, como con las leyendas, pues, al fin y al cabo, su parentesco con ellas es más que notable.

Éste -y no el mero índice de ventas- es, por nuestra parte, el *valor en positivo* que damos a este género de las sagas, que sus autores/recreadores/lectores son millares o millones, que son auténticos *fabuladores* y que, en esa medida, no sólo sirven para la educación ética y estética de los ciudadanos sino que tal vez estén ayudando a la transición de las formas artísticas del s. XX a las del s. XXI.

Y si el imaginario es el motor para construir utopías y si, como argumenta Peter Sloterdijk[17], la utopía debe ser ante todo una voluntad consciente, "motor y gasolina" al mismo tiempo, entonces las sagas sirven para ayudar a crear un "inconsciente a la altura de nuestra preguntas", para cumplir esa función autohipnótica, a través de la cual –en acertada expresión de Fabrice Zimmer- el individuo moderno, y sobre todo el grupo moderno, reencuentra una motivación, una fuerza motivadora universal.

[16] CARRASCO ALTAMIRA, A. (2000): "La frontera indómita, de Graciela Montes y Nuevos acercamientos a los jóvenes y la lectura", **Revista mexicana de investigación educativa,** Vol. 5, Nº. 9, 2000

[17] SLOTERDIJK, P. (2003): *Experimentos con uno mismo*, Editorial Pre-Textos, Valencia.

La diferencia con el pasado es obvia, son utopías laboriosamente construidas, a vueltas siempre con lo que más interesa al pensamiento posmoderno –las variaciones sobre la *identidad* y la *alteridad*- e, igual que los paracosmos, son utopías individuales que, con todo, van encontrando eco en otras sensibilidades afines.

Porque, a fin de cuentas, lo que está en juego, según la lúcida reflexión de Sloterdijk, es esto:

"*…. esa una nueva sabiduría consistente en gestionar la propia vida dándonos cuenta que la reserva de energía e ilusión sobre la que reposamos no es infinita, también hemos entrado, por lo que concierne a la utopía y de una manera absolutamente lúcida, en el reino de una autohipnosis consciente. El inconsciente clásico había sido representado bajo la forma de una infinita subjetividad, como una fuente infinita que nos alimentaba de energías inagotables. Pero ahora descubrimos que ése no es del todo el caso. Nuestro tema principal no es el deseo, es la fatiga*".

Pues bien, en esa polaridad que tanto nos incumbe hoy de *éxito-fracaso, orden-desastre, creación-destrucción* o, como diría A. María Matute, *olvido-memoria*, están las sagas, que, no lo olvidemos, tienen *per se* una dimensión colectiva, de *construcción de mundos y lazos sociales,* que las ubican muy lejos del individualismo o del psicologismo. Verlo así quizás nos cambie ciertos prejuicios. Y si la utopía ha perdido su inocencia, proclama el filósofo alemán, tal vez las sagas encierren este afán de no condescender con la madurez, de generar (auto)ilusiones. En apariencia, estas nuevas utopías no resuelven nada, son sólo lectura de evasión, pero en la práctica vemos que las revoluciones políticas están siendo sustituidas por revoluciones tecnológicas o "mentales" y en esto las sagas sí tienen su carga de profundidad. Como bitácoras de esas plataformas gigantes en que según Sloterdijk, navega la Humanidad.

Si admitimos tales premisas, la paradoja es evidente: las Sagas, *hijas* de la ficción fantástica, se convierten así en un *instrumento de esta racionalidad* que busca construir ilusiones o utopías útiles para la sociedad del siglo XXI. Lo cierto es que sin la *capacidad crítica y de análisis*, sin la mirada creadora y la consideración de que lo se cuenta también es *memoria*, transmisión de la experiencia y de la sabiduría

(Walter Benjamin[18]), las *sagas* se nos seguirán apareciendo como una mercancía más, y el *Fan Fiction*, un puro ejercicio de banalidad y de *frikismo*.

Pero esta cuestión compete no tanto al mercado -que sólo busca la ganancia fácil- como a la sociedad en su conjunto, que debe formar ciudadanos libres e incluso, en este caso, críticos, *disidentes*, que escarben y "hurguen" más allá de la superficie de estos discursos. Para verificar todos estos principios, hemos puesto el énfasis, en un *concepto nuclear*, la Transficcionalidad, que trataremos detenidamente en la investigación.

La escuela de la Universidad de Laval (Canadá), que podemos personalizar, entre otros, en Richard Saint-Gelais, de un lado, y los estudios de la francesa Anne Besson, del otro lado, sitúan la cuestión no sólo en el "tejado" de la literatura o la sociología sino justamente en ese cruce de lenguajes y soportes propios del s.XXI.

---

[18] BENJAMIN, W. (1936): "El narrador", Revista de Occidente, diciembre 1973, núm. 129. En este magnífico artículo Benjamin sienta las bases del arte de narrar, en estos principios, plenamente aplicables a las sagas como narraciones primordiales, y no novelas

1. *El que narra es un hombre que tiene consejos para el que escucha. Y aunque hoy el "saber-consejo" nos suene pasado de moda, eso se debe a la circunstancia de una menguante comunicabilidad de la experiencia.*
2. *El consejo no es tanto una respuesta a una cuestión como una propuesta referida a la continuación de una historia en curso.*
3. *El arte de narrar se aproxima a su fin, porque el aspecto épico de la verdad, es decir, la sabiduría, se está extinguiendo.*
4. *El más temprano indicio del proceso cuya culminación es el ocaso de la narración, es el surgimiento de la novela a comienzo de la época moderna.*
5. *Sin ser menos ajena a la narración que la novela, se le enfrenta de manera mucho más amenazadora, hasta llevarla a una crisis. Esta nueva forma de la comunicación es la información.*
6. *(La información) Cada mañana nos instruye sobre las novedades del orbe. A pesar de ello somos pobres en historias memorables. Esto se debe a que ya no nos alcanza acontecimiento alguno que no esté cargado de explicaciones.*
7. *Con otras palabras: casi nada de lo que acontece beneficia a la narración y casi todo a la información.*
8. *La mitad del arte de narrar radica precisamente en referir una historia libre de explicaciones.*
9. *Narrar historias siempre ha sido el arte de seguir contándolas y este arte se pierde si ya no hay capacidad de retenerlas. Y se pierde porque ya no se teje ni se hila mientras se les presta oído. Cuanto más olvidado de sí mismo está el escucha, tanto más profundamente se impregna su memoria de lo oído.*
10. *La composición escrita no es para mí un arte liberal, sino una artesanía. (Leskow, citado por Benjamin).*
11. *Es casi como si la atrofia del concepto de eternidad coincidiese con la creciente aversión a trabajos de larga duración. Desde siempre, el concepto de eternidad tuvo en la muerte su fuente principal. Por consiguiente, el desvanecimiento de este concepto, tiene que haber cambiado el rostro de la muerte. Resulta que este cambio es el mismo que disminuyó en tal medida la comunicabilidad de la experiencia, que trajo aparejado el fin del arte de narrar.*
12. *Morir era antaño un proceso público y altamente ejemplar en la vida del individuo.*
13. *Morir, en el curso de los tiempos modernos es algo que empuja cada vez más lejos del mundo perceptible de los vivos.*
14. *En otros tiempos no había no había casa o apenas habitación en que no hubiese muerto alguien alguna vez.*
15. *Hoy los ciudadanos, en espacios intocados por la muerte, son flamantes residentes de la eternidad, y en el ocaso de sus vidas, son depositados por sus herederos en sanatorios u hospitales.*
16. *Pero es ante nada en el moribundo que, no sólo el saber y la sabiduría del hombre adquieren una forma transmisible, sino sobre todo su vida vivida, y ese es el material del que nacen las historias.*
17. *La muerte es la sanción de todo lo que el narrador puede referir y ella es quien le presta autoridad.*

Encrucijadas que ya empiezan a delinearse en el s.XX, cuando Disney "anima" los cuentos de Perrault y Grimm "a su manera", pero que hoy alcanzan su máxima expresión en estas sagas donde ya no hay una dirección única, como la de *novela → película,* sino multilateral: la ficción puede haberse plasmado inicialmente en un filme, una serie de televisión, un cómic, una revista *pulp* o, últimamente, un videojuego (por ejemplo, *Resident Evil*), y de ahí, "transitar" hacia otros soportes, incluido el libro. Si, como decía A.M. Matute, los "cuentos son volanderos", las sagas, lo mismo.

Con ello, además, van las consiguientes adaptaciones, que no son simples *calcos* de la versión de origen sino que cada lenguaje tiende a aportar, a complementarse, es lo que ha pasado con *Matrix*, la película, los comics o los clips posteriormente *Animatrix*, cada eslabón de este "merchadising" explota un lenguaje pero también aporta a la cadena de ficción.

Por otra parte, la cibercultura está produciendo de forma cada vez más intensa un espacio **ciberliterario**, que ya no depende del *soporte libro*, y que se plasma en hiperficciones y novelas interactivas que empiezan a pulular en la Red. Es verdad, las sagas experimentan lo que A. Besson llama "**porosidad**" hacia otros lenguajes y formatos, como se aprecia en Tolkien. Incluso, yendo más allá, el argumento de una Saga sirve en seguida para trazar *juegos de estrategia* (videojuegos o juegos de rol), aprovechando la dimensión *ostensiva* de las mismas, igual que el Fan Fiction cabe ser descrito como una modalidad de *perfomance*, aspectos que comentaremos en el capítulo. 7. De hecho, hoy no cabe identificar una saga sólo con un libro o un lenguaje único (el libro de *El Señor de los Anillos,* para entendernos), más bien cabe hablar de un conjunto o *continuum* de obras ("el **ciclo**", en terminología de Besson), que además no son sólo literarias sino que se expanden hacia los otros lenguajes artísticos, como hemos visto.

"**Conjunto transficcional**" es como llega a definir el profesor canadiense Saint-Gelais a las Sagas, y esta consideración del texto en su *continuidad* y *pluralidad* y los vínculos con esta unidad macrotextual que formaría el "ciclo", nos abre una perspectiva interesante, el estudio intertextual e interdiscursivo. Porque el **ciclo** en su conjunto trasciende a cada producto concreto, el ciclo o la saga es una macrohistoria urdida en un universo coherente, que, eso sí, se puede expandir en multitud de manifestaciones.

Transficcionales son también los consumidores de *Ficción-manía*, que pueden comprar un manga y luego escribir una historia, mandar un dibujo o asistir a una convención. Por otro lado, y desde el punto de vista intertextual, la consideración de los *hipotextos* (Genette) o textos subyacentes (principalmente, el folklore pero también la mitología, y la mitología moderna. Es el caso de la influencia del *manga* y de la cultura oriental en sagas recientes, como *Hijos del dragón* de Lucía González , lo cual nos debe llevar a indagar sus fuentes no sólo en primigenios esquema de las sagas nórdicas sino en una gran variedad de textos y tradiciones, forzosamente *multiculturales*.

Nuevamente, el mito, con todas sus actualizaciones se nos aparece como un referente continuo. Y esta recepción renovadas del mito, el cuento o la leyenda tradicionales nos lleva a plantear la similitud de la (re)elaboración de las sagas con la *lectura rabínica del midrash* –que comentaremos en el capítulo 3- en la medida que la saga se construye a menudo como una glosa o un desarrollo de fuentes míticas previas. O, como diría Gennete[19], funciona como un *palimpsesto*, como un texto sobrescrito a otro texto.

[19] GENETTE, G. (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, 1ª edición en francés, 1962.

Por tanto, toda esta compeja cuestión de la génesis de la Ficción-manía, su relación con las sagas y con el concepto de *Transficcionalidad*, requiere una metodología de trabajo, que será adoptada para alcanzar los objetivos propuestos (responder a las cuestiones, verificar las hipótesis y establecer una serie de conclusiones de la investigación). Ésta debe abarcar varios procedimientos, para comenzar la decisión sobre el tipo de indagación a realizar, y el tipo de fuentes, instrumentos y herramientas que vamos a emplear.

En nuestro caso, combinaremos una gran multiplicidad de fuentes, desde libros a mangas, anime, series de Tv, películas, así como fuentes indirectas, lo que llamaremos "epitexto intermedial", porque el *fan fiction* precisamente se caracteriza por multiplificar todos esos procesos de mediación.

Los cuales, en el caso de un lector "normal", se reducen a la compra y consumo del material, pero que en el caso del "fan" reviste toda una serie de procesos muchos más complejos, procesos que por otra parte explican la heterogeneidad del público que compone *fanfics,* y de sus *inputs* precedentes, que suelen ser sagas bien leídas, vistas o jugadas[20].

Lo que sí es importante establecer es que, para la observación del fenómeno y el análisis de las audiencias, no precisamos realizar complejos *estudios de campo mediante técnicas etnográficas* o *sociológicas*.

Pues, como bien dice Libertad Borda, *las historias están al alcance de todos en la red,* y además, como para ser *posteadas* los servidores introducen una serie de "etiquetados", nos aportan, por añadidura, una dimensión cuantitativa del fenómeno, esclareciendo datos tan importantes como la extensión de los relatos, el público a que se dirigen o los subgéneros en que se enmarcan, siguiendo la propia opción del que manda la composición.

Por eso mismo, procuraremos un uso ecléctico de instrumentos de recogida de datos, esto es, técnicas tanto cuantitativos como cualitativos y un uso de documentos casi "misceláneos", pues el fanfic existe en distintos contextos de publicación (archivos, foros, etc.) y se relaciona con distintos "conductos", por ejemplo, el *fan art* es una fuente para conocer no sólo los dibujos elaborados sino en concreto qué elementos han sido más susceptibles de servir de modelos de inspiración.

Los procedimientos, en coherencia con lo anterior, deberán referirse al análisis de esta diversidad de fuentes e instrumentos, simultaneando técnicas, pues a veces el análisis de un mismo tipo de encuestas (v.gr. el *perfil* de lectores de sagas y, en general, de literatura juvenil) debe ser matizado con el análisis de otras herramientas como las entrevistas, que corrigen estos índices. Así, ciertos jóvenes que leen algunas clases de sagas no lo declaran luego en una encuesta, por estereotipos o prejuicios.

[20] Aquí debemos hacer una matización importante: como dice Libertad Borda , el desarrollo de los Fan Fics en español en América Latina va muy unido a las telenovelas, en particular, a "la emisión de la telenovela colombiana Yo soy Betty la fea (1999-2001 en Colombia), todo esto cambió. Sin saber, en sus comienzos, que realizaban una práctica con varias décadas de desarrollo en todo el mundo, las fans de Betty necesitaron primero escribir los desenlaces posibles para su heroína favorita, y luego –ya desaparecida de la pantalla– tratar de lograr su sobrevida textual a fuerza de inventarle nuevas situaciones o bien directamente nuevos universos", véase http://comunicacion.fsoc.uba.ar/sem2007/borda.doc. En el caso de España, no se puede decir que la telenovela haya sido el catalizador de este proceso de emergencia de los Fanfics, ni tampoco el segmento generacional a que parece referise Borda –el tipo de público de las telenovelas- coincide con el que lee en España las Memorias de Idhun, por ejemplo, y luego elabora un *fanfic*.

De modo que unos análisis deben complementarse con otros. Por ejemplo, el análisis estadístico de los datos objetivables deberá contrastarse con el análisis que desde otros puntos de vista, como el sociológico o el etnográfico[21], pueda llevarse a cabo.

En cuanto a las aplicaciones de esta investigación, tenemos que subrayar cómo algunos conceptos centrales de la misma, como la utilización del concepto de **paracosmos**, nos sirven lo mismo para analizar un *corpus* de sagas y *fanfics* de ciencia ficción que otro de terror o fantasía; y es también plenamente operativo en discursos y formatos diferenciados, desde libros a películas, mangas o videojuegos.

Esta versatilidad se debe a la misma formulación del concepto, cuyas fuentes detallamos a lo largo de esta investigación. Baste ahora adelantar que son rasgos de los *paracosmos*:

a) ***Universo alternativo***, completo, autoconsistente, dotado de sus propios reglas.
b) ***Composición* formal** derivada de una ***hibridación de géneros,*** *con una* ***estructura elástica***, de extensión muy variable, que permite una narración ensanchada, y equidistante entre el cuento, la novela, la leyenda… o sea, *ficción en grado cero, archirrelato*, o *ficción especulativa,* a caballo entre géneros como la fantasía, la ciencia ficción, el terror o lo histórico-legendario.
c) ***Imágenes cosmológicas***, relación con el mito fundacional o etiológico, que se evidencia en la creación de un mundo autoconsistente, una geografía propia…
d) ***Iconotextualidad***, concurrencia del texto con elementos icónicos, tales como el apoyo en mapas, árboles genealógicos, etc.
e) Imágenes o ***arquetipos recurrentes*** tomados de la **mitología indoeuropea** (cf. Dumézil): los "tres órdenes" y sus representantes como personajes constantes de las sagas (el mago- el guerrero- el "productor").

De hecho, lo que diferencia a la Saga de la Serie sería esta *construcción de mundos completos*, autoconsistentes, con su geografía, personajes , razas, cronología… La *serie*, en cambio, sólo precisa de un hilo conductor recurrente, por ejemplo, un personaje central que protagoniza diversos episodios más o menos inconexos entre sí.

Así pues, hallar *patrones de caracterización* de un *corpus* tan extenso, puede ser un fruto de esta investigación, pues al fin y al cabo la *construcción de imaginarios* es el denominador común de estas sagas, que utilizan fuentes conocidas, como la mitología y el folklore para formar estos universos autoconsistentes.

Desde Tolkien a las más novedosas sagas, las historias míticas, como las cosmogénesis o la lucha de dioses (*teomaquía*) sirven de sustrato (de *hipotexto*) a estas actualizaciones de las historias míticas.

[21] OLMEDO ALONSO , Á. (2002): "Los jóvenes y la cultura del ocio : diversas perspectivas y experiencias en el ámbito local", *I congreso sobre ocio juvenil,* Elche, 3, 4 y 5 de mayo de 2001, 2002, ISBN 84-7784-885-8 , pags. 407-418

En la *literatura crítica*, a menudo se han plantea cuáles serían las propiedades formales de estos *mundos posibles,* estudiados no sólo desde la narratología sino desde campos muy diversos, como la psicología, la pragmática, la lógica, la cibernética (los mundos digitales) y otras ramas del saber.

Era en este sentido en el que Graciela Montes hablaba del concepto ya mencionado de la "*frontera indómita del lenguaje*" como esa capacidad de *ganar territorios* con la capacidad creativa de la palabra. En una clave no muy diferente, el propio Tolkien hablaba de la "*subcreación*" como la facultad que tiene el narrador para forjar mundos completos que sirvan no sólo de fondo a las historias, sino que ellos mismos la conformen, como ocurre con la Tierra Media y la Guerra del Anillo. Por más que formalicemos la descripción de estos mundos, lo cierto es que siempre están emparentados, de algún modo, con nuestro propio entorno, con lo que decía Benjamin, la "experiencia".

De hecho, es significativo que las Sagas modernas se hayan inclinado cada vez más hacia mundos tipo "*High Fantasy*" (es decir, mundos donde los hombres conviven con dragones y otros seres mitológicos, en continentes o universos *sui generis*) a medida que se "achicaban" los espacios ignotos. Algo que podemos ver aún en Julio Verne: la *frontera* todavía estaba en el fondo del mar, la luna, los desiertos inexplorados…

En todo caso, en los mundos imaginarios se mezclan referencia de las fantasías personales, los ultramundos míticos y otras modelos, como la realidad virtual que nos facilitan las nuevas herramientas.

Por ejemplo, el universo de *Matrix* es el mejor exponente de lo que se ha llamado el "síndrome de realidad alternativa", pues aunque el escenario teórico sigue siendo la Tierra, toda ella es ya, como ocurre en *Dark City,* una gigantesca ilusión, a caballo entre lo virtual y lo fantástico.

En definitiva, se producen tres fenómenos concurrentes que esperamos esclarecer con esta investigación, y que son el motor de las hipótesis que describiremos más adelante:

a) *El éxito de las sagas fantásticas a través del cine, los libros o la TV, ha significado la revitalización de la narración serial (a imitación del cine y la televisión, con "precuelas", "secuelas", etc.). Con ello la narración se hace "elástica", maleable, se puede acortar o alargar según el éxito de la serie (productores)*

b) *El auge de Internet y de su lenguaje hipertextual, ha familiarizado al público con hiperficciones y ha generado fenómenos de (re) escritura libre y colaborativa, posibilitando así una narrativa no lineal y/o abierta a otros medios no verbales.*

c) *Potenciación del papel activo del lector, gracias a un mercado creciente y al auge de Internet. En un fenómeno de retorno o feed-back, ciertos lectores han constituido grupos de seguidores, foros, comunidades digitales etc., que llegan a recrear las historias al margen del circuito comercial (fan fiction) o bien celebran convenciones, clubes, etc. Star Trek, Tolkien, Star War, Harry Potter, o, en el caso español, los éxitos actuales de Maite Carranza, Laura Gallego, Core Santos, David Lozano, entre otros, son buenos ejemplos de todo ello.*

Es verdad que todo esto se ha acelerado gracias al "software social" o herramientas de la ***web 2.0****; los blogs, las wikis o webs colaborativas, el youtube, etc. están facilitando*

una "explosión" de textos, en forma muy variada, de posts, comentarios, textos de creación… Y que este nuevo espíritu se compendia en dos fuerzas básicas: cultura de la convergencia de medios tecnológicos y de expresión, y cultura participativa, que es lo que ha facilitado que los fans de todo el mundo se agrupen en redes sociales y construyan de forma cooperativa comunidades de práctica donde pueden construir su propia identidad.

Diríamos, pues, que la *narración serial* y la *posibilidad de una lectura no lineal* son inherentes a sagas modernas, que a partir de un *tronco* inicial pueden desarrollar múltiples itinerarios narrativos (Bremond), sobre la base del marco o escenario común de un espacio (geografía), un tiempo (cronología) y/o un repertorio de personajes más o menos prediseñados.

Con todo ello, se cuestionan los conceptos clásicos, como la idea de *texto* como una estructura cerrada o acotada (de hecho, las sagas se "estiran" como "chicle", y hay trilogías, tetralogías…). También se pone en cuestión el concepto de *autor único*, lo normal es la *escritura alógrafa*[22], que deriva de esta propiedad de las sagas (también de los paracosmos) de promover "**universos compartidos**" donde varios pueden (re)escribir la historia. Incluso, y eso se ve en los *fanfics*, también son mudables los "pilares" del argumento, el protagonista principal puede cambiar en otras secuelas de un mismo ciclo, aunque lo normal es que se establezca una versión "canónica" respaldada por la comunidad, es decir, un argumento mínimo, a partir del cual sí son aceptables las innovaciones.

Pero además de caracterizar estos fenómenos con conceptualizaciones como las arriba enunciadas (*transficcionalidad, paracosmos*, etc), la investigación emprendida puede servir para ayudar a reconfigurar y sistematizar estos nuevos géneros y *territorios* que tanto las sagas como los *fanfics* están explorando. Hoy es más que evidente que la vieja división de los géneros apenas sirve para esta clase de textos.

Por ejemplo, la *división entre cuento, novela corta y novela* se basaba en gran medida en la "longitud" del relato, pero precisamente la *narración serial* ha pulverizado esta "marca", pues un texto se puede hacer todo lo corto ("minificción") o todo lo largo que se quiera, y de hecho hay sagas con decenas de volúmenes, igual que hay miles de *fanfics* sobre *El Señor de los Anillos*, que van continuando y explorando, cada uno a su manera, distintos "hilos narrativos"

Otro ejemplo es lo que hemos aludido como *iconotextualidad*, la frontera hacia la imagen es cada vez más lábil, como vemos en el paso del cómic a la novela gráfica, donde el texto ya no se encapsula en los "bocadillos" sino que tiene una dimensión propia y concurrente. Los multimedia, las hiperficciones, la literatura en red… todo ello va enriqueciendo el panorama de una forma definitiva, y si Vargas Llosa y los narradores del s.XX incorporaron técnicas cinematográficas en la composición de sus novelas, hoy ya estamos empezando a ver los frutos de la **colaboración literatura/arte/informática.**

[22] Besson se refiere con este concepto a que muchos autores pueden ser los co-creadores de una saga. Véase BESSON, A. (2004): *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*, París: CNRS Editions.

Pero también los *contenidos* están en continua redefinición. Las categorías de *realismo/ fantasía* están siendo puestas en cuestión, sobre todo, en lo que se suponía un "corte limpio" y tajante por capas fácilmente separables y clasificables.

Lo mismo pasa con los subgéneros de la literatura fantástica: el escritor Harlan Ellison[23] propuso en su antología "Visiones peligrosas (1967-69) el término de ***ficción especulativa***, encajando ahí aquellos relatos híbridos que no son sólo fantasía, ciencia ficción o terror, sino mezcla de ellos. El *ciberpunk*, por ejemplo, también desafía las categorías temáticas convencionales.

La saga, pues, es un buen ejemplo de narrativa *posmoderna*, que no se limita al esquema del relato de *espada y brujería* o del *mito heroico*, sino que excede estos moldes y se adentra en utopías y distopías, héroes y antihéroes, y, a nivel de lenguajes, analógico y digital. Igual que ocurre en los paracosmos infantiles, donde los niños fabulan, pintan, escriben, juegan o hacen mil cosas con "sus" mundos inventados.

Porque los adultos tienen una escritura más "cristalizada", el niño es mucho más "permeable" a diversas clases de expresiones discursivas, lo que Saint-Gelais[24] llama la *politextualidad*, y de habitar *universos alternativos* con la misma naturalidad con que toman el té los extravagantes personajes de *Alicia en el País de las Maravillas*., sencillamente porque el niño tiene una predisposición natural al cuento y al juego.

Además, la génesis de estos *mundos alternativos* es un signo sin duda de la llamada *posmodernidad*, con su tendencia al *reciclaje* y a la *hibridación* de Fuentes. Pero también es una oportunidad de *suscitar la creatividad,* y, si se quiere, un entrenamiento útil para el receptor que se asoma a estos mundos insólitos, y, por lo mismo, una fuente de placer para toda clase de públicos. *Lectura-placer* cuyas raíces se hunden en la transmisión de experiencia, de sabiduría, de mitos actualizados y escenografías ancestrales (*El País de Nunca Jamás*) retocadas de forma cibernética o futurista, por ejemplo, con la inclusión espectacular de los escenarios en 3-D propios de los videojuegos.

El filme de un cineasta de vanguardia como Robert Rodríguez[25], *Las aventuras de Sharkboy y Lavagirl* (2005), sintetizaría bien lo que queremos decir al subrayar cómo el estudio de las sagas y de los *fanfic* puede ser utilísimo indistintamente para el mundo audiovisual y para el de la educación y la cultura.

Con un toque de *(pos)modernidad* y de *humor*, Robert Rodríguez nos plantea la historia de cómo Max un niño marginado de diez años que ha llegado a perderse en su propio mundo de fantasía intentando escaparse del mundo de la escuela y de sus padres, y que al dar forma a sus sueños encuentra que los fantásticos personajes , las increíbles aventuras y los terribles poderes secretos que bullen en su imaginación pueden ser más reales que ninguna persona.

[23] ELLISON, H. (1967): *Visiones peligrosas*, Orbis Roca, Barcelona, 2002

[24] SAINT-GELAIS, R. (1999), "De la constellation Star Trek: science-fiction et transfictionnalité", en *L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec.

[25] Recordemos sus trabajos en "Abierto hasta el amanecer" o "Sin City".

Igual que Bastián halla su *alter ego* en el *País de Fantasía* y en personajes como Atreyu, Max se ve inmerso en una misión en el planeta Drool donde encuentra a Shark Boy - un niño perdido en el mar que creció bajo las vigilantes aletas de unos tiburones y se convirtió en medio tiburón - y a Lava Girl, una niña volcánica que emite fuego y rocas.

Lo novedoso es que la idea romántica de la "imaginación creadora" se hace aquí omnipresente, pues como en *Matrix* o *El cortador de césped,* el niño es retratando actuando a caballo entre el mundo (analógico) y el universo sin límites, gracias a la maravillosa tecnología digital 3D.

La trama fue en realidad idea de Racer Rodríguez, el propio hijo adolescente del director, con lo cual constatamos la interrelación entre *fantasía infantil- escritura colaborativa- hibridación de materiales* (la película toma elementos de *La Historia Interminable*, la serie de Indiana Jones, etc.). La idea recurrente, en todo caso, es que *para convertir los sueños en realidad es preciso seguir soñando*, y que la creatividad y la imaginación son la clave para el éxito.

Esta película, inspirada en el mundo de los videojuegos y en la fantasía al modo de escritores como J. Barrie -el autor de Peter Pan- o M. Ende, o de cineastas como Spielberg, es un buen ejemplo del *lenguaje sincrético* de las sagas, apoyado en diferentes códigos y lenguajes, y de cómo una película "homenajea" a otras películas (o videojuegos), al igual que los *fanfics* recrean otras historias de referencia.

Por consiguiente, nuestra investigación puede ser de interés, como venimos diciendo, para el estudio de estos fenómenos ciertamente complejos (las sagas, los *fanfics*, las audiencias…) y de sus repercusiones en mundos tan sensibles como la educación y la cultura, la base de que todo ello forma un *continuum* a pesar de la fragmentación del mundo actual.

Porque en realidad la persona que decide (re)escribir ficciones en Internet, en realidad está aportando de sí todo un bagaje adquirido indistintamente en las salas de cine, las aulas, la biblioteca pública o privada, o, simplemente, en la *cultura de grupo* en que se desenvuelve, aunque todo ello se ha hecho más fácil a raíz de las ya mencionadas redes sociales y la web 2.0 y sus herramientas de software social.

Conocer bien la dinámica de estos fenómenos puede ayudar de forma positivar a sugerir *prácticas* que nos lleven a consumidores y comunicadores "excelentes·, si entendemos "excelencia" en el sentido anglosajón de que cada ciudadano posea la mejor (in)formación posible al respecto; en el ámbito educativo, esto se traduce por que el estudio de las sagas y de la Ficción-manía puede ayudar a que **la escritura tenga sentido como actividad social** y a trazar mejores **estrategias** para hacer lectores, escritores o espectadores "competentes".

En consecuencia, en la aplicación de esta indagación ha primado el estudio de la representación de estos fenómenos en poblaciones juveniles pero también en el segmento de población universitaria vinculada a las Humanidades y Ciencias Sociales, por ejemplo, los alumnos que cursan estudios de Magisterio, porque la repercusión social de sus (pre)concepciones y prácticas sobre este tema es evidente cuando en un futuro ejerzan su profesión. Seguramente, en otros profesionales, este fenómeno de las sagas puede ser un simple indicador de ocio, pero en el caso de los futuros profesionales de la docencia, va a formar parte, de un modo u otro, de su bagaje profesional y, por ello mismo, va a repecurtir notablemente en el currículo escolar. Y por todo

esto necesitamos un tratamiento riguroso de esta temática, que ayude a conocerla y a sensibilizarse con todos sus valores potenciales de cara a la promoción de la educación y la cultura.

0.1 EL AUGE ACTUAL Y EL CONTEXTO CULTURAL DE LAS SAGAS FANTÁSTICAS

Ficción y Fantasía son dos términos que concilian bien, si bien lo posmoderno es justamente intercambiar los dominios de la ficción y la realidad y valorar además, dentro los cánones de lo artístico productos de la cultura popular, como el "pulp" o los superhéroes, en el marco de lo que V. Verdú ha llamado "capitalismo de ficción". En otras palabras, asistimos a un momento en que la ficción y sus "primas" – en acertada expresión de Richard Saint-Gelais[26], tales como los simulacros, los reality-shows o la realidad virtual, empiezan a inundar todo el campo de la cultura contemporánea.

De poco vale adoptar una actitud –parafraseando a Eco- de "apocalíptico" o de "integrado", el éxito de la ficción fantástica –desde el libro al cine, cómic o videojuego- está fuera de toda duda, y las sagas no son más que un exponente o un género privilegiado de este fenómeno casi apabullante, si consideramos, por ejemplo, cómo se ha difundido en estos últimos años la saga de El Señor de los Anillos, y cómo, por ejemplo, le están tomando el relevo las otras sagas.

Si bien hay mecanismos comerciales muy agresivos, detrás del auge de un género como éste debe haber –y ésa es la indagación que pretendemos abordar- otros componentes o claves que nos ayuden a esclarecer su éxito y sus posibilidades entre los jóvenes.

Precisamente, el ya citado profesor Saint-Gelais, del CRELIQ (Département des literatures de la Universidad de Laval), con un grupo de investigadores que pretenden estudiar las relaciones entre **literaturas populares y cultura mediática**, nos enfrenta hacia lo que él llama tres fronteras de la ficción, la frontera ontológica, la frontera pragmática y la frontera textual[27].

La frontera ontológica es la que establece una distinción entre el gremio de los seres de ficción y el de las entidades "reales". Es la que nos permite etiquetar un relato de fantástico porque en él figura un vampiro, un orco o un hipogrifo; sin embargo, la suspensión del juicio sobre la realidad o veracidad de lo que se está contando es una regla básica del acuerdo tácito entre el texto y el lector.

Mediante esta especie de "contrato" implícito (Graciela Montes), se puede trazar una realidad o un mundo en el que haya trolls, elfos o dragones, al lado de otros seres más "comunes", como enanos u hombres, pero, como bien dice Tolkien, acaso sea absurdo denominar a éstos personajes sobrenaturales, cuando lo único que es menos natural en estos universos, perfectamente organizados, tal vez sea la presencia del hombre.

[26] SAINT-GELAIS, Richard: *La fiction à travers l'intertexte: pour une théorie de la transfictionnalité*, Coloquio on line, en **Fabula** 1999-2000 sobre las «Frontières de la fiction».

[27] VAN LOOY & BAETENS (eds.), 2003: *Close Reading New Media. Analyzing Electronic Literature* . En esta recopilación de studios, junto a Richard Saint-Gelais intervienen autores como Joseph Tabbi, Elisabeth Joyce, Raine Koskimaa,René Audet, Jack Post, Paul A. Harris y Mark Amerika. Véase también BORRÀS CASTANYER, L. (ed.), 2005, *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*, Barcelona: Editorial UOC.

A la inversa, la ficción de corte realista tampoco prescinde de elementos ocasionales oníricos, apariciones, premoniciones, no ya de carácter religioso o sobrenatural, sino a veces en conexión con la ciencia ficción o el terror; incluso los éxitos de series como "Expedientes X" o los best-sellers de psicópatas son buena prueba de esta ambigüedad acerca de los diversos planos de la realidad.

Así pues, la **crisis de la referencia** se ha hecho palpable y explica el auge de, como veremos, estas sagas que "cartografían" realidades "perfectas" alternativas, mundos con su propia geografía, razas, cronología, etc. Pero tampoco es posible decir que tales mundos sean del todo ajenos a la realidad empírica o histórica del autor y/o lector, pues no se puede fabular sin tener en cuenta el correlato de "la realidad común", por ejemplo, las leyes físicas de nuestro mundo no dejan de cumplirse en el universo de El Señor de los Anillos . Es cierto, la frontera ontológica es justamente un terreno movedizo y, como se aprecia magistralmente en Don Quijote, lo más sensato es decir que los seres de la ficción y de la realidad intercambian sus papeles y entran y salen a escena con la naturalidad que les da la escritura.

Se produce, pues, una continua disolución de las fronteras entre la realidad y lo imaginario, que es, ni más ni menos, lo que está ocurriendo con el cine de animación y los videojuegos, capaces de configurar una realidad autoconsistente, al margen de la realidad convencional, pero usando ésta como espejo.

Por descontado, las películas de monstruos o los videojuegos han sido las avanzadillas en la creación de estas realidades alternativas, pero es que hoy la digitalización y la comunicación interactiva con el receptor es tan omnipresente que con razón se ha dicho que los videojuegos actuales se parecen a las películas de animación, igual que las imágenes del anime se parecen cada vez más a los videojuegos (incluso al cine con actores de carne y hueso o "reales" como vemos en Resident Evil).

Dar el énfasis al concepto de **"juego"** supone una manera de entender y ensanchar esta frontera ontológica, da igual que sean sólo seres "fantásticos" trasvasados o "contaminados" de la realidad próxima, lo importante de un juego es crear una serie de reglas y un ámbito de encuentro entre los jugadores. Las sagas lo que construyen -como los juegos de rol- son repertorio de mundos y personajes posibles, que dirimen sus conflictos conforme a las reglas de ese universo particular.

La **suspensión de credibilidad** es precisamente lo que distingue la leyenda tradicional, que tenía que ser –al menos remotamente- veraz y localizada, de las **leyendas urbanas** contemporáneas, que ya no se pueden vincular a un lugar concreto.

Por eso, en largometrajes como *Historias de Medianoche* (1996), una recopilación de leyendas urbanas, los espisodios buscan la autorreferencia en el sentido de que no hay vestigio o ligazón a tradición local alguna, a diferencia de las leyendas folklóricas, asociadas a lugares, objetos o eventos que en teoría sucedieron: La Puerta del Perdón, la Campana de Huesca…

Así pues, el Londres de Sherlock Holmes, a la luz de estos principios, no sería un referente-espejo sino un marco manipulado por Conan Doyle para "**amueblar**" su ficción. El ámbito básico del juego, el espacio y el tiempo, son dos partes básicas del "mobiliario" y que Cervantes o Conan Doyle "tomen prestado" referentes reales, no debe

hacernos olvidar esta misma ambigüedad básica del estatuto ontológico de los seres de la ficción: ni la Tierra Media es un lugar quimérico, ni la Mancha quijotesca es, sin más, un paraje de una geografía real.

En todo caso, estos **juegos y perspectivas** diferentes que a menudo se enfrentan en un texto (por ejemplo, considerar la geografía de sagas como la de Tolkien "en clave de" la geografía real de países conocidos, o, por el contrario, subrayar los elementos más originales y visionarios) tienen una repercusiones pragmáticas.

Por ejemplo, veremos que los textos de las sagas tienen posibilidad de ser desarrollados funcionalmente como juegos, es decir, tiene, como dice Renard a propósito de las leyendas urbanas y los rumores, un poder ostensivo[28].

Así, un fan que viste, habla o actúa como los héroes de Star War, por ejemplo, hace un poco como Alonso Quijano, toma el texto como un enunciado perfomativo, y construye su propia réplica. Se puede decir que es un uso desviado, respecto a la intención del autor, pero es un ejemplo sintomático del impacto de estas sagas, que rebasan su condición de enunciados sólo ficcionales.

Por último, pero es sin duda la frontera más apasionante, tenemos la **frontera textual** o del "cierre" (cloture) del texto; en la concepción tradicional, hablábamos de autor, texto, obra singular. Si algún género literario sirve para cuestionar todo ello, son las sagas, que desde luego se prestan a una **continua reescritura** (donde a la ficción originaria sigue la transficción, en forma de múltiples ramificaciones tanto en libro como en otros formatos) y a una elaboración **alógrafa**, por vía de otros escritores u otros profesionales, si se trata de formatos audiovisuales, que continúan el hilo argumental.

Siempre sobre la base de un mismo **universo compartido**, y aunque esta noción se aplica genéricamente a mundos literarios como los de Macondo de García Márquez o de Comala de Juan Rulfo, lo cierto es que esta idea de mundo narrativo en forma de **paracosmos**[29], propio de la imaginación infantil, que se refiere a mundos completos que crean algunos niños, pero que, de modo análogo, pueden ser compartidos, jugados, dramatizados, pintados… como bien mostró Peter Jackson en Criaturas Celestiales.

Pese al auge del género, da lástima que la fantasía, como bien denunciara M. Ende en La Historia Interminable, se convierta a menudo en una bagatela, un reclamo apenas para un consumo masivo y globalizado donde asistimos a un maremágnum de modas, obras y autores que "asedian" al receptor, visto como un consumidor, pasivo y acrítico.

Ciertamente, en esta confusión es difícil que aquél perciba con nitidez las diferencias entre los auténticos baluartes del género, los clásicos y los autores modernos de prestigio, y toda una "quincallería" hecha de autores de tercer o cuarto nivel, traducciones masivas y abuso de estereotipos.

---

[28] J.-B. RENARD, (1999): *Rumeurs et legendes urbaines*, PUF, "Que sais-je ? Paris.

[29] GARCÍA RIVERA, G. (2004): "Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos), en **Primeras noticias. Revista de literatura**, Nº. 207, 2004 (Ejemplar dedicado a: Literatura y medios de comunicación), pags. 61-70

Por todo eso, es habitual que se transmita un panorama caótico y una imagen empobrecedora de los géneros de **fantasía, ciencia ficción o terror**, pero, como demuestra el fandom, en este abigarrado mundo se dan también obras notables, que destacan de lo rutinario, mediocre o comercial.

Todo ello además en medio de una tradición de "**marginalidad**" de estos géneros, que tradicionalmente no han sido incorporados al "**canon**" clásico de "lecturas de calidad" e incluso han sido mirados con desdén desde algunos ámbitos académicos. Máxime cuando, no sin razón, la **literatura fantástica** ha sido vinculada a la literatura **infantil y juvenil**[30], cuyo status teórico y científico viene siendo cuestionado desde diversos ámbitos, a pesar del amplio desarrollo del corpus y de los estudios sobre la misma acaecido en las últimas décadas.

De igual forma, la sociedad ha marcado una diferencia entre medios políticamente correctos y otros que serían "marginales" o de rango inferior. Muchos autores, defensores de la fantasía o la ficción, rechazaban no hace mucho determinadas formas de comunicar su obra al público, igual que hay escritores -como Anne Rice- que se han mostrado públicamente "celosos" de sus obras, y sin actitud de que "otros" los puedan reutilizar a su antojo.

Desde las producciones audiovisuales a la creación "libre" en la red, y en especial desde los cambios de la Web 2.0, los comunicadores han tenido que vérselas con nuevas herramientas y formatos: obra literaria en papel, literatura en la red, cine, videojuego, libros de imágenes, juegos de rol, publicaciones electrónicas... Entre todos, han hecho del mundo de las de sagas un fenómeno mucho más multidisciplinar y multimedia, donde unos formatos complementan a otros y les añaden prestigio retroactivamente.

Por consiguiente, no podemos dejar que esta "selva" crezca sin más, sino que, parafraseando la expresión de B. Bettelheim[31], debemos "poner orden en el caos", usando para ello las herramientas multidisciplinares que nos permiten acercarnos a este fenómeno.

Previamente, debemos intentar una serie de conceptualizaciones, sobre estos "Nuevos lenguajes de la Fantasía", pues si bien la tradición de la literatura fantástica arranca desde la "noche misma del mito", desde la "infancia" de la literatura, ahora es cierto que este "abigarramiento" se ve favorecido por fenómenos nuevos.

Solamente tenemos que observar la sociedad audiovisual y digitalizada en la que vivimos y que compite con esa civilización "logocéntrica" donde la palabra era el foco casi único de la cultura.

Así pues, aunque es verdad que el gusto estético es libre y que cada cual puede tener las mitomanías que prefiera, también es un compromiso del educador dar pistas o, al menos, acompañar a este receptor, consciente de la inmensidad de medios y formatos disponibles.

---

[30] *Literatura fantástica, literatura infantil, para jóvenes, narrativa* juvenil... son muchos los nombres o etiquetas que han llevado a la formulación paradójica de G. Martín Garzo, en Declaraciones a **El Mundo**, 12 de Enero de 2004 "... como alguna vez dijo alguien, la literatura infantil es esa que también pueden leer los niños". Y es que trazar lindes es siempre conflictivo, por eso la buena literatura –y más la de carácter fantástico- siempre termina atrayendo al público infantil, que de una forma u otra se apropia de ella, es algo que viene ocurriendo desde *Los Viajes de Gulliver*.

[31] BETTELHEIM , B. (1994) *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Crítica , Barcelona

Hemos de reivindicar el carácter auténtico de la fantasía, separándola de las capas de lo truculento, lo pintoresco o lo banal de las que el marketing actual la impregna una y otra vez, pensando que así se puede vender mejor.

Si esta indagación sirve de algo para arrojar luz sobre estas cuestiones y subrayar el papel fundamental de la fantasía en la formación personal y estética -contrariamente a la valoración despreciativa, ya desde los ilustrados, o a la pretensión de reducirla a un mercado[32] de obras más o menos adecuadas-, habrá valido la pena.

En cualquier caso, la **Fantasía** es connatural a las diversas manifestaciones artísticas y al folklore, no en vano, desde los orígenes de la Humanidad, ha sido la base de multitud de leyendas, cuentos, novelas, relatos de terror, historias sobre lugares o tiempos legendarios, narraciones de héroes… Como tales, forman parte esencial de un patrimonio cultural intangible o inmaterial, como lo denomina la UNESCO, que se atesora ya no sólo en palabras sino en otros soportes y lenguajes.

De ahí la necesidad de abrir la reflexión sobre la fantasía a todos estos "nuevos lenguajes" que sin duda nos están enriqueciendo, aunque no deje de haber "trampas", "modas" y otros elementos de confusión. Lo dicho: separar el grano de la paja y valorar los nuevos vientos que corren tal vez sea el mejor modo de oxigenar un campo sin duda abigarrado.

Y, en lo posible, "cartografiar" esta amplísima zona que se extiende entre el relato fantástico clásico y sus diversos (sub)géneros, y las formas emergentes, incluidas las creaciones híbridas, en muchas ocaciones a caballo entre lo verbal y lo audiovisual. Sea cual sea la revolución de lenguajes que se está produciendo o nuestra idea acerca de qué es lo literario (lo que los lógicos llaman la intensión del concepto), debemos preguntarnos a qué se aplica, la extensión.

La visión clásica reducía lo literario a unos textos aceptados por el **canon literario**[33], donde las ideas de clásico, obra maestra o autor consagrado imponían sus criterios a la hora de establecer una nómina de autores y/o textos, que en el caso de la literatura fantástica siempre ha sido un tema polémico.

---

[32] Sobre el joven como mercado tentador para las editoriales explica el profesor J. GARCÍA PADRINO lo siguiente: *Mientras que podemos encontrar ilustradores jóvenes y competentes, como Jacky Gleich, Nadia Budde, Henriette Sauvant, Karoline Kehr, Julia Kaergel o Wiebke Oeser, aún se sigue buscando entre los autores jóvenes alemanes, sobre todo en el campo de la literatura infantil, nuevos talentos de la talla de Otfried Preußler, Michael Ende, Peter Härtling, Paul Maar o Christine Nöstlinger, Kirsten Boie y Cornelia Funke. Aparentemente el género de literatura juvenil es más atractivo para los nuevos autores que el de la literatura infantil. Las editoriales llenan ese hueco con concesiones de autores procedentes de los Países Bajos, los países escandinavos y los países de habla inglesa. Ellos suplen la necesidad de aventuras y héroes de un grupo de edad entre los 9 y 12 años, y llenan el mercado siempre con nuevas series. ¿Dónde reside la fascinación por esas series? Muchos niños carecen hoy en día de posibilidades de aventuras y por eso las buscan, como experiencia de segunda mano, en los libros. Los héroes de estas series actúan como amigos con los que los niños se identifican y con los que participan en sus aventuras." Es decir, en lugar de la calidad lo que se busca es proveer a estos lectores de un producto estandarizado.*

[33] BLOOM, H. [ET. AL.] : *El canon literario* (1998). Arco Libros, S.L.

Véanse también BLANCO, E. (2003): "El canon en la era electrónica", en María J. VEGA (ed.), *Literatura hipertextual y teoría literaria*, Madrid: Mare Nostrum Comunicación, pp. 63-72., y SULLÀ, E. (comp.), 1998, *El canon literario*, Madrid: Arco/Libros.

Hoy éste es un tema en revisión, por ejemplo, Walter Mignolo plantea esa problemática[34] y llega a la conclusión de que hay que incluir en el corpus de lo literario latinoamericano el ámbito de la oralidad, las escrituras no alfabéticas y los discursos en idiomas distintos del castellano.

Una similar **apertura conceptual** nos llevaría, para el caso de la enseñanza de la literatura a lo que conocemos como **currículo integral**[35], y que implica aceptar junto al canon literario establecido de clásicos y autores consagrados los ámbitos del patrimonio oral tradicional, la literatura infantil y juvenil, la literatura en los medios audiovisuales y las T.I.C., la literatura comparada, y, por qué no, este tipo de obras. De hecho, se ilumina mejor las relaciones entre imaginario literario, folklórico y personal cuando perseguimos un tema siguiendo el itinerario del mismo en estos diversos estratos, por ejemplo, el autómata, el monstruo o el doble, temas que veremos más adelante, en sus distintas manifestaciones folklóricas, literarias, audiovisuales…

IMAGINARIO FOLKLÓRICO E IMAGINARIO FICCIONAL. LA MITOLOGÍA COMO ARMAZÓN DE LO FANTÁSTICO

La narración y la poesía tradicionales son tan antiguas como el lenguaje mismo, se han dado de una manera u otra en todas las culturas, creando patrones que se repiten y actualizan continuamente, como se consta en las **sagas**.

Sin embargo, hay una serie de interrogantes relativos a su auténtico significado e intención, por ejemplo, sobre los propios *cuentos de hadas*, también llamados *cuentos maravillosos*, porque hacen de la magia y los prodigios sus temas más habituales.

Realmente, grandes éxitos en libros y/o películas, como *El Señor de los Anillos* o *La Guerra de las Galaxias*, nos hacen reflexionar sobre el papel de la ficción y sus diferentes "encarnaduras" de ahí la importancia de conocer los códigos de estos géneros.

Sólo sabiendo el origen de toda esta narrativa, la podemos conectar a antiguos ritos y leyendas, al mundo onírico o del inconsciente, siguiendo la estela de maestros como V. Propp, C. Jung o J. Campbell.

Las leyendas, los mitos y los cuentos, pues, se nutren del **imaginario popular** de la humanidad, y constituyen las representaciones de las experiencias y creencias colectivas que cada comunidad ha guardado para sí como un tesoro. Son pues "primos hermanos", si no padres directos, de toda la "caterva", como diría D. Quijote, de ensoñaciones y quimeras que han hecho que se bautice el cine como "fábrica de sueños", definición extensible a las otras artes y lenguajes que adopten los mundos de ficción.

[34] MIGNOLO, W.: T "La lengua, la letra, el territorio (o la crisis de los estudios literarios coloniales)", en **Dispositio**. Deparment of Romance Languages, University o Michigan. Vol XI, Nos.28-29, pp 137-160.

[35] Concepto defendido repetidamente por G. García Rivera en *Didáctica de la literatura para la enseñanza primaria y secundaria*, Akal, 1995

EL DESBORDAMIENTO DE LO FANTÁSTICO HACIA DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS. RAZONES DE SU ÉXITO

En este contexto, la *apertura de los géneros* es algo muy propio de la narrativa posmoderna, que tiende siempre a desmantelar y reconfigurar convenciones, como es esa *hibridación entre fantasía, terror y ciencia ficción*, o entre *narración verbal y narración icónica*.

Lo cierto es que el auge de la **ficción fantástica y de aventuras** ya desde el s. XIX se debe a lo que W. Benjamin[36] llama la *poética de la narración*, entendiendo, claro, no las novelas sofisticadas de los maestros del s.XIX y XX, sino la narración *primordial*, el cuento de hadas, el mito o la leyenda[37].

Nota común a todas a estas narraciones es que se planteen como lo que W. Benjamin explicaba omo transmisión de una **experiencia vivida**, y por tanto se vinculen a un **interés práctico**, como práctico es un folleto de una agencia de viajes. Walter Benjamin escribe en "El narrador", Revista de Occidente, y en este magnífico artículo Benjamin sienta las bases de lo que es el **arte de narrar**. Son principios, plenamente aplicables a las sagas como narraciones primordiales, por ejemplo:

1. *El que narra es un hombre que tiene consejos para el que escucha. Y aunque hoy el "saber-consejo" nos suene pasado de moda, eso se debe a la circunstancia de una menguante comunicabilidad de la experiencia.*
2. *El consejo no es tanto una respuesta a una cuestión como una propuesta referida a la continuación de una historia en curso*

Cierto, los libros de Verne, Stevenson o Conan Doyle hacen incursiones por universos no cotidianos, pero sus observaciones no son menos útiles, por ejemplo, si quisiéramos acompañar a sus personajes en un *viaje extraordinario.* No en vano el **viaje** es un *leit-motiv* de novelas de aventuras, sagas o fantasías épicas, novelas de caballerías, leyendas, cuentos, mitos y un sinfín de géneros más. Por citar un ejemplo de narración audiovisual, *El Viaje de Chihiro*[38] es una magnífica recreación de mitos clásicos, de la literatura infantil y juvenil y, en general, de la fantasía universal.

Asombra pensar, no obstante, que en todas estas narraciones, desde el *mito de Hércules* a los *laberintos* urbanos donde se mueven los **superhéroes**, los personajes van de un lado a otro sin perderse ni dudar sobre la ruta. Y eso que a ninguno de ellos se les retrata con mapas o guías de los caminos, y que los únicos *croquis* que aparecen son, como mucho, de localización de un tesoro o un enclave particular.

Ante tal incoherencia de quienes viajan o navegan sin mapa y sin embargo encuentran los sitios, sólo cabe suponer

[36] Véase la glosa de sus ideas en F. SAVATER (1977): *La infancia recuperada*, Taurus, Madrid.

[37] Al parecer una leyenda de espectros fue la que inspiró a Mary Shelley la gestación de Frankenstein.en Villa Diodati, en la famosa apuesta.

[38] Película japonesa animada de Hayao Miyazaki de 2001

dos cosas: o disponían de documentos veraces[39] o bien se basaban en "señales" o arquetipos, como esos viajes medievales a Oriente, lleno de tópicos, o, sin ir más lejos, los viajes actuales a Compostela u otros centros de peregrinación, marcados con "estaciones" o lugares indicados previamente. El conocimiento de estos viajes no necesita, por parte del héroe, de los mapas o del *GPS* está en su propia visión de héroe, por eso, Aragorn y los otros héroes épicos saben siempre donde ir.

Por eso las señalizaciones de estas narraciones son genéricas o simbólicas, como ríos, torres, puentes y otros enclaves que simbolizaban lo que Cambpell llamaba el *cruce del umbral*[40].

De todos modos, el hombre medieval, imbuido por una teología de la peregrinación, no daba importancia al viaje en sí sino a su significado, lo que vemos en los *remakes* de las sagas épicas: lo de menos es la meta sino el camino, *la aventura no está en la llegada sino en el llegar*. En otras palabras, da igual que sea el mar o países lejanos los destinos y caminos por los que ha de transitar el héroe, lo que cuenta es que sean "escenarios" donde puedan "probarse" los héroes.

Las **sagas** que vamos a comentar, desde las más canónicas, como *El Señor de los Anillos*, a las más actuales, se plantean, en efecto, a modo de *cantar épico* que narra la incursión en un territorio donde el destino de una comunidad entera parece estar implicado, y la *orientación práctica* de que habla Benjamin, es precisamente la salvación de la misma (con razón Fernando Savater asocia *soledad-novela* y *comunidad-narración primordial*).

AUSENCIA DE PSICOLOGISMO

En cierto modo, la orientación **individualizadora** del personaje, por ejemplo, el *escudriñar* en su psicología, es algo bastante ajena a la **poética primitiva de la narración**; con razón, L. Vax[41] dice que en los cuentos maravillosos los personajes son simples emblemas, caracteres, y tendríamos que ir a la leyenda histórica, por ejemplo, para encontrar un trazado caracterológico de un personaje, y aun así, como subraya J. Caro Baroja, no olvidemos que la *fabulación sobre los personajes históricos* ha añadido sobre ellos gran de rasgos correspondientes más bien a arquetipos folklóricos.

Lo que pasa es que, renunciando al psicologismo a que alude Savater, la perspectiva de la narración ancestral filtra los personajes individuales a través del lenguaje poético, atribuyéndoles rasgos y conductas apropiadas al mito, tal el caso del Cid que amansa a los leones, para hacer resaltar aún más la cobardía de los infantes de Carrión.

[39] Nos referimos a portularios, insularios, etc., documentos elaborados por los geógrafos de la época que recogían en detalle los lugares.

[40] CAMPBELL, J. (2005). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito* (2005), Fondo de Cultura Económica de España, S.L.

[41] VAX, L. (1974): *L'art et la littérature fantastiques*. 4a. ed. Paris: Presses Universitaires de France.

CÓMO FUNCIONA EL LENGUAJE POÉTICO EN LOS MITOS

Es sabido, por citar un ejemplo significativo, que en los **mitos griegos** a menudo las *relaciones matrimoniales o sexuales* son planteadas *como analogías de las relaciones comerciales, políticas o bélicas* entre dos comunidades, es algo que se ve en el mito de Troya pero también en la Odisea o en Jasón y los Argonautas.

De esta forma, la relación personal, el intercambio son el símbolo o traslación metafórica del paso de lo personal a lo colectivo.

Por tanto, ni el rapto de Elena ni los otros incidentes parecidos pueden percibirse del mismo modo que la descripción de anécdotas propia de la **novela realista**. Por ejemplo, los conflictos pequeñoburgueses retratados por Flaubert en *Madame Bovary*, se apartan de aquellos episodios en siempre está presente la densidad del mito, la esfera de la colectividad y la alusión a conflictos y símbolos *de alcance universal.*

Tal es el caso de los distintos episodios que jalonan *Jasón y los Argonautas*, que viene a ser un patrón de un viaje o **búsqueda iniciática**, y donde en efecto la relación de los argonautas con las mujeres de Lemnos o de Jasón con Medea son metáforas efectivas de los intercambios entre pueblos.

LOCALIZACIÓN Y PERSONIFICACIÓN EN LAS LEYENDAS ANTIGUAS Y MODERNAS

No es de extrañar que los piratas y aventureros sean "avatares", *remakes* o actualizaciones de estos mitos primordiales, y que en personajes históricos concretos hallemos personificaciones de **arquetipos**, o que éstos se encarnen en lugares o enclaves distintos, en el espacio y en el tiempo.

Gothan y *Batman*, como auténticas *neoleyendas urbanas*, son un ejemplo de estos *remakes* de mitos de iniciados, por ejemplo, el motivo del **pozo**, de la **flor azul**... Otro elemento arquetípico es su *orfandad*, rasgo común a muchos héroes de aventuras, como ha puesto de evidencia Emilio Pascual[42].

Por eso se ha dicho, relacionando ya la literatura fantástica con la literatura juvenil, que las novelas de aventuras se convierten así en una *búsqueda de la madurez*, del padre, de valores alternativos (*Siddartha*, de H. Hesse).

En todo caso, para que sean narraciones en el sentido ya comentado de W. Benjamin, deben ser, tal como las llamara Julio Verne, *Viajes Extraordinarios*. Y su despego de la estética naturalista no sólo debe darse en los temas o en la ambientación, está en algo más profundo, que es la propia cosmovisión narrativa, lo que el crítico C.M. Bowra llamó la "**imaginación romántica**[43]".

[42] GARRALON, A.: "Entrevista a Emilio Pascual", en *Educación y biblioteca,* Año nº 11, Nº 98, 1999 , pags. 32-35

En efecto, el héroe de estas aventuras es siempre alguien que "tiene fe", incluso a veces un *visionario*, al margen de cualquier atadura social (como el capitán Nemo), capaz en suma de "asomarse a otros mundos".

LA IMAGINACIÓN CREADORA, UNA HERENCIA ROMANTICA

En efecto, es fundamental la aportación del citado estudio de C.M. Bowra sobre la ***imaginación romántica***, que sienta las bases para acotar este concepto, tan fundamental para nuestro estudio.

El resumen de su tesis viene a decir que, si bien el género fantástico y la propia idea de imaginación tuvo un lugar en las poéticas clásicas y del s. XVIII, el valor de la imaginación como una facultad auténticamente creadora (no equiparable a lo "bizarre", a lo caprichoso o extravagante, en la línea del s. XVIII) sino a un **poder demiúrgico de creación/descubrimiento de mundos autónomos**, se debe a la poética romántica. Para los racionalistas o los ilustrados del s.XVIII, la **imaginación** se refiere a lo que no existe, a lo que es una pura especulación mental, y de ahí sus connotaciones negativas como algo puramente excéntrico, estrafalario o caprichoso.

Por el contrario, para los románticos, la imaginación es una *forma alternativa de percibir la realidad* y en eso –nótese la coincidencia- vienen a decir lo mismo que psicólogos actuales, como Bruno Bettelheim o David Cohen: que la creación o identificación con mundos imaginarios (por ejemplo, los cuentos infantiles) ayudan positivamente a superar conflictos interiorizados y a madurar, en lugar de ser un mero recurso de evasión o enajenación respecto a la realidad.

De hecho, cita Cohen[44] a las hermanas Bronte, pues parece que estas fantasías infantiles ayudaron incluso a formar una vocación literaria. Expresado de forma esquemática, la imaginación es ante todo la facilidad para crear/percibir imágenes, y ésa es también la raíz de los paracosmos.

Etiquetar ciertos géneros -las *novelas de piratas, detectives* o *terror*- como *literatura de imaginación* tiene sentido en cuanto que han generado modelos y estereotipos muy reconocibles, cargados de símbolos fácilmente visualizables y de alcance muy amplio, como son la pata de palo del pirata, el bombín del detective clásico, el manuscrito del tesoro y tantos otros motivos más que se han difundido por todas partes.

Sin ahora detenernos más en los orígenes de este concepto, parece claro que los creadores de las sagas tampoco piensan en la **imaginación** en términos de los

[43] BOWRA, C.M. (1969): *La Imaginación Romántica*, Taurus, traducido en 1972, Madrid.

[44] D. COHEN. S. A. MACKEITH (1993) : El *desarrollo de la imaginación los mundos privados de la infancia,* Pirámide.

ilustrados del s.XVIII, como una facultad reproductiva de imágenes capaz de crear todo tipo de "extravagancias", como los centauros

Al contrario, al modo de Keats, en lugar de la idea clásica de la **mímesis** se adentran en la imaginación creadora para perfilar mundos alternativos, oníricos, o, como se ha dicho, **metaficciones**, pues géneros como la ciencia ficción, con sus utopías y ucronías, ponen en tela de juicio la preconcepción de un mundo único como referente.

En resumen, el auge de los grandes relatos de literatura fantástica tiene que ver con explicaciones evidentes, del tipo de la necesidad de héroes y aventuras frente a la rutina la fantasía heroica, o la necesidad de historias completas, sagas, frente a la fragmentación y el localismo.

LA CIENCIA FICCIÓN COMO PROTOTIPO DE RELATO FRONTERIZO

A nivel superficial, entendemos por **Ciencia Ficción** una historia concerniente a temas como robots o naves, lo cual es una visión simplista y parcial. Según el propio I. Asimov, la ciencia ficción es el único género de la literatura creado en el siglo XX, toma a Julio Verne por un simple precursor, que aunque crea la novela de la ciencia, no hace lo esencial del género, que lo haría H.G. Wells: valorar lúdicamente los cambios que traerán la ciencia y la tecnología.

Blade Runner y el cuento de Phil K. Dick sería un buen ejemplo de relato fronterizo: lluvia ácida, cyborgs, etc y todo ello con una gran carga crítica: personas que actúan como robots ("El maestro y el robot" y "Un mundo feliz) o robots que quieren actuar como personas.

EL CLIMAX DE LA LITERATURA FANTÁSTICA

A decir verdad, nunca ha habido una industria tan amplia generada en torno a la ficción fantástica, en todos los sentidos, bien siguiendo o bien contraviniendo todos los modelos clásicos. Serían ejemplos de ello el éxito de antihéroes como *Artemis Fowl* o de sagas recientes como *Eragon* o *La Materia Oscura*, por citar sólo algunos casos.

En todo caso, revelan una inversión de ciertas tendencias que vinculaban los libros infantiles y juveniles con una cierta concepción del realismo o de la moralidad, en aras, aparentemente, de un ensalzamiento de la literatura de imaginación por encima de todo.

LA FALSA POLÉMICA DEFENSORES DE LA "REALIDAD" VS. DEFENSORES DE LA "FANTASÍA"

A este respecto, Graciela Montes[45]: critica la "mala prensa" en torno a la fantasía, la imaginación y el mundo de los niños, desmontando las trampas subyacentes a los clisés de **Realismo** y **Fantasía**. En especial, advierte sobre los peligros de cercenar las posibilidades de creatividad del niño bajo pretextos socializadores o de educación

Según el parecer de muchos, una de las cosas que menos les convendría a los niños sería precisamente la fantasía. Ogros, hadas, brujas, varitas mágicas, seres poderosos, amuletos milagrosos, animales que hablan, objetos que razonan, excesos de todo tipo deberían según ellos ser desterrados sin más complicaciones de los cuentos. El ataque se hace en nombre de la verdad, de la fidelidad a lo real, de lo razonable.

Ya Rosseau había determinado que poco y nada habría de intervenir la literatura en la esmeradísima educación de su Emilio, y muchísimo menos los cuentos de hadas, lisa y llanamente mentirosos.

Y después de él innumerables voces se levantaron contra la fantasía.

A esta condena tradicional se agregará luego otra, formulada a la luz de la psicología positivista. "Con los cuentos truculentos, sanguinarios y feroces que leyeron los niños hasta ayer, es lógico que aumentara la criminalidad en tiempos de guerra y en tiempos de paz", así decía el Mensaje del Comité Cultural Argentino que sirvió como prólogo al libro de Darío Guevara, Psicopedagogía del cuento infantil , un clásico de los años cincuenta. Y, para no quedarnos en los cincuenta, en 1978, durante la dictadura militar, un decreto que prohibió la circulación de La torre de cubos, de Laura Devetach, hablaba en sus consideraciones de exceso de imaginación —"ilimitada fantasía" dice— como una causa principal para desaconsejarlo.

En fin, la fantasía es peligrosa, la fantasía está bajo sospecha: en eso parecen coincidir todos. Y podríamos agregar: la fantasía es peligrosa porque está fuera de control, nunca se sabe bien adónde lleva.

Pero ¿de qué se acusa en realidad a la literatura infantil cuando se la acusa de fantasía? ¿Por qué tanta pasión en la condena? ¿En nombre de qué valores se lanza el ataque? ¿Qué es lo que se quiere proteger con ese gesto?

Estoy convencida de que, en esta aparente oposición entre realidad y fantasía, se esconden ciertos mecanismos ideológicos de revelación/ocultamiento que les sirven a los adultos para domesticar y someter (para colonizar) a los chicos.

Fue en esa época de creciente control sobre la infancia cuando empezó a cobrar fuerza la idea de que la fantasía podía ser peligrosa. Se proponía, como alternativa, una especie de "realismo" muy particular que echó raíces y que, con altibajos, sobrevive hasta nuestros días. Crecieron como hongos cuentos de "niños como tú" colocados en situaciones cotidianas, semejantes en todo lo visible a las del lector –cuentos disfrazados de realista-, en los que sin embargo, por arte de birlibirloque, la realidad era despojada de un plumazo de todo lo denso, matizado, tenso, dramático, contradictorio, absurdo, doloroso: de todo lo que podía

[45] MONTES, G. (2003) : *Realidad y fantasía o cómo se construye el corral de la* infancia, http://www.edicionesdelsur.com/padres_art_11.htm

hacer brotar dudas y cuestionamientos. Así, despojada, lijada, recortada y cubierta por una mano de pintura brillante era ofrecida como la realidad, y el cuento, como cuento realista. Los pedagogos, contentos, porque el cuento informaba acerca del entorno, "educaba" (fin último de todo lo que rodeaba a lo infantil) y no se desmadraba por esos oscuros e imprevisibles corredores de la fantasía.

Frente a esta visión alicorta y simplificadora de lo que es el niño y de lo que es la literatura, Graciela Montes defiende, lo mismo que respecto al lector adulto, un "contrato" abierto con el texto, un pacto o exploración abierta:

…. una búsqueda nueva; ni el sueñismo de la fantasía divagante ni el realismo mentiroso. Más bien exploración de la palabra, que es exploración del mundo y que incluye en un solo abrazo lo que suele llamarse realidad y lo que suele llamarse fantasía. Es decir, literatura.

De hecho, la suspensión de marcas diferenciadoras entre unos géneros y otros, entre la realidad y la ficción, es una característica del ya mencionado"capitalismo de ficción[46]", que es, al fin y al cabo, el lado cultural de la sociedad post-industrial. No sólo en los *reality shows*, en multitud de manifestaciones vemos el "cruce" entre historias reales y ficciones, como ocurre en los casos sobre los que asientan muchas series televisivas[47] o películas.

EL CAPITALISMO DE FICCIÓN: MITO Y LITERATURA EN LOS ALBORES DEL S.XXI

Según Jostein Gaarder[48], la mitología indoeuropea ha sido el principal "granero" de los diversos tipos y variantes de la cuentística folklórica y parafolklórica -y de ahí, a la literaria- desde hace siglos. Se ha difundido de manera desigual, debido entre otras cosas a la disparidad en la evolución de cuento en las distintas culturas, cuyas fases resume así:

1) *La cultura total o parcialmente ágrafa. Los cuentos abundan, es la edad de oro de la narración.*
2) *La cultura literaria pre-moderna. Los restos de las riquezas de la cultura ágrafa se escribieron y preservaron por escrito. Asimismo, se escribieron y publicaron nuevos cuentos, novelas y cuentos de hadas de autor. Aparecen los primeros cuentos "para niños".*
3) *La cultura nacional moderna con un creciente elemento de cultura extranjera y traducida. Las publicaciones para niños y adolescentes son tan abundantes que se crean instituciones especiales para conservar libros para niños en el nivel nacional. El IBBY se funda a principios de la década de 1950.*
4) *La civilización postmoderna, globalizada y basada en redes cuyos habitantes son prácticamente inducidos*

[46] MARTOS NUÑEZ,E. (2005). "El capitalismo de ficción: mito, literatura infantil y mercantilismom", en **Primeras noticias. Revista de literatura**, Nº. 211, 2005 (Ejemplar dedicado a: Bibliotecas y animación a la lectura), pags. 15-24

[47] Es el caso de CSI, pero también de muchas otras series que acuden a archivos policiales o a otras fuentes similares.

[48] http://www.imaginaria.com.ar/10/6/gaarder.htm 2007/09

al entretenimiento de fácil acceso y donde la cultura, en gran medida, se ha convertido en un artículo de consumo internacional.

Como dice Gaarder, la mayoría vive entre las etapas tres y cuatro de esta enumeración, si bien, sobre todo en el Tercer Mundo, son numerosas las comunidades que se hallan en los primeros estadios y saltan bruscamente a la "(pos)modernidad". Igualmente, se pregunta el autor de *El Mundo de Sofía* qué ocurre con el cuento cuando estos textos y sus formatos clásicos entran en competencia con los nuevos medios: televisión, video, computadoras, Internet. La respuesta está en en Ana María Matute[49]: ***los cuentos y las leyendas migran, no sólo de contenidos o de lugar, sino también de soporte o lenguaje***, en suma, los cuentos son "volanderos". Juan Goytisolo lo explica magistralmente[50]:

Se desplazan los hombres y con ellos las palabras: la infinidad de relatos orales que se metamorfosean al hilo de su canje y circulación. Algunos cuajan en las leyendas fundacionales de las religiones monoteístas. La mayoría evita el anquilosamiento y se dispersa en una galaxia de cuentos, en los que no se vindica

La autoría sino la transmisión. Fábulas y relatos mutantes, de infinitas posibilidades adaptad"oras que, como los musgos, líquenes y helechos, pasan de China a India, de ésta a Persia, de Babilonia a Grecia, de Egipto a Roma, por esas "autopistas de viento" que diseminan las semillas de las palabras a tierras remotas, mediante una forma más vasta de abejeo y polinización.

Siguiendo con la analogía de Goytisolo, no es de descartar que esta "polinización" de los cuentos tradicionales en los nuevos *media* no produzca resultados interesantes, pues como bien dice Gaarder, *la conciencia humana posee una estructura absolutamente épica o narrativa, así está conformada y ha sido siempre desde la aparición del primer mito o relato de cacería.* De tal modo que *el cerebro parece ser receptivo a las narraciones, y no tanto a la información digital o enciclopédica*, y esto solo ya explicaría el auge actual de las sagas.

[49] MATUTE, A. M.: "Los cuentos vagabundos: el valor de los cuentos I", CLIJ 1999 12 (114)29-36

[50] *Metáforas de la migración*, texto leído en el Fórum de las Migraciones de Barcelona, 27 de septiembre de 2004. Versión digitalizada en http://www.ahoraeducacion.com.ar/frontend/notas.php?idNota=82

LA NUEVA VISIÓN DEL FOLKLORE

Si el folklore verbal y la literatura comparten ambos su dimensión de "arte verbal" no podemos por menos que reubicarlos ambos superando ciertos estereotipos o preconcepciones.

La dimensión romántica nos ha dado, del lado del folklore, una visión que vinculaba el folklore a lo oral, al registro del pasado, al mundo rural, y que terminaba adscribiendo sus producciones a lo local, lo pintoresco o lo fantasioso, por así decir. Todo ello en detrimento de las otras dimensiones que hoy se reconocen: que además involucra otros lenguajes, que debe referirse también al presente ("memoria viva"), a lo urbano y, desde luego, no anclarse en lo local ni en el nivel sólo de los "trajes regionales" y de otras visiones reduccionistas.

Por su parte, la **herencia romántica** también dio una imagen esquemática de la literatura en torno a una ideas cuyo arraigo hoy aún constatamos, la más común de ellas es la *mitología del genio*, la idea del *individualismo a ultranza* como sello de lo literario.

Como verdad a medias, oculta todo lo que el escritor debe a la tradición heredadz (folklórica y/o literaria), a las convenciones de géneros y a todas las otras **mediaciones**, pues el texto no es nada si no lo vemos dentro de un proceso de comunicación cultural e interpretativa (cf. **Teoría de la recepción**).

La conclusión que podríamos sacar se desprende también de la concepción mencionada de L. Vax, uno de los principales expertos en literatura fantástica: el diferencial entre el **imaginario individual**, el **imaginario folklórico** y el **imaginario literario**, propio ya de los talentos de los escritores, no es tan grande como se piensa.

Y de hecho, estos niveles funcionan como vasos comunicantes, pues, por citar el caso emblemático de Tolkien, sabemos que de niño amaba inventar lenguajes e historias imaginarias para continuarlas (cf. los **paracosmos infantiles**, cuya relación con la ficción ya ha explicado G. García Rivera[51]), e igualmente sabemos que se inspiró para su obra en el fondo de leyendas anglosajonas y nórdicas, con un sentido, a la par, de indagación e innovación (v.gr. sus investigaciones sobre la "lengua de duendes"), de modo que lo individual, lo folklórico y lo literario se enmadejaban perfectamente en este caso.

Así pues, se puede decir que en todas partes los "mimbres de los cestos" son parecidos, lo que hay son variaciones más o menos sutiles o "exitosas" que parten de *motivos/tipos* alojados, si se nos permite el oxímoron, en la "memoria inmemorial".

Claro, los temas sólo no sirven, el buen narrador, en el lenguaje y soporte que sea, sabe impregnarse de un arte y de

[51] GARCIA RIVERA, G. (2004): "Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de fantasía, C&F y terror: nuevos conceptos y métodos)", en **Primeras Noticias**, 215, 2004.

una poesía que ya H. Gunkel[52] recalcó como distintivo esencial de la saga: la narración no es sólo memoria de la Humanidad, sino "*memoria poética*", memoria donde las imágenes y el buen hacer del contador marcan la diferencia respecto a otras historias potencialmente interesantes.

En pocas palabras, el mito es el principal *granero* de la LIJ lo demuestra los principales éxitos de los últimos años, como el citado *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*, *remakes* los dos de mitos ancestrales.

MITOLOGÍAS ANTIGUAS Y MITOLOGÍAS MODERNAS

La mitología, en el sentido estricto en que la definen los folkloristas como S. Thompson, se ocupa de una clase de relatos, los mitos, que a su vez son definidos como subcomponentes de una categoría más amplia, el **folktale** o narración tradicional, y ocupa su sitio en oposición justamente a otras modalidades, como son la leyenda o el cuento maravilloso.

Aparte de la apariencia del "casting" o personajes que actúan en el relato, en el sentido de que el mito parece involucrar personajes de una categoría superior (dioses, reyes, héroes…) a los de un cuento de hadas o un cuento de animales, hay otra dimensión esencial, que afecta a la *pragmática*: el mito tiene un alcance *paradigmático*, ejemplar, que justifica no sólo una costumbre o rito sino que da explicación a todo el universo (como ocurre en los mitos cosmogónicos y/o en los mitos fundacionales).

Así, si queremos hacer la extrapolación, el mito de la génesis de los anillos da sentido a la búsqueda y a todas las peripecias subsiguientes en la saga de Tolkien.

De todos modos, podemos decir, pues, que los límites entre cuentos, mitos y leyendas a veces se difuminan, en la medida en que encontramos cuentos etiológicos, leyendas fundacionales o mitos que no son tan universalistas sino que incluyen personajes o bien situaciones más propias de una saga o tradición local, como ocurre, por ejemplo, con los trabajos de Hércules.

De hecho, encontramos que tales "arquitecturas básicas" de la ficción están ya presentes en las fantasías infantiles y adquieren formas "cerradas", completas en lo que se ha denominado "paracosmos"

[52] Gunkel H. (1910): Die Sagen der Genesis (edición alemana de Ed. Mercer, 1997), versión parcial digitalizada en http://www.sacred-texts.com/bib/log/log02.htm

Los **patrones temáticos y formales** de estas narraciones *en grado cero* ya las ha comentado Gloria García en el citado artículo[53].

Lo *feérico* puro, siguiendo la terminología de L. Vax, no es lo que atrae a los jóvenes, pero sí esta suerte de *archificciones* construidas en forma de relatos que no son exactamente cuentos o novelas o guiones de posibles películas sino *historias* en el sentido más amplio de la palabra, que se expresan a menudo en la construcción de mundos imaginarios, *mundos-réplica*, esto es, **paracosmos** o mundos que no son *verídicos*, en el sentido de mundos reales novelados al modo realista o costumbrista, pero sí mundos *plausibles*[54].

En todo caso, la ficción siempre ofrece un mundo "especular" que hace verosímil o reconocible el mundo ficticio que a continuación se *inventa*, la diferencia está en que, como dice F. Savater, la ficción, por vía de la fantasía, tiende a librarse del "determinismo de la realidad", a través de muy distintos recursos, tanto temáticos (la irrupción de lo "numérico", lo milagroso que aparece…) como formales (la "eucatástrofe" de Tolkien, el "vuelco" de una situación calamitosa). Los paracosmos, pues, deben combinar tanto elementos novedosos como elementos predecibles, así en *El Señor de los Anillos*, la creación de la trama se ubica en un ambiente reconocible épico y medievalista, conforme al *género de espada y brujería*.

Sea como fuere, éste es el germen de la predilección de los jóvenes por la **literatura de terror, la fantasía épica o la ciencia ficción** más o menos visionaria, en fin, todo el ámbito de lo que se conoce como **ficción especulativa**.

Como dice Darko Suvin al referirse a la Ciencia Ficción[55], es una literatura del **extrañamiento cognoscitivo**, pues se trata de justificar racionalmente lo extraño, al partir de una ubicación espacio-temporal y de unos personajes a menudo contrapuesto a los de la literatura realista/naturalista.

En otro orden de cosas, nótese que la leyenda tradicional se vinculaba a un lugar o a unos personajes concretos, que se pensaban veraces y cuyo rastro se podía seguir (v.gr. leyendas del Camino de Santiago).

Hoy la **vinculación** y la **veracidad** quedan en suspensión ante los nuevos canales de expresión, por ejemplo, Internet,

---

[53] Como avanzamos anteriormente, los rasgos básicos son:

a) Hibridación de géneros y estructura elástica, de texto libre (Vansina), con suspensión de las marcas de cierre (cf. Lázaro Carreter), que permite una narración ensanchada, y equidistante entre el cuento, la novela, la leyenda… o sea, ficción en grado cero, archirrelato, o ficción especulativa, a caballo entre géneros como la fantasía, la Ciencia Ficción, el terror o lo histórico-legendario;

b) Imágenes cosmológicas, relación con el mito fundacional o etiológico, que se evidencia en la creación de un mundo autoconsistente, una toponomástica propia, etc.

c) Iconotextualidad, apoyo en mapas, árboles genealógico;

d) Imágenes o arquetipos recurrentes tomados de la mitología indoeuropea (cf. Dumézil)

[54] A este respecto, el cine ha brindado modelos, son muchas las películas que tienen como trama la vida de un presidente (de ficción) de los Estados Unidos, la réplica del mundo real está en que se pone como escenario la Casa Blanca, cuadros de presidentes que sí han existido, etc.

[55] D. SUVIN (1984): *Metamorfosis de la ciencia ficción. Sobre la poética y la historia de un género literario*, México, Fondo de Cultura Económica.

y, como ocurre con las leyendas urbanas, ya apenas puede seguirse el rastro dentro del laberinto que es el mundo actual, ni mucho menos se piensa en términos de veracidad o de verismo. Basta, como bien dice Linda Degh, que el argumento sea plausible, o, dicho de otro modo, que esté bien contado.

EL LECTOR MULTIMEDIAL

En consecuencia a todo lo indicado, lo que podemos decir es que el joven actual presenta un perfil donde se combinan rasgos tradicionales con fenómenos nuevos del s. XXI, como es la emergencia de este **lector multimedial, acostumbrado a una pluralidad de lecturas, lenguajes y soportes**.

Sigue siendo vigente, de algún modo, lo que se decía tradicionalmente al describir las **lecturas por edades**: el adolescente y el preadolescente tienen una especial inclinación por el mundo de los viajes, lo científico, el descubrimiento del yo y del mundo afectivo, sexual, etc. Es decir, encaja en su recepción todo aquello que tiene un sentido **iniciático**, de descubrimiento de una identidad personal y de unos valores superiores, compartidos o no por la comunidad (de hecho, la parte *rebelde* es muy importante en estos héroes juveniles).

De ahí provendría el interés del joven por esta *ficción especulativa* que aparentemente se aleja de la realidad, como es la novela histórica o de ciencia ficción, pero también porque comporta el viaje, normalmente, como en *La Isla del Tesoro*, en interacción con el mundo de los adultos.

Lo que cambia en el s. XXI es que este patrón iniciático se vuelve mucho más difuso y ambiguo, por ejemplo, los **valores** inherentes al esquema iniciático del cuento maravilloso son contestados o invertidos, como vemos en el personaje de Artemis Fowl (Eoin Colfer) o cómo se discute sobre los contenidos cristianos/paganos de la saga de Tolkien o de las aventuras de Harry Potter.

EL CASO DE LAS LEYENDAS URBANAS Y SU RELACIÓN CON LOS JUEGOS DE ROL

La relación de estas nuevas leyendas con los medios de comunicación y con Internet, que ha estudiado magníficamente Linda Degh[56], es muy interesante por cuanto se producen fenómenos nuevos que no ocurrían en la leyenda tradicional.

Uno de ellos es el "estiramiento de la cadena" de transmisión, pues el *rumor* vía Internet (*spam*) lo que produce es una multiplicación de los informantes/transmisores, que reproducen la historia con diversos grados de implicación, desde la creencia absoluta a su repetición puramente cómica, para asustar o "epatar".

[56] DEGH, L. (1971): "The Belief Legend' in Modern Society." American Folk Legend: A Symposium. Ed. Wayland Hand. Berkeley: Univ. of CA Press, 55-68

Ahora bien, según dicha autora[57], lo que la tradición transmite no es una creencia particular, del informante, sino más bien una *creencia genérica* o impersonal. En otras palabras, un "alguien cree o creyó esto que te cuento", da igual, pues, la ironía o el distanciamiento del narrador con tal de que formule bien lo que la leyenda cuenta, y que separe del juicio o creencia latente (*statement*).

Se deja abierto el significado, pues la leyenda es un tipo de **discurso parabólico**, que siempre puede contener un *plus* de significación, que invita a ir más allá de la anécdota o lo particular, para elevarse a un plano ejemplar o paradigmático, como todo mito.

Las leyendas son relatos que se transmiten no por un recitado literal de carácter oral sino por un **esquema temático** (de ahí su simplicidad estructural), de ahí que pertenezca a la categoría que Vansina denomina "texto libre" frente, por ejemplo, a los textos "cuajados" del cantar lírico o épico, de las fórmulas y, en cierto modo, de los cuentos formulísticos.

Igualmente, son discursos plenamente *contextualizados*, que buscan comunicar experiencias de la comunidad (*interexperiencialidad*), porque en ellos prima la vinculación a unos lugares, enclaves naturales, personas o acontecimientos que forman parte de la memoria colectiva. Por tanto, la leyenda tiene una orientación "**identitaria**" de la que carece el cuento.

Pese a su apariencia unitaria son discursos *"en gestación"*, de estructura incompleta, fragmentaria, que se define y perfila en el intercambio social, cuando varios narradores aportan la información "troceada", o bien cuando surge la figura de un compilador (de ahí su inestabilidad estructural, que va desde la *leyenda monomotivo* a la leyenda articulada en una narración extensa).

A poco que se escarba un poco en la superficie del texto o textos que la materializan, la leyenda presenta el aspecto de una amalgama intertextual, pues es un género liminar entre cuentos, mitos, anécdotas locales, fórmulas supersticiosas...) e *interdiscursiva* (la leyenda puede plasmarse igualmente a través de rituales, dramatizaciones, iconografía popular, como los exvotos) e *interexperiencial*.

El patrón de la leyenda adquiere en seguida numerosas variaciones si se enriquece con sucedidos y casos, contados por personas que acrecientan así el referente de partida, y de hecho este nuevo contexto urbano e universitario de esta clase de leyendas impregna tales historias, que ya no pueden tener el tono de las leyendas confiadas a los hermanos Grimm por pescadores, leñadores, molineros y otras profesiones obsoletas en el contexto actual.

Pero además de esta multiplicación de conductos y versiones, la leyenda urbana participa de otra propiedad muy interesante, que no se puede entender sin el aporte de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación, su

[57] DEGH, op.cit., p.23 y ss.

carácter ostensivo, es decir, su posibilidad de ser "jugadas", "representadas"[58].

Esto explicaría la **porosidad de la leyenda urbana** respecto a los **juegos de rol** e incluso la propia crónica negra que los medios de comunicación difunden. Las historias acuñadas también modelan conductas "reales", el *psicokiller*, por ejemplo, no es ya un género americano, pues crímenes recientemente acaecidos tienen este mismo sello (cf. "el asesino de la baraja").

Leyendas "comunitarias", es decir, folklóricas, que sin embargo no pueden desligarse de una tradición literaria, artística o cinematográfica en nada populares, nos referimos, por ejemplo, al ***cuento gótico*** y otros refinamientos literarios derivados de universos particulares como los de Lovecraft o King.

La famosa **leyenda urbana** de la *chica de la curva de la autopista* participa tanto de la tradición de los aparecidos como de este mismo interés morboso o romántico por lo sepulcral o los muertos. Al contrario de Hermes y de otros *conductores de almas* (*psicopompos*) de la tradición folklórica, que avisan o guían, el fantasma de estas historias sólo se nos muestra, en la línea más truculenta y sobrecogedora, buscando el efectismo.

En suma, las leyendas urbanas son las leyendas de la aldea global, pero **des-localizadas**, sin anclajes en la vida, el espacio o el tiempo histórico de la comunidad, y que ha sustituido la veracidad y el lenguaje *boca-a-boca* (luego literaturizado por escritores como Bécquer) por la simple plausibilidad narrativa y lo multimedial como lenguaje (a las órdenes en este caso del marketing y del merchandising, como se advierte en la ficción de terror y sus multiexpresiones en filmes, juegos, cómic, libros…

[58] Véase a este respecto lo indicado por J.B. Renard: "Le terme "ostension" a eté adapté et introduit dans la terminologie folklorique anglosaxonne en 1983 par Linda Degh et Andrew Vazsonyi ("Does the Word 'Dog' Bite ? Ostensive Action : AMeans of Legend Telling", Journal of Folklore Research, 20, 1983: 5-34). Par les termes "action ostensible" (trad. de l'anglais "ostensive action") et "ostension",ces auteurs signifient que les legendes peuvent etre "jouees", mises en actes, autant qu'etre "racontees", mises en paroles. Par la suite, on utilise ce terme dans l'etude des rumeurs et des legendes urbaines pour designer des comportements reels d'individus qui imitent le scenario d'une rumeur ou d'une legende. Les rumeurs et legends urbaines revelent souvent les peurs contemporaines. Lorsque ces histoires servent de modeles d'imitation a des criminels afin de susciter les memes peurs, on a typiquement un phenomene d'ostension (cf. J.-B. Renard, *Rumeurs et legendes urbaines*, PUF, "Que sais-je ?" 3445, 1999, p. 125)

LOS PELIGROS DE LA MERCANTILIZACIÓN DE LOS MITOS: FAKE-LORE Y BANALIZACIÓN

Y es que una tendencia muy importante en el mundo occidental es presentar la ficción como un componente esencial de la "dieta televisiva" o mediática en general, destinada a producir "sustos, emociones o empatía de alguna clase" (cf. Telenovelas), es decir, como una especie de **simulacro de la realidad**.

De hecho los docudramas o los *reality shows* exploran estos límites ambiguos entre los mundos de la banalidad y los de la ficción, y es verdad, de todos modos, que la proliferación de videojuegos o programas de realidad virtual tienden a solapar ambos mundos.

Para ello, no hay problemas en alterar, falsear o modificar las historias tradicionales, y tanto numerosas publicaciones de literatura infantil y juvenil (del tipo "Cuentos, leyendas o mitos… para niños), como los audiovisuales o Internet han inflado o falseado a menudo la tradición. El profesor Singer[59], de la Universidad de Michigan, hace un juego de palabras entre **folk** y **fake** para indicarnos que ya desde antiguo el folklore verbal, los cuentos, canciones o leyendas, se han venido presentando en forma de "**fakelore**", de falsificación.

Por ejemplo, ha sido frecuente la presentación de material escrito por autores profesionales como si fuera la reproducción auténtica de las tradiciones orales de comunidades étnicas e históricas. En Europa un caso muy famoso fue lo que se conoció como "**ossianismo**", que de hecho logró engañar a casi todo el mundo y presentar como folkórico algo que no lo era.

Otro caso de desvirtuación del folklore ha sido su adaptación a modas literarias, estéticas, pedagógicas y morales. Este "**folk procesado**" no empieza desde luego con la producción de Walt Disney "Pocahontas" sino que en gran medida está en Perrault, Mme. Leprince de Beaumont y otros autores cortesanos franceses cuando adaptan o "tuercen" cuentos folklóricos como "La Bella y la Bestia" en dirección hacia tesis, moralejas o enfoques ajenos desde luego a la tradición, pero concordes con la mentalidad cortesana o las modas que influyeno sobre estos autores en la Francia pre-revolucionaria.

En todo caso, se busca **el mercado como referente básico** y **la individualización,** es decir, el lector-que-compra, el destinatario básico.

Así, los niños, habituados por el mundo de los videojuegos y del ordenador, viven en medio de una sociedad competitiva y atroz donde precisamente los valores de la "cofradía del bosque", de los héroes en cooperación son cada vez más extraños.

En cambio, se produce una férrea política de *marketing*, que va imponiendo sus modas, como los *remakes* de los clásicos (v.gr. *Aladdin*) o la tendencia barroquizante al héroe múltiple o amalgamado (*X Men*), por no hablar de otras

[59] SINGER, E. (1988). "Paul Bunyan and Hiawath", en *A Michigan Folklife Reader*, edited by C. K. Dewhurst and Y. Lockwood. East Lansing: Michigan State University Press. Véase "Fakelore, Multiculturalism, and the Ethics of Children's Literature",

combinaciones, como la de un *héroe adulto + su pupilo* (*Batman y Robin*), que en el fondo no son más que *remakes* de los arquetipos folklóricos ya descritos por autors como Campbell, Frazer y otros.

EL CAPITALISMO DE FICCIÓN COMO HORIZONTE DEL S. XXI QUE IMPREGNA EL FOLKLORE Y EL GÉNERO FANTÁSTICO Y PARA JÓVENES

Vicente Verdú[60] nos habla del paso del capitalismo de consumo a lo que llama "capitalismo de ficción", marcado por la necesidad de crear una realidad duplicada, más o menos clónica -como *Matrix*-, y un mundo, ante todo, de espectáculo y diversión.

El **entretenimiento** es, sin duda, la primera industria de nuestros días, y todo, comunicación, negocios, empresas, **tienden a converger**, según la expresión de Jenkins[61].

Por eso la imagen es tan importante, y por eso este capitalismo de cara amable ya no puede permitirse las estampas sórdidas de las fábricas textiles de Manchester durante la 1ª Revolución industrial. Y se llama *capitalismo de ficción* porque, a fin de cuentas, se dedican a *entretenernos* con toda clase de historias en toda clase de lenguajes (cine, TV, *best sellers*...).

Es un entretenimiento "trans-medios", que en el fondo son como los *chismes* que desde siempre se ha contado a la humanidad, eso sí, a escala mayor que la local, porque ya se sabe que el mundo es un pañuelo, o dicho de forma periodística, ya vivimos en la "aldea global" que MacLuhan profetizara y que hoy es ya una realidad absoluta.

Por esta razón tradiciones más o menos locales han de adaptarse para alimentar, como las hamburguesas, a esta nueva sociedad global y ávida de sorpresas, *realitys show* y todo tipo de truculencias. Ver la televisión, cada vez más, es como asistir a un **circo mediático permanente**, con la exhibición de fieras que se enseñan las garras, con las ocurrencias del showman o la voz de los "bustos paralantes" del telediario, o los programas de impacto que distraen de los problemas cotidianos... Ramón Gómez de la Serna lo definió muy bien: es **el mundo de la bagatela y del kitsch**.

No es de extrañar, pues, que se repitan una y otra vez los géneros que triunfan: la *telebasura*, los *culebrones* de los políticos, con las tramas de poder que en nada desmerecen "El Conde Montecristo"; o el género rosa o policiaco o de terror para los adultos; o, para los jóvenes, el culto a la ciencia ficción o a ciertas mitologías modernas tomadas de las fantasías épicas.

Isaac Asimov tenía razón cuando decía que la ciencia ficción, por ejemplo, no es poner marcianos o naves galácticas, que es algo más. Sea como fuere, los cines se llenan cuando se presentan estas historias perfectas, magníficamente contadas y apoyadas en efectos digitales, que nos transportan a un mundo mágico y pletórico, aunque vacuo muchas veces.

[60] VERDÚ, V. (2003): *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*. Anagrama. Barcelona.

[61] JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media* Collide. New York: New York University Press, 308

De hecho, Batman, Spiderman y otros filmes parecidos encabezan la lista de recaudaciones de taquilla en USA. Pero nadie debe engañarse por la aparente "inocencia" de este juego. Al contrario. hace unas décadas, cuando empezó el cine fantástico, todas estas *hiperrealidades* eran vistas de forma indulgente y despreciativa, pues según la visión marxista, todas estas películas de monstruos eran sólo *evasión*, disparates o pasatiempos. O sea, más o menos "opio del pueblo".

Pero ahora que la *vanguardia del capitalismo ha* actualizado estos repertorios de historias para vendernos libros, comics, filmes y mercancías de todas clases, ahora es más fácil percatarse del pensamiento mágico y de sus implicaciones ideológicas y formativas; la imaginación, las emociones, la fantasía, etc. sirven para algo más que un *sedante de masas,* que construyen mundos alternativos, como los *paracosmos* de los niños. Si los psicólogos dicen, con acierto, que la ficción encubre una especie de "equipamiento cognitivo", sin duda la imaginación mediática de que estamos hablando, puede servir lo mismo para "aletargar" que para despertar una visión de mundos alternativos.

Y esto tampoco debe confundirse con el *marketing* imperante, como el de promover cada vez más la imagen de unos adultos "aniñados", siempre jóvenes, que se comportan de forma pueril o alocada, sin inhibiciones. No hablamos del niño en clave poética que hay en *Peter Pan,* o el *Principito,* o *Alicia*, hablamos más bien del adulto llevado al terreno de lo juvenil, pues usa ropa de marca, va en moto, en fin, con todos los parabienes del consumo.

"Jugar" no es sólo vender imagen corporal, también es "actuar con la cabeza", indagar, descifrar enigmas, resolver problemas con el esfuerzo o el ingenio, en fin, saber encontrar, entre las dificultades de la realidad, patrones positivos de conducta, pues eso es al fin y al cabo lo que hacen los héroes de los mitos. Y no sólo vivir de las apariencias, pues en los mitos rara vez "el hábito hace al monje", al contrario, hay que desconfiar de las apariencias, y los dobles o máscaras.

CAPÍTULO 1. LAS SAGAS FANTÁSTICAS, ENTRE LA MITOLOGÍA Y LA MODERNIDAD.

1.1 La fantasía moderna y la ficción especulativa

El primer problema de estos géneros es, además de su labilidad formal y de contenidos, la profusión de autores, obras, subgéneros, modalidades y todo tipo de manifestaciones, que crean un panorama muy complejo y hacen temeraria cualquier clasificación. Sin embargo, la **emergencia de géneros** antes **marginales** está fuera de toda duda, las ventas de toda clase de literatura fantástica se disparan.

Todo eso es un indicio de su riqueza, sin duda, pero también en este "bosque" se esconde una hojarasca que todo lo vuelve borroso y no deja ver al lector unos mínimos perfiles y lo abandona a la suerte del "mercado" o de la opinión –no siempre bienintencionada ni fundada- de "reconocidos críticos".

Es "peligroso", indica A. Manguel[62], en el mundo de la lectura el traslado de los mecanismos de la "novedad", propios del *marketing* más feroz; más bien, insinúa, lo más estimulante es la relectura, la conversación activa con esos pocos libros que de verdad marcan las distancias

Como afirma Daniel Dennet[63] *aprender* a menudo *es "desandar" el camino de nuestras preconcepciones*, "aprender a des-aprender", pero para ello hay que tener previamente unos esquemas o jerarquías conceptuales que aplicar, en este caso, a la infinita variedad de propuestas, textos y autores que "pueblan" este mundo y que ha generado la necesidad de crear auténticas bases de datos para poder manejar todo el cúmulo de información

Hasta ahora, los conceptos y métodos de análisis de toda esta realidad eran los que nos venían proporcionando disciplinas distintas, cada una desde su perspectiva. Así, el investigador de Letras ve en ellas un campo para aplicar sus conceptualizaciones tomadas de la *Teoría Literaria*, al igual que el psicólogo percibe estas obras como la plasmación de las fantasías, infantiles o adultas, o el sociólogo los considera la materialización de ciertos estereotipos, o bien el antropólogo/ folklorista, que ve la supervivencia de unos símbolos recurrentes.

E incluso otros profesionales, como los diseñadores, artistas o arquitectos (v.gr. Escher) han hecho incursiones en este campo al diseñar ciudades o arquitecturas imaginarias. Cada uno de ellos tiene su aparato conceptual, sus métodos, y todos tienen razón, si no fuera porque éste es un tema en el que, como diría E. Sábato, se muestra el "hombre total"; probablemente, sea este carácter especulativo, psicológico, de construir y anticipar mentalmente mundos, lo que más haga hombre al hombre, es el "homo psycologicus" de que habla Dennet.

Por tanto, los **nuevos conceptos** y métodos sólo podrán construirse mediante una adecuada integración de

[62] MANGUEL, A. (2003): *Nuevo elogio de la lectura, Lumen*, Barcelona.

[63] DENNET, D. (2004) *La evolución de la Libertad*. Paidós, Barcelona:

todas estas disciplinas previas, de forma que pasemos de esta visión caleidoscópica a una visión más centrada, profundizando en el complejo ámbito de los "mundos imaginarios", cuya propia terminología es tan dispar como el campo a acotar (*mundo imaginario, mundo narrativo, lugares imaginarios, geografía mítica, fantasías infantiles, ultramundo, realidad virtual, mundos posibles, "map story", mitogénesis...*).

Sobre esta nueva visión de los géneros aludidos, tenemos la aportación de estudios como la Tesis Doctoral de Roger Bozzeto[64], que define de forma muy acertada el estado de la cuestión:

> *El ámbito de las literaturas del imaginario ha sido reestructurado, en función de las convulsiones que tuvieron lugar en el ámbito de la representación del mundo, que toma en cuenta los avances científicos. La emergencia de los géneros nuevos, lo fantástico y la CF, diluye la oposición antigua entre lo maravilloso gratuito y lo mimético referencial. Con el género de la CF, que se forma con los aportes del viajo imaginario y de la utopía, se desemboca en una ficción especulativa, mimética sólo de una realidad alternativa. Con el género de la Fantasía, las relaciones, presupuestas como evidentes entre lo que se piensa y lo que se representa, son cuestionadas. Son géneros que se sitúan como dos tentativas de domesticar la alteridad…*

En todo caso, esta *recategorización* no es un sólo un ejercicio intelectual sino una necesidad de "poner orden en el caos", pues lo que los anglosajones quieren denotar al usar el término **ficción especulativa** (Ellison) para recubrir los géneros Fantásticos, Ciencia Ficción y Terror, es que en éstos se produce algo más que una ósmosis, son más bien gemelos o "trillizos", a poco que nos fijemos en que lo esencial en ellos es justamente crear un patrón de un *mundo alternativo*, que es lo que venimos relacionando con los **paracosmos** infantiles.

De hecho, la mezcla de rasgos de unos y otros subgéneros equivale a la suspensión de marcas diferenciadoras, es decir, esas "lindes" que funcionaban más o menos en la narrativa de los s.XVIII y XIX, se van esfumando, o van dejando de ser operativas.

Más allá de las cristalizaciones de géneros, por ejemplo el *cuento gótico* o la *space opera* como subgéneros, respectivamente, del terror y la ciencia ficción, lo explica la atracción de los jóvenes por la **literatura de terror, la fantasía épica o la ciencia ficción** es la inmersión en mundos imaginarios, a menudo de carácter visionario, con más nexos de unión que diferencias. Así, incluso en Sagas "light" como Harry Potter el terror ha sido introducido en sus últimas entregas, y en otra obra emblemática, "Alien", ciencia ficción y terror se hallan totalmente mezclados, justificando el mencionado concepto de Harlan Ellison[65] de **ficción especulativa.**

---

[64] BOZZETO, R. (1992: *Deux genres des litteratures de l'imaginaire: la science-fiction et le fantastique*, Tesis Doctoral, Univ. Aix-Marsella . Véase también Roger Bozzetto, L'Obscur objet d'un savoir, Fantastique et Science-Fiction, deux littératures de l'imaginaire, Presses de l'Université de Provence, 1992

[65] Es un autor que tiene numerosas obras de ciencia ficción, fantasía y de otras tendencias, y que ha manifestado su deseo de trascender las fronteras artificiales entre los géneros, habiendo trabajado igualmente en guiones para cine, televisión y videojuegos. Véase una muestra de sus obras en todos estos campos en http://www.ciencia-ficcion.com/autores/hellison.htm

Nombre que empezó para buscar una salida a quienes sentía aversión por la "etiqueta" de "ciencia ficción" (ya Asimov prefería el de literatura de **anticipación**) y que hoy nosotros queremos reivindicar porque, en efecto, designa mejor esta literatura volcada hacia la creación de mundos imaginarios.

Darko Suvin ha dado en el clavo al referirse a la Ciencia Ficción[66] como una literatura del **extrañamiento cognoscitivo**, pues se trata de justificar racionalmente lo extraño, al partir de una ubicación espacio-temporal y de unos personajes a menudo contrapuestos a los de la literatura realista/naturalista.

En efecto, si bien se mira, géneros como la **ciencia ficción** han evolucionado hacia la creación de **metaficciones**, pues con sus continuas **utopías** y **ucronías**, ponen en tela de juicio la preconcepción de un mundo único como referente. E incluso partiendo de éste, hacen una anticipación o previsión futurista y crean **distopías** o mundos de pesadillas que no son menos inquietantes que esos universos paralelos.

FICCIÓN ESPECULATIVA Y SU "PROLE": UNA TERMINOLOGÍA COMPLEJA

En realidad, los subgéneros de la **Fantasía, Ciencia Ficción** y **Terror** son bastante "variopintos". Ocurre con ellos como con el cuento folklórico o *folktale*, a poco que se examinan sus modalidades vemos lo poco que tiene ver, en su composición y a veces en su temática, un mito con una leyenda, fábula, cuento maravilloso o una anécdota burlesca, y sin embargo, todas las modalidades participan del universo de la narración tradicional.

Sólo del lado de la ciencia ficción, se podría hablar de **numerosos subgéneros y corrientes temáticas**, como la Ciencia Ficción 'Dura' o **Hard SF** (Arthur C. Clarke, *Cronopaisaje* de Gregory Benford, con textos que llegan a incorporar diagramas de ingeniería, como los de Heinlein o Clarke) o la **Space Opera** ('La Guerra de las Galaxias', 'Star Trek', *Dune*, *Fundación*, *Flash Gordon..*). También tenemos la corriente llamada **Cyberpunk**, aparecida en los años 80 (*Neuromante* y resto de las obras de William Gibson, la trilogía de Marid Audran, de George Alec Ela Ficción-maníainger. 'Hardwired' de Walter John Williams. 'Pequeños Héroes' de Norman Spinrad.)

Nótese que, a su vez, el **cyberpunk** integra elementos de la novela policiaca, la novela negra, el *anime* y la narrativa postmoderna. Su estética gótica/barroca, sus distopías, su mundo tecnologizado impregna no sólo esta clase de libros sino producciones audiovisuales como *Matrix, Robocop* o *Desafío Total*, o **mangas** (*Akira*) y **juegos de rol** llamados también **Cyberpunk**[67]. Antihéroes, libertad desarraigada, sociedad de la información y tecnología a tope que no han arreglado nada, como convicción final de que es un mundo que se consume sin remedio.

[66] Op. Cit. pág 35 y ss.

[67] Se produce otra hibridación más con el **Shadowrun**, un juego de rol que mezcla el cyberpunk y la fantasía y la magia, ambientado en un futuro próximo.

Otras corrientes son reconocidas por los críticos y los lectores. Como las **Ucronías** (*El hombre en el castillo*, de P. K. Dick., *Pavana*, de Keith Rob...); o la **sociológica/Política** (1984 de George Orwell, 'Un Mundo Feliz' de A. Huxley. *El Juego de la Mente*, Norman Spinrad) **Psicológica** (*Flores para Algernon* de Daniel Keyes); la **Aventura fantástica** (La saga de Cugel, de Jack Vance. La serie de Darkover.).

Otra tendencia es la corriente **Futurista-Descriptiva** (*El cartero* de David Brin. La serie de relatos y novelas titulada 'Historia del Futuro' de Robert A. Heinlein); la serie de **Contactos** (*Marciano, vete a casa* de Fredric Brown, *Mars Attack!*), o de **Robots, androides, e ingenios vario**s ('R.U.R.', de Karel Kapek, la saga de Asimov).

Por último, los **Viajes en el Tiempo** (*El fin de la eternidad* de Asimov, y *El Gran Tiempo* y las *Crónicas del Gran Tiempo* de Friz Leiber), y las **Catástrofes/Postapocalíptico** (*Deep Impact*, *Armaggedon*, *Mad Max*), aparte de otras ramificaciones, como la **Humorística** (Fredric Brown, S. Lem), **Poética** (*Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury)…

Cuando a este inmenso "caldero" añadimos géneros como la **fantasía heroica, espada y brujería** vemos que la "pócima de los sueños" nace precisamente de la combinación de muchos de estos ingredientes, hasta el punto de que, por citar un caso, no andan muy lejos **novelas históricas** como *Los tres Mosqueteros* de Alejandro Dumas o *El Prisionero de Zenda* de Anthony Hope de las historias de imperios galácticos como *Los reyes estelares* de Edmond Hamilton y *Guijarro en el cielo* de Isaac Asimov, o la trilogía de Brian Aldiss, *Imperios galácticos.*

De todos modos, comprobamos que el concepto de ciencia ficción sigue siendo un híbrido, pues si bien se ha hecho hincapié en lo que este macrogénero debía a lo que se ha llamado la "tecnociencia", hoy se pone en valor su relación intrínseca con las ciencias sociales, pues al fin y al cabo muchas de estas ficciones se asientan en el campo del "pensamiento social", por ejemplo, las *utopías* como género, que desde Tomás Moro se ha ido formulando en distintas versiones, hasta lo que hoy llamamos "**cibercultura**".

Sin este "caldo de cultivo", los avances técnicos o el papel de las máquinas o de otros instrumentos dentro de estas fábulas, apenas tendrían sentido.

Así, el *cyborg* es, ciertamente, un ejemplo de superación de estereotipos sexistas, de raza o de clase social, tal como ha subrayado la profesora Donna Haraway, una feminista militante[68]:

[68] HARAWAY, D. J. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century." *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York*; Routledge, 1991. p.149-181.

1.2 LA ESTÉTICA DE LA FANTASÍA, LA CIENCIA FICCIÓN Y EL TERROR ACTUALES

Si algo caracteriza la cultura posmoderna es esta tendencia al **reciclaje** y a la **hibridación**, que explica precisamente la permeabilidad o el carácter de *vasos comunicantes* de los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror.

No abundaremos ahora en esta tesis, porque es justamente lo que pretendemos demostrar en los capítulos siguientes. Bastará con citar ahora algún botón de muestra, como el que representa la fantasía heroica del tipo *Dragones y Mazmorras* o *Dragonlance*, la cual, como veremos, hunde sus raíces en los **juegos estratégicos**, analógicos o digitales, tales como el rol o los videojuegos.

Así, se produjo no ya un flujo de argumentos primero literarios hacia los comics de espada y brujería (como es el caso archiconocido del *Conan de Howard*), sino un *mestizaje* de temas, géneros y técnicas, que se expresa sobre todo en las sagas de superhéroes como *Batman*, siempre a caballo entre las distintas representaciones; o también en la fusión de temas y estética, como la europea o americana, con la del manga japonés (*El viaje de Shihiro*).

Rumbos que, en muchos casos, se han seguido por imperativos comerciales, es cierto, pero que revelan un hecho significativo, la "salida" a una crisis de mercado o de público se busca "en la hibridación de géneros, o de medios, o de narratividades"[69], de lo cual da buena fe el "*remake*" de Hércules o su duplicado femenino, Xena, aventureros de la Antigüedad "reciclados" como héroes genuinos de fantasía heroica.

Y, en esta misma línea, Rafael Marín identifica las distintas fuentes de un clásico del género de espada y brujería, como *Blackmar* de Gil Kane y Archie Goodwin (1971), que amplía el patrón de Conan el Bárbaro:

La historia de Blackmark es, producto de la hibridación, novedosa y clásica al mismo tiempo: hay ecos del Nuevo Testamento y el nacimiento de Cristo, influencias de Conan y la novelística pulp de Edgar Rice Burroughs, cruces con la estética de Flash Gordon y El cantar de los Nibelungos, con Espartaco y con el ciclo artúrico. La historia deriva la fantasía heroica hacia la ciencia-ficción[70]

[69] http://www.tebeosfera.com/Libris/REH/comic/deFantasia/Heroica.htm

[70] UTRERA, R.: *Blackmark de Gil Kane y Archie Goodwin*, reseña en Bibliópolis, http://www.bibliopolis.org/umbrales/umbr0060.htm

RELATOS HÍBRIDOS Y FRONTERIZOS

También en una controvertida línea fronteriza, es de destacar la llamada "**Nueva Ola**", tendencia surgida en Inglaterra en los años 60/70, alimentada por la contracultura y el vanguardismo, y que luego pasa a los Estados Unidos influenciando a una nueva generación de escritores como Tomas M. Dish o Harlan Ellison, y, lo que es más importante, permitiendo que se popularizaran obras de escritores de la talla de Philip K Dick o Michel Bishop.

En muchas de ellas, se dan historias digamos pesimistas (distopías, catástrofes…), o bien, conforme a la narrativa más posmoderna, desmantelan los códigos de la ciencia ficción tradicional, provocando excesos o tratamientos que derivan hacia la indagación metafísica (*La intersección de Einstein*, de 1967, de Samuel R. Delany) o bien hacia el análisis demoledor de la sociedad, la religión o los tabúes sexuales, por ejemplo *Visiones Peligrosas*, un conjunto de relatos de Ellison, también de 1967.

Pero esta tendencia hacia lo **fronterizo** es más general que una corriente, afecta a clásicos como *Solaris* de S. Lem o *El mundo sumergido* de J.G. Ballard, porque más allá del viaje planetario o de la catástrofe ambiental, lo que se focaliza en el relato es cómo repercute todo eso en la psicología de las personas, creando lo que Ballard ha llamado "espacio

Capítulo 2. Presupuestos analíticos (I): el concepto de Imaginación y sus referentes psicológicos, folklóricos y artístico-mediáticos.

2.1 Las fantasías infantiles desde la psicología

Retomando el famoso lema del semiólogo Roland Barthes[71], está claro que debemos empezar con un concepto eje para redefinir la red conceptual que queremos articular. Si hablamos de **Imagen**, por ejemplo, hemos de matizar mucho, pues que no es igual que la abordemos como *Imagen mental,* para los **psicólogos**, o como *Imagen* en **retórica**, o dentro de un **análisis iconográfico**.

Y si ahondamos en el concepto de **imaginario**, si nos centramos en lo que se ha llamado **los mundos de la infancia**, las creencias de los niños, entonces saldrán aspectos ya conocidos, como la creencia infantil en los *amigos invisibles*. Más heurístico e integrador nos resulta un concepto mucho menos tratado, el concepto de **Paracosmos**, una noción surgida también de la **psicología infantil** y que, como veremos, se documenta también en el patrimonio folklórico mundial.

En efecto, éste es un término tomado concretamente de los psicólogos Silvey y Mackeith[72]. Para los psicólogos clásicos anteriores a ellos, la *imaginación* no tenía apenas cabida en el desarrollo de la psicología infantil, en la medida en que se tomaba como un apartamiento o "extravío" de la realidad.

Todo esto era un síntoma claro de que aquélla no gozaba de muy buena prensa como elemento formativo ni tampoco como forma de comunicación, argumentándose para ello que la imaginación excesiva lo que hacía era desviar al niño de la consideración de la auténtica "realidad".

Desde la *psicología cognitiva* y los estudios sobre creatividad, el enfoque ha variado, porque se contempla el desarrollo de la imaginación desde una perspectiva más amplia, y lo que se ha llamado *los mundos privados de la infancia* (es decir, lo que los niños hacen con sus juguetes, las historias y papeles que se inventan jugando toda una tarde) empiezan a verse no como "residuos" de una actividad imaginativa más o menos intensa, sino como piezas esenciales en su desarrollo intelectual y psicoafectivo.

O sea, los niños habituados a imaginar desarrollan mejores habilidades sociales y cognitivas, tienen mayor poder de concentración, o son menos agresivos, segúnalgunas estimaciones ya contrastadas.

Pero, además, la costumbre de estas "fantasías infantiles" no sólo no resultan una extravagancia sino que, según estas investigaciones psicológicas parece que se dan ciertas *correlaciones* entre el talento literario de escritores adultos y la manifestación de este fenómeno en su infancia,

[71] BARTHES . R. (1974): *¿Por dónde empezar?,* Tusquets editor, Barcelona, 1974.

[72] COHEN, D. y MACKEITH, S. (1991). *El desarrollo de la imaginación: Los mundos privados de la infancia*. Londres: Routledge. Edición española de Ed. Paidós.

es decir, haciendo estudios longitudinales se percibe que este tipo de prácticas lo que hacen es habituar al niño a las convenciones literarias, es decir, lo perfeccionan como lector y/o escritor en un futuro.

Haciendo una síntesis de su investigación, Silvey y Mackeith estudiaron cerca de una centenar de casos sobre lo que ellos llamaron *paracosmos*, es decir, narraciones documentadas de niños que en su día escribieron, a modo de juego, sobre islas o países inventados, compañeros imaginarios y aventuras de todas clases

Luego los psicólogos estudiaron estos casos a fin de examinar cómo estos "mitos personales" seguían interesándoles e influyendo en la vida de adulto. Hubo casos en que los niños incluso inventaban lenguajes propios, como la gramática **ktu**, creada por un niño, Jeremy, de 13 años.

Con ese material, Silvey y Mackeith hicieron un análisis y una clasificación. Primero, encontraron que algunos temas se repiten, así, los *animales* y *juguetes* como centros de fabulación (el imperio de los peluches, el reino de los gatos, etc.); segundo, muchos paracosmos tenían la forma de *países imaginarios*; tercero, había una gran variedad de fantasías infantiles que, re-evocadas por el adulto, producían sensaciones contradictorias, por ejemplo, a menudo se percibía como algo secreto y, en ocasiones, extraño y obsesivo.

Llegaron así a una definición sintética de paracosmos infantil: *paracosm is an imagined, detailed fantasy world invented by a child, often having its own geography, history, and language, and it is an experience that continues over a long period of time: months or even years.*

Se hacen evidentes las **extrapolaciones literarias** de este asunto, tanto a nivel de temas como de autores. Temas como las geografías míticas, los bestiarios o los autómatas van a ser lógicamente el *leit-motiv* de esta ficción especulativa. A su vez, muchos de los grandes autores de la literatura infantil y/o de ficción especulativa, como Lewis Carroll, Andersen o Tolkien, encajan en este perfil del niño que fantasea y crea paracosmos; como es el caso de las islas imaginarias creadas por un niño de 9 años, que se documenta en el estudio citado de Cohen-Mackeith.

Ahora bien, como han puesto de evidencia los psicólogos infantiles, algunos **paracosmos** saltan del plano individual y *se comparten*, tal como se plasma en la historia real que sirve de guión al filme de Peter Jabkson "Criaturas celestiales"[73].

Por cierto, -y parece algo más que una casualidad- es el mismo director de "El Señor de los Anillos"y del *remake* de King Kong. Revela, a nuestro juicio, su ***capacidad para plasmar paracosmos,*** pues las tres historias recrean mundos imaginarios muy afines a los paracosmos:

[73] "Criaturas celestiales", de Peter Jakson, 1995. Esta historia está basada en hechos reales, entre dos chicas de los años '50 en Nueva Zelanda. Se ha podido reconstruir fielmente la historia a partir del diario de Pauline Parker (Melani Lunskey). Ambas muchachas, aficionadas a la escritura, crean a su alrededor todo un mundo de historias y de fantasía. Cuando los padres de ambas chicas, de diferentes clases sociales, empiezan a sospechar sobre el comportamiento que ellos consideran antinatural, deciden que lo mejor es separarlas. Ellas no aceptan la decisión de separarse, y tal posibilidad les parece imposible, como imposible les parece ya el mundo la una sin la otra, y fuera de sus propias fantasías. Pauline, además, empieza a dirigir todas las culpas y todos los odios hacia su madre, a la que terminan asesinando.

Así pues, esto es de especial interés para los libros infantiles y juveniles, el propio Robert Louis Stevenson escribió *La Isla del Tesoro*, a partir del mapa de una isla imaginaria que él mismo confiesa le sirvió de inspiración para escribir toda el relato. De hecho, además de los dibujos, las novelas suelen ser precisamente los documentos que quedan de los paracosmos que imaginan los niños; finalmente, el distanciamiento que sienten algunos adultos cuando se enfrentan a sus ensoñaciones infantiles, nos lleva al tema de lo *siniestro*, del cuarto de los ratones, de los *asustaniños.*

Es decir, se asocia con todo aquello *oculto* en la infancia, como el miedo a la oscuridad o tantas otras cosas, que atrae y repele a la vez, que fascina y aleja, y que tanto se parece a la literatura fantástica y de terror "de los adultos".

LOS PARACOSMOS, LO LÚDICO Y LOS JÓVENES

Al igual que en los juegos de rol de los adolescentes, donde se invita a los amigos a participar, nos encontramos con que lo que hace el autor del *paracosmos* es construir una convención que, sin saberlo aún, es literaria; es decir, se basa en *erigir un mundo autónomo* a través del arte de la palabra, y que se enriquece con la percepción o asimilación de otras lecturas que, eventualmente, le llegan, pues aquí sí está claro que el papel de la experiencia es clave.

Por ejemplo, lo que une a una historia de terror del folklore (v.gr. casas encantadas) con un relato fantástico o de la literatura infantil y juvenil es la *elaboración de una convención* que configura el relato desde su raíz: así, el mundo sobrenatural, ya sea de una leyenda, *Harry Potter* o de un clásico del cuento fantástico, *tiene sus propias leyes*, que ordenan la acción, de tal modo que las cosas –por citar a un caso, los viajes o desplazamientos- ocurren como en el *mundo-espejo*, es decir, los personajes caminan, montan en un vehículo, etc.

Pero a su vez, en un relato fantástico existen leyes sobreimpuestas, como la de los hechizos o conjuros imaginarios, a la cual todos –vivos y muertos- parecen obedecer, y en función de esta ley, una escoba se puede convertir en un vehículo sin alterar para nada la consistencia de este mundo narrativo.

La adquisición de la llamada **competencia literaria** es en gran medida, como bien resume M. Bortolussi[74], *la adquisición de las convenciones literarias*, y qué duda cabe que el poner en pie un paracosmos es todo un ejercicio de imaginación literaria

Tal como indica C. Segre[75], son las obras de carácter fantástico las que se definen por *"poner en pie" un mundo posible dotado de coherencia* y que el autor describe como un modelo o representación de la vida humana con su propia selección de categorizaciones.

[74] BORTOLUSSI, M. (1985): *Análisis teórico del cuento infantil*, Alambra, Madrid

[75] SEGRE, C. (1985): *Principios de análisis del texto literario*, Crítica, Barcelona.

Frente a la idea simple de la **mímesis** como un repertorio limitado de posibilidades, al exponernos a estos paracosmos se nos da una visión mucho más amplia, pues no hay una frontera clara entre posible/imposible, o plausible/inverosímil, sino un "continuum" de posibilidades que el escritor elige. De hecho, la diferencia entre **hiperficción explorativa** e **hiperficción constructiva** no es más que la que hay entre el paracosmos que crea un sujeto único y el que se construye entre varias personas, o sea, entra la producción y la lectura, pues en ésta siempre hay un enriquecimiento o aporte.

Ejemplos obvios los vemos en todas estas ficciones, así, las leyes de la "cotidianeidad" son cuestionadas selectivamente; en *Star Trek* o en *Matrix* el "mundo" funciona más o menos como en la realidad que experimentamos, pero la teletransportación en uno o las luchas marciales "en el aire", en el otro caso -en claro desafío a la ley de la gravedad-, son transgresiones admitidas en esos mundos.

LOS PARACOSMOS, FANTASÍA ELABORADA INFANTIL/JUVENIL EQUIVALENTE A LA FICCIÓN ESPECULATIVA DE LOS ADULTOS

Así pues, nuestra hipótesis de partida es que los **paracosmos**, como *forma de fantasía elaborada* que se orienta a construir *mundos completos*, es el modo privilegiado de la llamada ficción *especulativa*, y se caracterizaría por poseer una serie de pautas tanto formales como temáticas.

En cuanto a las **formales**, al ser precisamente un género "proteico", que ensancha las convenciones hasta hacerlas casar con su fin superior "cosmificador" (elaborar *mundos posibles*), dejando en suspenso las divisiones clásicas sobre el tamaño o cierre (corto/largo), o sobre los personajes (principal/secundario)[76], o incluso sobre lo verosímil/inverosímil, se trata de neutralizar ciertas diferencias.

Por eso también *texto y paratexto, palabras y mapas/dibujos, acción o secuencia lineal/posibilidades no lineales (precuelas y secuelas actualizables de cada episodio/personaje)* se vienen a dar la mano, y por eso el paracosmos fluctúa en sus diferentes expresiones y lenguajes, ya sea su forma verbal (la novela) o bien sus formas mixtas (el mapa, el cómic o novela gráfica, el cine).

De ahí que los críticos tengan problemas al caracterizar estas obras, yse pone en cuestión, por ejemplo, que *Olvidado rey Gudú* de Ana María Matute sea una novela en el sentido convencional o acdémico del término, a pesar de que se presente y se venda como tal.

Al dejar en suspensión ciertas marcas o convenciones formales, como la de "principio" vs. "fin" del relato, o "principal" vs. "secundario" de lo que se trata, como indica Cesare Segre, es de "poner en pie un mundo", conforme a un modelo abierto que el texto va cerrando a medida que va describiendo y compendiando los lugares, personajes y

[76] Muchas sagas plantean tramas y personajes corales donde no siempre hay un único protagonista

episodios, para moverse dentro de una estructura que corresponde a lo que J. Vansina[77] llama "texto libre", frente al texto "cuajado", memorizado y lleno de marcas.

La amplitud de este tratamiento permite que **paracosmos** como los de Tolkien o A.M. Matute (*Olvidado rey Gudú*) sean glosados en libros de acompañamiento, como las enciclopedias o guías, es decir, se trata de sagas extensas que requieren una forma de lectura distinta, la de la narración no lineal, y que por ello son susceptibles, desde sus propias configuraciones, de ser ampliadas con episodios de otros personajes y derivaciones (lo que en el cine se llaman las "precuelas" y "secuelas o continuaciones") y todo ese conocimiento de un mundo tan complejo se compendia en libros de consulta, a modo de glosarios.

Esta suspensión de marcas tiene también un sentido claro: la expansión, el construir lo que de verdad sería una "historia interminable". La saga aparece, pues, como un texto "continuo", un "texto-rio" que va conformando "su cauce" a medida que se desarrolla. En todo caso, la consistencia del *paracosmos* parte de una estructura lábil y difusa, híbrida, cercana a varios subgéneros de la narración folklórica. Así, se parece al cuento maravilloso por su tendencia a la secuencia **iniciática** y a unos papeles básicos (*héroe/agresor/ayudante/*mandatario y las expansiones de éstos); y al mito por su carácter cosmogónico, pues todo **paracosmos** funciona como una especie de mito fundacional.

Y también a la leyenda por su elasticidad formal y su apego a "supuestas" tradiciones locales (como las genealogías y nombres propios y de topónimos de la saga de Tolkien). Además, dichas acciones se enlazan unas a otras, con personajes igualmente vinculados, de ahí su afinidad a la estructura de la saga.

PARACOSMOS Y FOLKLORE

También podemos utilizar otro concepto, el de *neoleyenda,* propuesto por el E. Martos[78]. Brevemente, tiene que ver con lo que H. Gunkel[79] ya explicara al diferenciar las leyendas primordiales y las leyendas de patriarcas en la Biblia: el eje de aquélla es lo divino o *numénico* inmerso en lo cotidiano (v.gr. los seres mitológicos *se pasean* familiarmente entre la gente, como Dios en el Paraíso Terrenal), y es sobre esta fuerza sagrada sobre la cual pivota la acción, tal como pasa en las leyendas de aparecidos.

Por contra, en las leyendas de patriarcas el centro de la trama son los asuntos humanos, en la **neoleyenda** lo sagrado aparece o se instala de forma *excepcional* dentro de lo histórico o lo cotidiano. Lo **feérico** puro, siguiendo la terminología de L. Vax[80], no es lo que atrae a los jóvenes, pero sí esta suerte de *archificciones* construidas en forma de relatos que no son exactamente cuentos o novelas o guiones de posibles películas sino *historias* en el sentido más amplio de la palabra.

[77] VANSINA, J. (1966): *La tradición oral.*. Editorial Labor, S.A. Barcelona.

[78] MARTOS, E. (1996): *Álbum de cuentos y leyendas tradicionales de Extremadura*, ERE, Mérida.

[79] GUNKEL, op.cit.

[80] VAX, op.cit.

Como tales historias, se orientan a menudo a la construcción de mundos imaginarios, *mundos-réplica*, esto es, **paracosmos** o mundos que no son verídicos, en el sentido de mundos reales novelados al modo realista o costumbrista, pero sí *mundos plausibles*[81].

En todo caso, la ficción siempre ofrece un mundo "especular" que hace verosímil o reconocible el mundo ficticio que a continuación se *inventa*, la diferencia está en que, como explica F. Savater[82], la ficción, por vía de la fantasía, tiende a librarse del "determinismo de la realidad", a través de muy distintos recursos, tanto temáticos (la irrupción de lo "numérico", lo milagroso que aparece…) como formales (la "*eucatástrofe*" de Tolkien, el "vuelco" de una situación calamitosa); en todo caso, los **paracosmos** deben combinar tanto elementos novedosos como elementos predecibles, así en *El Señor de los Anillos*, la creación de la trama se ubica en un ambiente reconocible épico y medievalista, conforme al *género de espada y brujería*.

Como ya dijimos, la posibilidad de jugar con mundos imaginarios y alternativos es el germen de la predilección de los jóvenes por la **literatura de terror, la fantasía épica o la ciencia ficción** más o menos visionaria, en fin, todo el ámbito de lo que se conoce como **ficción especulativa.**

Darko Suvin también lo precisaba al referirse a la Ciencia Ficción, es una literatura del **extrañamiento cognoscitivo**, pues se trata de justificar racionalmente lo extraño, al partir de una ubicación espacio-temporal y de unos personajes a menudo contrapuestos a los de la literatura realista/naturalista.

Y si bien la leyenda tradicional se vinculaba a un lugar o a unos personajes concretos, que se pensaban veraces y cuyo rastro se podía seguir (v.gr. leyendas del Camino de Santiago), hoy la **vinculación** y la **veracidad** quedan en suspensión ante los nuevos canales de expresión, por ejemplo, Internet.

Como ocurre con las leyendas urbanas, ya apenas puede seguirse el rastro dentro del laberinto que es el mundo actual, ni mucho menos se piensa en términos de veracidad o de verismo. Basta, como dice Linda Degh[83], que el argumento sea plausible, o, dicho de otro modo, que esté bien contado.

Así pues, la **cosmogénesis** en tanto que propuesta de mundos alternativos, el poder hipnotizador de la imagen que visualiza los mitos de mil modos (atlas o mapas, geografías imaginarias, etc.) sigue siendo la fuerza motriz de muchas sagas, y a menudo se expresa incluso en el propio título[84].

---

[81] A este respecto, el cine ha brindado modelos, son muchas las películas que tienen como trama la vida de un presidente (de ficción) de los Estados Unidos, la réplica del mundo real está en que se pone como escenario la Casa Blanca, cuadros de presidentes que sí han existido, etc.

[82] Savater, p.63 &

[83] DEGH, L. (1995): *Narratives in Society: A Performer-Centered Study of Narration*. Helsinki, Suomalainen Tiedeakatemia, Academia Scientarum Fennica.

[84] &

PARACOSMOS COMO IMAGINARIO PERSONAL

Sin acudir a explicaciones psicoanalíticas, lo cierto es que el paracosmos comparte formalmente con la leyenda su estructura de saga y su anclaje o vinculación a espacios, personas y tiempos concretos.

Lo que varía de estas "**neoleyendas**" (que en cierto modo podemos llamar así tanto a las fantasías de los niños como de los adultos) respecto a las leyendas folklóricas, es que han cambiado algunas de sus condiciones pragmáticas.

Así, a la leyenda local siempre se le supone un fondo de verdad, y por eso se vincula a un tiempo/lugar concretos, verificables. En cambio, **la fantasía moderna** está por principio *des-contextualizada*, o, como hemos dicho antes, deja *en suspensión* las marcas de *credibilidad, veracidad/no veracidad* que diferenciaban justamente la leyenda del cuento tradicional.

Es algo que se ve por ejemplo en la **leyenda urbana**, lo que se cuenta se ha ampliado a tal nivel (por ejemplo, a nivel de Internet), que el narrador apenas sí reclama que sea verídico lo que sigue, al contrario de lo que hace Bécquer al comienzo de muchas de sus leyendas.

Lo que el narrador de una leyenda urbana transmite ya no es una *creencia local* sino más bien una *creencia genérica*, *des-localizada*, un "alguien cree o creyó esto que te cuento", o, en los paracosmos, una convención tácita por la que autor y receptor dan por buenos los rasgos definidores del mundo inventado. Lo que se cuenta se separa así del juicio o creencia latente (*statement*) acerca de su grado de veracidad.

Se deja así abierto el significado, pues el género fantástico es un tipo de *discurso parabólico*, que siempre suele contener un *plus* de significación. Es decir, tanto los argumentos de ciencia ficción como los de terror o fantasía invitan a ir más allá de la anécdota o lo particular, para elevarse a un plano simbólico, ejemplar o paradigmático, igual que todo mito (cf. Eliade).

Pero hay más. La **leyenda tradicional** era objeto eventual de representaciones, lo podemos ver en muchas fiestas, que dramatizan leyendas[85]. Los paracosmos y la fantasía moderna, además, propician el tratamiento de estos textos como "juegos", lo que se ha llamado su carácter **ostensivo**, y que ya hemos comentado anteriormente en relación a las ideas de J. B. Renard[86].

Son lecturas, pues, que pueden ser "jugadas", dramatizadas, "instrumentadas" o "ejecutadas" (*perfomance*). Esto explica la porosidad de los **paracosmos**, de la **leyenda urbana** y del **género fantástico** respecto a los **juegos de rol**, cómo, por ejemplo, los personajes se convierten en seguida en figuras o muñecos coleccionables,

[85] Por ejemplo, la vida de Santa Elena ha dado lugar, con su búsqueda del **lignum crucis**, a diversas fiestas fiestas populares, como las celebradas en Extremadura sobre "La invención de la Vera Cruz". Y numerosísimas fiestas patronales contienen elementos de rememoración de la leyenda del C risto, Virgen o Santos objetos de la advocación.

[86] Véase pág 84 &

y la trama en una especie de escenario de juego, llevado desde la historia a la realidad de los que la recrean. También los mapas que acompañan a estas historias pueden funcionar como "tablero de juego", y de hecho se lanzan juegos o videojuegos con estas mismas presentaciones.

EL PASO DE LOS PARACOSMOS INFANTILES AL GÉNERO FANTÁSTICO LITERARIO. DISCURSOS HÍBRIDOS

Las sagas son, pues, discursos "híbridos", "mestizos". A este fondo folklórico hay que añadir el peso de la tradición literaria, artística o cinematográfica que influye tanto en los niños que inventan paracosmos como en los creadores de las sagas fantásticas. Por ejemplo, los héroes que el niño/joven inventa bien pueden ser un "duplicado", con otros nombres o variaciones, de los superhéroes de las series o comics que conoce.

Sea como fuere, los paracosmos de las nuevas sagas **se basan siempre en una narración primordial que suele seguir la pauta de un mito fundacional**, es así en *El Señor de los Anillos* y en las otras sagas.

Por eso muchos de los grandes autores de libros infantiles, como L. Carroll, Andersen o Lewis, encajan en este perfil primero del *niño que fantasea y crea paracosmos,* como el caso citado de las islas imaginarias de un niño de 9 años que está en el estudio de Cohen-Mackeith, y que, a la postre, recuerdan a los mapas de la *Tierra Media* de Tolkien. Pero no sólo éste, muchos otros autores han publicado, de la misma manera, novelas o narraciones construidas a modo de paracosmos.

Por ejemplo, Emily y Charlotte Bronte, quienes crearon los mundos complejos de Angria y Gondal en su niñez. Pero en la lista pueden figurar muchos otros: Alan Watts, Kenneth Grahame, Robert Louis Stevenson... Es también el caso citado del paracosmos de la isla, dibujado por el propio Stevenson, a partir del cual delinea la novela, y que figura en la primera edición de *La Isla del Tesoro*.

Por tanto, gran parte de lo que se conoce como **Fantasía** (en sus distintas vertientes, según Cubells Salas[87], que retoma algunas divisiones de L. Vax, *lo feérico, lo fantástico, el realismo fantástico, la ciencia ficción y el non sense*) entraría dentro de estas *mitologías personales* que el *escritor-niño* (es decir, el escritor que se traslada a estos "mundos de la infancia", como Barrie en Peter Pan) es capaz de sacar a la luz, o de sublimar, si usamos la terminología de Freud.

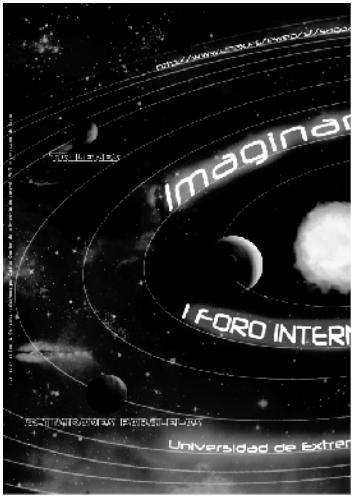
Es la *necesidad antropológica de crear* ***universos de ficción***, según L. Sánchez Corral[88], por su deseo de evasión, de huida de la realidad, como expresión sublimada del alter ego, o pro la necesidad de socialización y de construir una identidad que tiene la "tribu" y que le aporta el mito.

[87] CUBELLS SALAS, Fr. (1988): Libros infantiles y juveniles para entrenar la atención (Bibliografía temática) Comunidad educativa, Nº 160, 1988, pag. 16

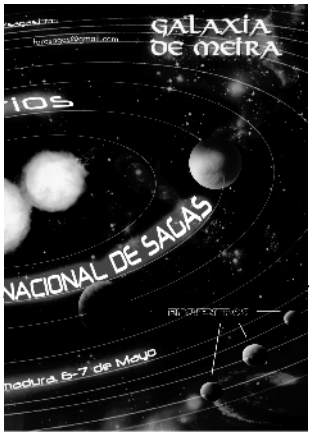
[88] SÁNCHEZ CORRAL, L (1995): *Literatura infantil y lenguaje literario*, Barcelona, Paidós.

LA ICONOTEXTUALIDAD Y LOS PARACOSMOS

Ya hemos aludido a que los psicólogos que han estudiado este fenómeno hablan de que los niños, de forma alternativa, pintan y/o verbalizan este mundo alternativo que van construyendo, de forma que la *codificación dual* verbo-icónica es muy frecuente: a la vez que se van perfeccionando los personajes y la trama, es normal que el niño garabatee o esboce la fisonomía de los personajes . Como hemos indicado anteriormente, son de sobra conocidos los mapas de *El Señor de los Anillos*, la *Dragonlance* y otras fantasías heroicas".



Este mismo principio no sólo afecta al mundo del cine o la literatura sino que inspira multitud de *juegos de estrategias*, como botón de muestra podemos citar el caso del Warhammer, un juego de guerra por turnos, jugado con miniaturas y ambientado en este mundo de fantasía épica, representado en este paracosmos en cuya extensa geografía conviven ejércitos, razas y pueblos muy distintos.



Una observación más profunda nos descubre que estas imágenes de mapas o guías ocupan una posición destacada, lateral, al principio o al final del relato, es decir, enmarcándolo o subrayando su función de guía. De hecho, se ha llegado a hablar de ***ficción cartográfica***, pues sin estos auxiliares sería difícil seguir los vericuetos de laacción. Por tanto, lo primero que hay que destacar es que su función va más allá de la de ser un discurso paralelo, se puede hablar más bien de "**iconotextualidad**", como dice Ottmar Ette[89].

Pero más allá de lo que sería por ejemplo una biografía ilustrada, estas imágenes son más bien *imágenes mentales* que reclaman la consulta continua y concentración del

[89] ETTE, O. (1995): "Dimensiones de la obra: iconotextualidad, fonotextualidad, intermedialidad." In: Spiller, Roland (Hg.): Culturas del Río de la Plata (1973 - 1995). **Transgresión e intercambio**. Frankfurt am Main: Vervuert Verlag 1995, pp. 13-35.

lector, es decir, vienen a ser una especie de *mandalas*, como "timones" que guían la lectura del texto, y eso ya aparece nítidamente en novelas experimentales modernas, como *Califia* de M. D. Coverley[90].

Por otro lado, la función emergente de la imagen hace que no podamos dejar de hablar de los códigos paralelos que de algún modo se relacionan con los paracosmos, así, la arquitectura de ciudades imaginarias o fantásticas y en general todo el arte en lo que tiene que ver con la imaginación más creadora, el surrealismo o la psicodelia.

Todos ellos funcionarían, como propone Genette, de "epitexto intermedial", y desde luego todos los objetos, eventos e imágenes que acompañan a los paracosmos demuestran que la **intermedialidad** juega un papel cada vez más importante en los procesos de recepción de textos literarios, (*Harry Potter* y su traslación mediática sería un buen exponente de ello).

SÍNTESIS O CARACTERIZACIÓN DE LOS PARACOSMOS

Ciertamente, se nos podría decir que cualquier texto literario propone, de entrada, un mundo alternativo, y así lo expresa perfectamente Cesare Segre en este texto esclarecedor:

> *Cada obra literaria, pero en particular las de carácter fantástico, pone en pie un mundo posible, distinto del de la experiencia, que es necesario y suficiente que se someta a sus propias reglas de coherencia.*
>
> *El concepto de "modelo" es clarificador sobre este punto. La literatura narrativa no hace sino elaborar "modelos" de la vida humana. No quiere ni puede proporcionar un quidsimile: hace más, evidencia o propone algunas líneas de fuerza. El "modelo" asume, por lo tanto, una función cognoscitiva.*
>
> *Si presenta elementos discordantes con la realidad (más bien, con nuestra experiencia de lo real), lo hace para que resulten más netas y visibles aquellas líneas de fuerza. Y no sólo eso. Los diferentes tipos de ficción se pueden catalogar a partir de los tipos de papel asumibles por un "modelo": modelo que puede describir la vida humana, puede interpretarla con voluntarias deformaciones y exageraciones, puede ofrecer una alternativa fantástica o proponer una reorganización sustitutiva (la utopía). Modelo que puede empujar hacia la vida, o suministrar claves críticas, que puede favorecer una evasión o colorear una esperanza. La ambivalencia entre libertad fantástica e invención descuidada por un lado, empeño cognoscitivo y didascálico por otro, corresponde al diverso uso que se puede hacer del "modelo": quedar satisfecho con su contemplación o llevarlo, con gesto comparativo, a la realidad que produce ficticiamente y/o anticipa ejemplarmente.* ***(Subrayado nuestro).***

[90] Veáse página web de Califia.

Así pues, insistimos en que lo que diferencia a un paracosmos es esta propiedad de "poner en pie un mundo", esto es, de crear un "mundo autoconsistente", como querían los formalistas rusos, y se da, digamos, en un grado exacerbado, pues es eso lo que explica otros rasgos que sólo tienen los **paracosmos.**

Según la caracterización presentada por la profesora G. García[91], dichos rasgos serían éstos:

1. *Imágenes **cosmológicas** y **toponomástica inventada**/ legendaria para la nómina de lugares/ personajes.*

2. *El funcionamiento de dicho mundo se justifica o retrotrae a un **mito fundacional**, cuento etiológico o saga que explica los orígenes de dicho mundo, y estipula las leyes o "modelo" (cf. Segre) que lo rigen.*

   *Por ejemplo, los principios de "espada" y "brujería" son los ejes o armazones de paracosmos presentes en las fantasías heroicas, del tipo de Crónicas Nemedias, que son una réplica del mundo épico y seudomedieval, y que como veremos más adelante, halla su fundamento en la **imaginería indoeuropea** de las tres funciones, estudiada, por Dumézil[92]. En ese mundo, por ejemplo, hay una ley imperativa, la magia supedita a la fuerza.*

3. *Carácter **enciclopédico** de la fábula y propensión a la narración no lineal: elasticidad, narración seriada y no lineal. Tienden a suspender las marcas de cierre (Lázaro Carreter) y a indiferenciar las marcas de principio/final, central/secundario, etc.*

4. *Apoyo en elementos **paratextuales** y/o **visualizaciones** (mapas), como acabamos de ver, que son auténticas guías o mandalas del relato.*

LOS PARACOSMOS Y LA FICCIÓN JUVENIL

Los nexos entre la literatura tradicional, la literatura fantástica y la literatura infantil y juvenil se evidencian en la explicitación de estos mundos imaginarios a través de representaciones icónico-verbales, que toman la forma de *paracosmos*.

Podemos decir que el paracosmos es un *constructo* a caballo entre el imaginario individual, literario y folklórico, porque en estas creaciones suele haber **apotaciones** de estos diferentes niveles, así *Nunca Jamás* de *Peter Pan* no se explica quizás sin la biografía y el talento de J. Barrie ni sin sus precedentes literarios y folkolóricos.

[91] GARCÍA RIVERA, G. "Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos)". **Primeras noticias. Revista de literatura,** , nº 207, 2004 (Ejemplar dedicado a: *Literatura y medios de comunicación*), pp. 61-70.

[92] Tiene numerosos ensayos sobre mitología indoeuropea y los "tres órdenes" o "funciones".

El **paracosmos**[93] es, como ya hemos dicho, una forma de fantasía infantil elaborada o estructurada, que encuentra su equivalencia en géneros literarios/folklóricos específicos, como el mito fundacional, la saga, los relatos de viajes o la fantasía épica. El denominador común es la **actividad imaginativa**, que en el niño son descritas como *fantasías infantiles*, y que son abordadas desde distintas conceptualizaciones (*mundo imaginario, lugares imaginarios, geografía mítica, fantasías infantiles, ultramundo, realidad virtual, "map story", mitogénesis, saga…*)

Los paracosmos también *se apoyan y nutren de visualizaciones*, que son algo más que dibujos o *cartografías* cosmológicas que marcan los escenarios y, con ellos, las "esferas de acción" (cf. Propp) donde se reparte la acción de los personajes . La convergencia de los medios (Jenkins) ha llevado a visualizaciones en espacios y formatos más amplios (dioramas, juegos…) y también virtuales (ciberespacio, 3-D).

Hay que entender que tales visualizaciones funcionan inas veces sólocomo *paratextos* (portadas, ilustraciones, mapas, etc.), pero otras veces cumplen una función casi de imagen mental, de *mandala*, de *hoja de ruta* de la ficción.

En todo caso, un paracosmos debe configurar un *universo completo*, es decir, acabado en cuanto a la nómina de personajes o leyes que rigen la ficción, aunque abierto en su desarrollo. Pues, como venimos insistiendo, el paracosmos, a modo de mito fundacional o saga, proporciona un modelo "maqueta" de mundo completo.

Los paracosmos preseleccionan, a su vez, un *lector modelo* capaz de leer libros muy largos y capaz de relacionar y abstraer datos o pasajes concretos. Provocan lo que se ha llamado "recepción productiva", de ahí la gran cantidad de *fans*. Pedagógicamente hablando, la lectura **diversiva** y de imaginación de un paracosmos es la antesala de la lectura estética, pues su carácter *simbólico/cosmológico* promueve la *lectura abierta y literaria de interpretación y producción*, de modo que conforman un patrimonio cultural intangible, en la medida en que son réplicas o variantes de mitos universales.

Lejos de ser extravagancias o meras distracciones, su creación, como acicate de la imaginación, se apoya en el uso artístico de la palabra -objeto de la educación literaria-, en síntesis además con la imagen y otros códigos, como el cine ha puesto de evidencia. Es decir, sirven en última instancia para una **educación estética globalizada**.

---

[93] Para ampliar el tema de los **Paracosmos** véase: COHEN D. y MACKEITH S. A. (1993), *El desarrollo de la imaginación. Los mundos privados de la infancia*, Barcelona, Paidós.Además, se pueden consultar la siguiente bibliografía: DUMÉZIL G. (1977), *Mito y epopeya*, Barcelona, Seix Barral.

GARCÍA RIVERA, G. (2001)"Personajes y escenarios de los cuentos infantiles: las señales del héroe ", en Primera Noticias, 120, 39.47

----. (2002) "El Doble como personaje", en **Revista de Literatura**, 183, 61.74.

MANGUEL A. y GUADALUPI G. (1992), *Guía de lugares imaginarios*, Madrid, Alianza Editorial.

MARTOS NÚÑEZ E. y GARCÍA RIVERA G. (2000) "Códigos prosopográficos y sus variaciones en los géneros narrativos populares" en **Lenguaje y textos**, 16, 17.30

MATUTE, A.M. (2003) *Olvidado rey Gudú*, Madrid, Espasa Calpe. Más recursos pueden consultarse en http://www.questia.com/popularSearches/paracosm.jsp

Así pues, como afirma Luis Vax[94], el experto en literatura fantástica, *el imaginario popular, el imaginario individual y el imaginario literario coinciden en una gran proporción, y* ***el paracosmos,en tanto que patrón textual, tendente a la elasticidad y a la narración continua o serial, y con una temática cercana al i.s.c., sería patrón formal, texto elástico no lineal, y temática, con su cercanía al imaginario simbólico indoeuropeo, sería una buena muestra de ello***, y por eso se erige como foco de atracción de públicos muy amplios[95].

CONCLUSIONES PREVIAS: EL PARACOSMOS, EQUIVALENTE INFANTIL DE LAS SAGAS

Como hemos visto en los estudios sobre la **imaginación** en los niños, estos paracosmos son *réplicas* más o menos alegóricas del mundo cercano, de modo que la fantasía enseña a los niños a enfrentarse con problemas muy reales.

Por ejemplo, la "Nada" que se está tragando el "País de Fantasía" en *La Historia Interminable*, puede tener muchas lecturas, pero una de ellas nos lleva a una interpretación *ecologista*, a cómo la destrucción de los valores lleva aparejado la destrucción del mundo, algo así como en la mitología artúrica la enfermedad del rey (en este caso, de la Emperatriz Infantil) y produce efectos devastadores sobre el reino

Incluso los paracosmos más aparentemente lejanos de la realidad indican, como señala Asimov a propósito de la ciencia ficción, el modo en que la sociedad percibe los cambios y la forma en que los visualiza. Los monstruos deshumanizados del futuro (*Alien, Godzilla*, etc.) y de la ficción fantástica son las *pesadillas del presente*, tal como han puesto de manifiesto los atentados terroristas del 11-S o del 11-M: se llega, pues, a la conclusión de que todo, o casi todo, es posible, y de que las fronteras entre ficción y realidadse diluyen a veces..

[94] VAX, L. (1980): Las obras maestras de la literatura fantástica, Madrid, Taurus.

[95] Consúltese, a este respecto, el maravilloso libro de A. MANGUEL y G. GUADALUPI, *Guía de Lugares Imaginarios,* un auténtico catálogo de estos sueños de ficción o paracosmos, donde, en cada entrada (por ejemplo, Isla San Brandan), se detallan mitos, leyendas, narraciones de escritores y otras fuentes parelelas, como las utopías.

2.2 Referentes folklóricos (espacios y tiempos mágicos) y su traslación a la ficción fantástica.

La **cosmogénesis** o creación de mundos nuevos se ha puesto de moda con el auge de las sagas y de la narrativa fantástica, pero en realidad revela, una vez más, que los mundos oníricos o visionarios hunden sus raíces en el folklore y las leyendas y de ahí, "transterrados", toman nuevas formas o manifestaciones

Así, la aparente originalidad y profusión de sagas fantásticas o fantasías heroicas[96] apenas resiste un análisis folklórico-literario, que revela en seguida la continuación de unos **patrones** o **arquetipos** bien conocidos.

LAS CLAVE DE LA PSICOLOGÍA: COSMOGÉNESIS Y FANTASIAS INFANTILES

Si seguimos el estudio ya comentado de los psicólogos D. Cohen y S.A. Mackeith[97], las **fantasías infantiles** forman un *continuum* de manifestaciones, que van desde los fingimientos como juego ("el amigo invisible") o las representaciones de un papel concreto (v.gr. jugar a ser un superhéroe) a las ensoñaciones más elaboradas.

En la cúspide de éstas estarían lo que ellos definen como **paracosmos,** mundos imaginados, perfectamente construidos y autoconsistentes.

Es decir, la dramatización, los juegos de simulación o la escritura formarían parte de un mismo grupo de **actividades imaginativas,** los cuales que parten de un mismo núcleo o *realidad mental* (Bruner), capaz de crear distintos mundos posibles en diferentes "formatos" y expresiones.

Así por ejemplo estos "mundos imaginados" se pintan, escriben o se dramatizan, de forma indistinta, según la predilección del niño o niña. Así se refleja en los juegos de las dos protagonistas de la película *Criaturas celestiales*, del director P. Jackson, el mismo de *El Señor de los Anillos*[98].

---

[96] Además de *Conan* (1934) o *El Señor de los Anillos* (1954-1955), son conocidos los titulos de Michael Moorcock: Las crónicas de Elric de Melnibone, Willow (1988), dirigida por Ron Howard y producida por George Lucas. R. R. Salvatore: "El elfo Oscuro", Margaret Weis & Tracy Hickman: "La Rosa del profeta", "El ciclo de la puerta de la muerte", "Dragonlance"...

[97] COHEN, D. y MACKEITH S. A. (1993), Op. Cit.

[98] Sin embargo, este enfoque integrador de la idea del juego, la dramatización y la ficción, tan obvia para el psicólogo infantil, no es común, por ejemplo, en muchos de los investigadores de la LIJ, renuentes a comparar un cuento con otras clases de ficciones no exclusivamente verbales.

EL MUNDO DE LOS PARACOSMOS COMO FANTASÍA INFANTIL ELABORADA

El paracosmos sería justamente el nexo entre las diferentes fuentes de la Literatura infantil y juvenil, porque explica cómo se pueden engarzar el **imaginario invididual**, el **imaginario folklórico** y el **imaginario literario**, o cómo el niño imaginativo prefigura el talento del escritor.

En otras palabras, vendría a resultar la plasmación o materialización del desarrollo cognitivo de la Fantasía en el niño, y bebería de las fuentes de la literatura infantil y juvenil, de la Literatura Tradicional y de la Literatura Fantástica, precisamente gracias a los procesos de *intertextualidad*[99].

Además, este enfoque viene también avalado por las formulaciones teóricas que se han hecho desde el campo más específico de los estudios sobre la lectura y el lenguaje literario.

Así, por ejemplo, cuando L. Sánchez Corral[100] matiza que "el lenguaje literario es la instauración del yo en el discurso, el pensamiento divergente, la imaginación, la ruptura de esquemas cotidianos" se está reafirmando esta nueva perspectiva, al vincular el lenguaje literario a la imaginación y la creatividad.

LA CLAVE DE LA ANTROPOLOGÍA: UN VIAJE POR LOS PLANOS COSMOLÓGICOS, DESDE EL CIELO AL INFRAMUNDO

Este paralelismo entre los hallazgos de la psicología infantil y las descripciones de la antropología y el folklore acerca de los arquetipos (o en términos de la escuela finlandesa de Thompson, *tipos* y *motivos*) sólo hace refrendar la hipótesis básica de la **interrelación entre el imaginario individual y colectivo, folklórico y literario**.

Así, es fácil de seguir en las tradiciones míticas y/o literarias (incluyendo en especial la literatura fantástica y la literatura infanto-juvenil) el rastro de los **arquetipos** de los tres planos cósmicos, a menudo a través de relatos de viajes. Por ejemplo[101], si acudimos a la "tripartición" que hace J. Campbell de los *niveles cósmicos*, hallamos estas divisiones significativas:

1.Lo Celeste: Jack y la mata de habichuelas. Mundos Alternativos: puente, cielo como otro mundo -Mago de Oz-. viaje al cielo, gracias a objetos/eventos múltiples: árbol que llega al cielo, montaña, nave, ciclón de Dorothy, o incluso la teletransportación de la Ciencia Ficción....)

[99] Entendiendo *intertextualidad* como recepción global e interactiva de todas las producciones literarias que el niño sea capaz de absorber, por una y otra vía; además, hay que incluir la interdiscursividad, pues parte de los referentes ficcionales le van a llegar por estos otros discursos, como la ilustración, el cine, etc.

[100] Op. cit., op. 134.

[101] CAMPBELL, J. *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, México, 1959, pp. 39-40.

*2.Lo **Terrestre**: es la idea o arquetipo del Paraíso Terren*[102].

*3. El **Inframundo** interior, ctónico: son el pozo, la gruta, el interior de la tierra, las Minas de Moira, las entrañas, los tesoros, el inframundo clásico, el Hades.*

Son *imágenes* ciertamente *codificadas*, que forman parte de la geografía mítica, y son lugares llenos de peligros y tesoros: en el cielo del *Mago de Oz o de Jack y la mata de guisantes* está la Bruja del Norte o el Gigante, pero también lo positivo, la Gallina de los huevos de oro.

Lo mismo pasa en la tierra, en el jardín uno puede perderse, o acechan los enemigos; en el inframundo, en la mina, lo mismo, tesoros y peligros acechando, como los seres del inframundo de *El Señor de los Anillos.* Constituyen, pues, imágenes enraizadas en nuestra cultura europea, en especial en el **imaginario indoeuropeo**, con las tres órdenes de habla Dumezil[103]: lo celeste es el reino del chamán, del mago y sus iniciaciones, vuelos... (de todo de lo cual Harry Potter es un auténtico *remake)*; el territorio como posesión, como escenario de luchas, como *botín*, es el ámbito del *guerrero*; y el mundo de la fertilidad, de la cosecha, de la madre Ceres que germina sus frutos en el interior de la tierra, es el de los *productores*. En tres personajes clave se compendia esta tripartición : Gandalf, Aragorn y Frodo.

Un *viaje por los niveles cósmicos* es siempre un viaje iniciático, que podemos hacer nosotros mismos o por vía *vicaria,* o sea, identificándonos con otros que lo hacen al oír o leer sus historias (*La isla del tesoro*).

LOS ARQUETIPOS CUERPO-CASA-MUNDO

La **correferencia** entre los diversos niveles cósmicos se ha visualizado muchas veces en la ficción y los mitos, por ejemplo en las leyendas que convierten a gigantes o seres mitológicos en el origen de montes, cordilleras o constelaciones de estrellas[104].

Como le pasa a Gulliver, el ser normal se puede agigantar hasta extremos increíbles; a la inversa, la historia de serie B "El increíble hombre menguante", muestra esta tendencia en sentido contrario.

Así pues, hay una continuidad mítico entre nuestro cuerpo y el mundo, y lo mismo se aplica a los planos intermedios en la escala: la casa, la ciudad misma, entendidas como extensión de nuestro ser. En efecto, si como dicen los teósofos hay una *correspondencia entre lo macrocósmico y lo microcósmico*, la tiene que haber entre este ámbito de la ficción.

[102] Un gran rosal se alzaba cerca de la entrada del jardín: sus rosas eran blancas, pero había allí tres jardineros ocupados en pintarlas de rojo (Alicia en el País de las maravillas).

[103] DUMÉZIL, G. (1999): *Los dioses soberanos de los indoeuropeos,* Editor: Editorial Herder, Madrid.

[104] Por ejemplo, Los Pirineos, Orión, etc.

LA CREACIÓN DE MUNDOS FICCIONALES, OPERACIÓN LÚDICA Y LÓGICA

Algo, pues, hay en común entre el macrocosmos y nosotros, o entre nuestra mente y el mundo que ella es capaz de percibir y reconstruir en esa especie de *cámara oscura* que es nuestro cerebro, que los científicos están tratando de hacer que sea una cámara translúcida, pero que de momento más bien es eso, una *cámara oscura* que sabemos, por los estudios cognitivistas, que no refleja la realidad como un *espejo* sino que lo reconstruye.

O sea, el cerebro tiene un papel activo y creativo, tal como han subrayadolos neurólogos, y es capaz de percibir señales y de reconstruirlas mediante esquemas y también de revisar las preconcepciones construídas y crear otros esquemas más complejos. Igual que los hilos narrativos se ramifican y se complican en una saga a medida que es desarrollada.

La antropología ha subrayado las relaciones entre el mito, el juego y la creación[105], como da testimonio de ello la tradición hindú:

En lo alto de unas montañas un dragón llamado Vrtra, rodea con su cuerpo un lago. De esta manera, impide que el agua fluya y lleve su poder fertilizante hacia la tierra. Es así que para lograr que el agua se vierta en los suelos, Indra descarga su fulminante rayo. Mata al dragón. Y el agua fluye, y el suelo terrestre empieza a brillar con una incipiente vida fértil. Aquí Indra actúa como dios que consuma un supremo acto creador.

Desde una perspectiva mitológica, la creación es un proceso vital por el cual el caos se transforma en un espacio ordenado bajo la conjunción del cielo y la tierra. La creación supera el caos primordial y entrega un mundo.

Más adelante, Indra encarga a Visvakarman, el gran artesano, el gran constructor, que levante para él un palacio colosal y se suceden diversas peripecias. En todo caso, lo que nos interesa destacar en esta historia es que el acto vasto de la creación es asimilado al *juego entre los contrarios*, la unidad y la multiplicidad.

Los mundos creados en la ficción están regidos por una serie de reglas o convenciones, explícitas o implícitas, pero aceptadas por quienes participan en él.

Por descender a lo concreto, no hubiera sido posible aceptar el universo de la "Tierra Media" de Tolkien si hubiéramos visto en sus batallas a las máquinas apocalípticas de *Terminador*, porque en aquél la tecnología del robot no tiene cabida.En efecto, la fantasía heroica que arma el texto tolkineano admite la espada y la brujería -en una imitación de un pasado medieval o bárbaro congruente con las propias fuentes épicas nórdicas en que inspira Tolkien-, pero no así máquinas o monstruos tecnológicos.

Del mismo modo, es una regla convenida en sagas como *Terminador* o *Star Trek*, para desplazarse de una dimensión a otra o de un lugar apartado, la *teletransportación*, recurso propio de los relatos de anticipación o ciencia ficción. El hecho resultante puede ser análogo -la aparición de un ser desde una dimensión o lugar lejanos-, pero no es igual ni mucho menos a las reglasde un relato donde las apariciones son mágicas.

[105] http://www.temakel.com/confmitojcreacion.htm/2007/03

Puede incluso haber árboles que caminen y águilas gigantes que vuelen, sin que el espectador vea incoherencia alguna respecto al mundo propuesto, pues *El Señor de los Anillos* determina su propio universo, mágico y chamánico, donde eso puede pasar, y las sagas futuristas, el suyo, donde el animismo nunca se aplica a un árbol –reducido al papel de materia prima, por la herencia occidental y materialista- sino en todo caso a los nuevos iconos de la modernidad, la máquina, el ente cibernético, el cyborh dotado casi de alma.

Otro ejemplo ilustrativo lo tenemos en *Harry Potter*: una de las convenciones de este mundo es que los "aprendices de magos" pueden volar con sus escobas mágicas, mientras que en otros universos épico-mágicos esto es absurdo y no se da nunca, se vuela a lomos de un dragón o de un águila pero nunca en competiciones de magos, a la manera en que aparecen en la obra de Rowling.

Además, las **reglas del mundo creado** en cada ficción no se explicitan todas a primera vista, se van configurando a medida que de la lectura secuencial vamos pasando a una lectura más paradigmática o vertical, y van emergiendo los prototipos, el marco, los personajes, los distintos repertorios de cosas y eventos que pueblan ese mundo. Sea como fuere, el mundo ficcional creado requiere siempre de la **cooperación esencial del lector**, pues, como dice U. Eco[106], no es un mundo vacío sino que se nos presenta "amueblado", "grávido", lleno de posibilidades.

Pero también una *construcción cultural*, en la medida en que dicho mundo tiene como referente implícito ese conocimiento enciclopédico compartido del mundo real, pues ningún mundo posible es del todo autónomo respecto al mundo real. Lo que sí existe es un pacto entre el texto y el lector para atribuir determinadas propiedades a acontecimientos o personajes del texto, y eso supone una **apropiación**, pues el lector, a la postre, es quien debe **co-habitar ese mundo**, participar de él de forma emocional, empática.

En resumidas cuentas, el mundo ficcional creado se nos abre como un *microcosmos/ macrocosmos*, según la perspectiva. Por ejemplo, según sea su relación con otros textos similares, su encaje en un género, su relación con el entorno inmediato, nos puede parecer más o menos original o singular, los mundos de Eragonr o de Terramar recuerdan mucho al universo de Tolkien.

Pero existen también otras muchas mediaciones: imágenes publicitarias de la saga, información que le llega al lector a través de eventos, presentaciones, lanzamientos de las editoriales, así como otras informaciones de los otros canales (cine, televisión, cómic…).

A nadie se le oculta, a este respecto, que parte de la "mala conciencia" que ha habido y hay en torno a estos géneros marginales de la fantasía, la ciencia ficción o el terror deriva de este sesgo comercial, de su aparente propensión al "escapismo", a la "evasión fácil".

Claro, que ésta ha sido una visión "pobre" y limitada de la dimensión estética que tienen estos textos, simplista proviene también de una mal planteada polémica entre **realismo/fantasía**, **ficción/realidad,** cuyos "malentendidos" ya han sido aclarados por autores como Graciela Montes[107].

[106] ECO, U. (1997): *Tratado de semiótica general*, Lumen, Barcelona.

[107] MONTES, G. (1999): *La frontera indómita. En torno a la construcción y defensa del espacio poético*. México. Fondo de Cultura Económica. Espacios para la lectura.

Porque, como bien dice, la **creación de mundos** no debe atribuirse en exclusividad a la literatura fantástica sino a la propia naturaleza de la fabulación: "*Los cuentos son una ocasión que permite la instalación de otro tiempo en este tiempo: producen un cambio y habilitan a la fabricación de mundos nuevos. Los hombres no pueden vivir sin mundos, por eso arman conjeturas, albergues de significados y se convierten en hacedores de metáforas y lenguaje.*"

2.3 Imaginario y mundos ficcionales desde la narratología. de los mundos imaginarios de la infancia a la fantasía folklórica, artística y mediática.

La **SAGA FANTÁSTICA** se nos aparece como una auténtica épica o **ficción especulativa**, pero basada en la creación de mundos imaginarios o universos paralelos, es decir, **heterocósmica**, usando la expresión de Lubomir Dolezel[108], donde se combinan las historias de orientación más **universalista** (el mito de los orígenes de un mundo, por ejemplo) con historias más **particularistas** (el seguimiento de las peripecias de reinos, clanes o héroes), con lo que se asegura una progresión o continuidad a lo largo de los diversos libros o "bloques narrativos" del ciclo.

El **sincretismo (**mezcla de géneros y de motivos o mitologías**,** empezando por la mitología indoeuropea, auténtico *hipotexto* de estas sagas fantásticas**)** y el **dejar en suspensión marcas diferenciadoras** antes aceptadas o comunes en los relatos del s.XIX (como la *extensión del relato, su veracidad/historicidad, su unilinealidad, la jerarquía de personajes dentro del macrorrelato, la propia idea de capítulo…*) sería, pues, la nota dominant;, se manejan, combinan o armonizan materiales de diversas procedencias y orientaciones: relatos primordiales o primigenios, de orientación universalista, y relatos localizados, históricos, etnológicos oestirpes determinadas.

Los *imanes* que mantienen juntos todos estos componentes son el/los **héroe**(s) y/o el **mundo ficcional**[109] creado *ad hoc*, que actúa como auténtico "contenedor" de todas las posibilidades de desarrollo.

Todo ello le presta, además, un aire muy *posmoderno* a estas producciones, que en realidad reciclan y recombinan muchos materiales, y desmantelan códigos o valores obsoletos. Cuando hablamos de **mundo ficcional** en realidad nos referimos a la construcción cultural que describe Lubomir Dolezel[110], para quien la **ficción literaria** es probablemente el **laboratorio más activo experimental de construcción de mundos** (*world-constructing*).

[108] *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds* (Parallax: Re-Visions of Culture and Society)

[109] Es importante que el escritor use el lugar no sólo como marco sino como mundo propio y autoconsistente, el mundo es un macropersonaje más, como el ambiente opresivo en Alien…

[110] Op. Cit.

Los episodios y motivos vinculados a una saga conforman un universo, un **mundo ficcional autónomo**[111]**.**

En ese mundo las convenciones se trazan de diferentes modos: así, en las leyendas primordiales los dioses pueden aparecer y "pasearse" entre los hombres o en el jardín del paraíso; en las leyendas de los patriarcas, estos hechos maravillosos no son la pauta, y si aparece la divinidad lo hace de manera más velada o misteriosa, en sueños…

La **saga** se conforma, pues, y al igual que el mito, como un relato verídico, que reivindica su "verdad" (poética, no histórica) y cuyos moldes son los de una **megaestructura narrativa** que se proyecta en una **epopeya especulativa, heterocósmica**. Como tal, implica un **mundo ficcional completo, enciclopédico**, que apunta a una unidad o **totalidad**.

Supone, por eso, una hipertrofia de las posibilidades de la narración como paradigma comunicativo y de atesoramiento de la memoria, colectiva, grupal o individual. De ahí esa extensión cada vez más inabarcable de las sagas modernas, estratificadas envolúmenes que son trilogías, tetralogías, pentalogías…

LOS MUNDOS POSIBLES DE UMBERTO ECO

Debemos al gran escritor y semiólogo italiano Umberto Eco una formalización de estos conceptos de mundos ficcionales a través de la noción de **"mundo posible"**. En realidad, ya Aristóteles distinguía entre la historia, que descrbía las cosas como habían sido, y la tragedia (y por tanto el mito, cuyo parentesco con la saga es evidente) que la describía como *podía* haber sido.

Por consiguiente, igual que en la lógica, la ficción viene a ser todo el campo de posibilidades que se abren, según unas determinades reglas y propiedades que tiene que avalar el receptor.

Por ejemplo, quienes vieron escenas de *Blade Runner* -adaptación de un cuento de Phil K. Dick- con una lluvia persistente sobre la ciudad, podían entender esta propiedad como "posible" de un escenario futuro ("lluvia ácida") e incluso tal vez estarían en la "enciclopedia" del lector otra clase de acontecimientos *chocantes* (*lluvia de sangre, lluvia de ranas*, como en las ficciones milenaristas o de profecías),

[111] Op. cit. Matiza al respecto: The notion of "world" is important in this context and has been elaborated upon by several theoreticians of literature (Eco 1979; Pavel 1986). Each genre evolves in a different "possible" (Eco) or "fictional" (Pavel) world. As soon as the reader commences reading, he more or less unconsciously interprets the generic signs which tell him in what kind of world he is and thus what to expect. For example, if he is reading a fornaldarsaga he will expect to find supernaturally strong characters evolving in a world of wonders, whereas if he is reading a historical account, as in Sturlunga saga, he will expect people like him evolving in the same world as his own. These are only two of the infinite number of possible worlds, but as can be seen, the notion is intimately related to that of genre and can throw light on howgenres interact in what could be called a literary system, and which can in many ways be compared to a language. In the same way as in the latter, the difference between its elements — phonemes or words — signifies: in a system of synchronic genres the differences between them can also engender meaning, when there is any kind of interaction between them. This interaction can be of different types: narrative structures originating in one of the genres can be adapted to the world of another, there can be a coexistence of different worlds within the same work and there can be intertextual allusions within one genre tothe world of others.

pero seguramente no estaría en dicha enciclopedia "llover hacia arriba" o "llover toneladas de granito".

¿Por qué? *Lo aclara con esta afirmación particularmente esclarecedora: "ningún mundo posible podría ser totalmente autónomo respecto del mundo real, porque no podría caracterizar un estado de cosas máximo y consistente a través de la estipulación ex nihilo de todo su 'mobiliario' de individuos y propiedades"*[112].

Esto quiere decir que un *mundo posible* cualquiera (v.gr. el universo de Tolkien) es tributario a la fuerza del "*mundo de referencia*", del mundo real, y así como **no es posible un mundo alternativo completo y totalmente independiente del mundo percibido** desde nuestra experiencia, tampoco es posible describir **"como completo el mundo *real*"**.

Es algo particularmente interesante porque relativiza los dos conceptos más en disputa, "*universo fantástico*" y "*mundo real*", acercándolos y haciéndolos fruto, los dos, de una construcción social o de nuestra forma de conocer la realidad[113].

Así pues, el mundo posible, por fantástico que sea, tiene "zonas" que son reflejos de de éste, igual que lo que llamamos el *mundo real* presenta sombras o incertidumbres que lo acercan a lo que en ficción llamamos "*mundos posibles*" (en palabras de Shakespeare, "*hay más cosas en el cielo y la tierra, Horacio de las que pueda soñar tu filosofía*").

LA HETEROCÓSMICA DE DOLEZEL O LOS MUNDOS FICCIONALES

Algunos autores como G. Pavel, el ya mencionado L. Dolezel, Marie-Laure Ryan o Ruth Ronen, hicieron desarrollos complementaris de este concepto de Eco de *mundo posible*. Como botón de muestra, nos vamos a centrar en la investigación al respecto de Lubomir Dolezel

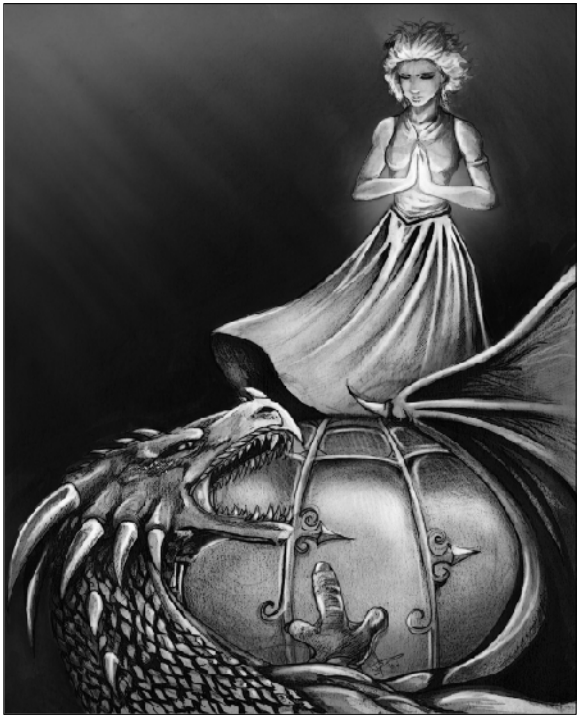
Según él, podemos decir que contar una historia es la tarea de organizar una realidad, tejiendo para ello una trama y un desenlace.

[112] ECO, U.(1987). *Lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*, p. 185, Trad. Ricardo Pochtar. 2ª edición. Barcelona: Lumen.

[113] No es que se pueda decir sin más que el mundo real es una construcción, pero sí nuestra representación del mismo, la forma en que lo percibimos y, por ejemplo, elaboramos nuestros recuerdos sobre el mismo.

Lubomir Dolezel, basándose en la semántica, la pragmática de la ficcionalidad[114] y otros referentes, desarrolla el concepto de **mundo ficcional**, al cual serían aplicables estas proposiciones:

1. *Los mundos ficcionales son posibles estados de cosas*[115]
2. *La serie de mundos ficcionales tiene una variedad máxima.*
3. *Los mundos ficcionales son accesibles desde el mundo real.*
4. *Los mundos posibles son ontológicamente homogéneos.*
5. *Los mundos ficcionales literarios son incompletos.*
6. *Los mundos ficcionales literarios son constructos de la realidad ficcional.*



Más allá de estas disquisiciones teóricas, que sin duda arrojan luz sobre las implicaciones de estos conceptos-eje, lo cierto es que el **imaginario folklórico y literario** nos han surtido de un amplio **repertorio de lugares imaginarios y fantásticos**. Una antología de ellos consta en la valiosa

[114] DOLOZEL, L. (1998)*: Op. Cit.* Véase también Realidad y ficción en la novela: la ficcionalidad: Conchi Sarmiento Vázquez, véase versión digitalizada en http://www.realidadyficcion.org/criticaliteraria.htm. *Los discursos literarios son ficciones que refieren a mundos verbalmente posibles y fundamentados en sí mismos. Estos discursos son intransitivos puesto que se encierran en sí mismos o, lo que es lo mismo, no refieren ni a los objetos ni a los eventos del mundo real. (…) la ficción, claro, es un fingimiento, es hablar de mundos que no existen sino sólo en el lenguaje. Desde esta perspectiva, los referentes cotidianos de las palabras no son importantes pues ellas adquieren sentidos nuevos en el cuento. Pero ¿dónde queda la realidad "real", la cotidiana en la que nos movemos nosotros y no los personajes de las historias? La realidad es sólo un eje de referencia para evaluar los mundos ficticios del cuento. Esto es, así como podemos enlistar los objetos mencionados en un cuento y las leyes que rigen los cambios que los afectan, podemos enumerar los objetos de nuestra realidad y las leyes que los rigen. Y así, la única manera que tenemos de comprender un mundo ficticio es comparándolo con la descripción del mundo real. De hecho no hay acuerdo sobre lo que la realidad es (así es que podríamos decir que vivimos una ficción que nos permite vivir en alguna realidad...). Por eso, solemos recurrir a la noción de realidad más extendida, la racionalista y empirista de la ciencia, la mercantil del capitalismo moderno, y la burguesa de los hábitos mentales de los usuarios normales de la literatura. Esto no quiere decir que toda la literatura esté intrínsecamente de acuerdo con estos modos de concebir el mundo. Hay también una buena cantidad de escritores que, con diversas suertes, han usado la comodidad de la cosmovisión tradicional para atacarla. En este último grupo podemos situar a la literatura fantástica. Paradójicamente, la industria cultural se apropia del arte que la ataca, y así, la rebelión, el cuestionamiento literario, se aburguesa y se torna mercancía para aquellos a los que precisamente critica.*

Darío Villanueva en su investigación del realismo literario: "lo real no consiste en algo ontológicamente sólido y unívoco", y -siguiendo a Nelson Goodman- "no cabe admitir un universo real preexistente a la actividad de la mente humana y al lenguaje simbólico del que ésta se sirve para, precisamente, crear mundos". Como toda expresión es en cierto sentido una ficción, las ficciones literarias se convierten en el lugar privilegiado para estudiar el arte de la expresión. En una perspectiva pragmatista la realidad de la ficción, su significatividad, estriba en las efectivas regularidades empíricas con las que las creaciones humanas, entre ellas los textos literarios, se asocian

[115] Op. Cit., "No hay restricción de la literatura a ser imitación de ningún modo real. No se excluyen mundos-ficcionales análogos o similares al real, a igual que esta semántica de mundos posibles excluye los más fantásticos o los más alejados".

enciclopedia de A. Manguel y G. Guadalupi[116], que es en realidad un *catálogo* de estos universos imaginarios.

La erudición y riqueza de detalles con que esta guía de lugares imaginarios nos acerca a estos mundos imaginarios nos lo convierte en un vademécum, el cual facilita una aproximación intertextual e interdiscursiva. No en vano casi todos los mundos referenciados vienen acompañados de su visualización, es decir, de un mapa o cartografía que no es un simple aditamento sino la brújula o "mapa del tesoro" para andentrarse en ese mundo ficcional. Además, su carácter simbólico se refuerza porque la mayoría de ellos son como *mandalas* o islas arquetípicas representadas.

UN IMAGINARIO COMPARTIDO (LOS NEXOS ENTRE LITERATURA TRADICIONAL, INFANTIL Y FANTÁSTICA)

La relación entre Folklore y Ficción Infantil y Fantástica es algo evidente y que ya ha sido demostrado varias monografías. Por ejemplo, las de Margarita Casanueva Hernández[117].

En todo caso, especificar los **nexos entre la literatura tradicional, infantil y fantástica** no sólo afecta a la teoría literaria, sino, a la fuerza, implica perspectivas como las psicopedagógicas o las de la comunicación audiovisual, es decir, que se configura como una **investigación de base multidisciplinar.**

Es lo que hemos hecho en este capítulo, al partir de conceptos como "paracosmos", acuñado por psicólogos, o "narración no lineal", explotado por estudiosos del cine y los multimedia, haciéndolos converger con conceptos narratológicos como "mundos posibles de la ficción" (cf. Bremond, Dolezel y otros).

Además, si seguimos el ya citado estudio de Cohen y Mackeith, las fantasías infantiles forman un *continuum de manifestaciones*, que van desde los fingimientos como juego ("el amigo invisible"), las representaciones de un papel concreto (v.gr. jugar a ser un superhéroe) a las ensoñaciones más elaboradas, en cuya cúspide estarían los *paracosmos.*

Es decir, la dramatización, los juegos de simulación o la escritura formarían parte de un mismo grupo de actividades imaginativas que parten de un mismo núcleo o *realidad mental* (Bruner), que crea distintos mundos posibles en distintos, digámoslo así, "formatos" y expresiones.

Sin embargo, este **enfoque integrador de la idea del juego, la dramatización y la ficción**, tan obvia para el psicólogo infantil, no es común, por ejemplo, en los investigadores de la filología o la historia. El **mundo ficcional** se nos aparece así como un "círculo mágico", construido

[116] MANGUEL, A. y GUADALUPI, G. (1980): *Guía de Lugares Imaginarios*, Alianza Editorial

[117] CASANUEVA HERNÁNDEZ, M. (2002): *Relaciones entre Folklore y Literatura Infantil*, Editorial Anthema. Véase además su Tesis doctoral: *El elemento fantástico de la narrativa infantil y juvenil en castellano en las dos últimas décadas del siglo XX y sus relaciones con la literatura de tradición oral*, curso 2001-2002.

sobre la mentalidad del juego, que explora ámbitos de toda índole, usando la realidad "fáctica" como base de comparación, pero no como modelo único y condicionante.

De hecho, junto a mundos literarios que siguen muy de cerca la realidad cotidiana tenemos otros mundos fabulados construidos casi "ex nihilo", con historia, geografía, razas, nombres, cronología propias, y eso ocurre tanto en la ciencia ficción como en la fantasía épica o el terror.

ALGUNOS EXPONENTES DE UNIVERSOS IMAGINARIOS

Podemos visitar unos pocos **universos ficcionales**[118], organizados por criterios como los (sub)géneros y teniendo en cuenta no sólo lo literario sino su traslación a discursos, como el cine o los juegos de rol.

Cuando hablamos de universos ficcionales nos referimos, pues, a mundos alternativos que pueden estar distantes en el espacio (ciencia ficción) o en el tiempo (fantasías heroicas) o bien coincidir con "nuestro mundo". Pueden ser, pues, planetas o galaxias imaginarias, "lugares perdidos" dentro de nuestro propio mundo, lugares "en otro tiempo" o dimensión, reinos o países de ficción...

Dentro del ámbito de la Ciencia Ficción, tenemos otros muchos casos, como el de *Ambar* de Roger Zelazny[119], sobradamente conocido.

O también tenemos el caso de ***CoDominium***, de Jerry Pournelle. El punto de partida de la historia de Pournelle es el establecimiento del CoDominium, una alianza política y la unión entre los Estados Unidos de América y la URSS revivificada.

Esta unión, alcanzada en nombre de la estabilidad planetaria, reina sobre la Tierra más de cien años, pero con el tiempo se suceden una serie de conflictos, es decir, un proceso de degradación.

[118] Véase un listado en http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fictional_universes 2005/04

[119] "Ámbar brilla en lo alto de Kolvir al mediodía. El camino negro, allí abajo, siniestro, atraviesa Garnath desde el Caos hacia el sur. Yo maldigo y doy vueltas en la biblioteca del palacio de Ámbar, leyendo ocasionalmente un libro. La puerta de acceso a la biblioteca está cerrada y asegurada" "Cortes del caos [las]", 1978.

MACROUNIVERSOS Y COSMOGRAFÍAS ESTELARES

Los *Mundos Imaginados* de la Ciencia Ficción generan toda una *cartografía* estelar, con galaxias, planetas, lunas y otros objetos celestes.

Normalmente, se describen regiones o sectores celestes que expresan la idea de vastedad y reproducen de algún modo los arquetipos de la "terra incógnita". Un buen ejemplo de ello es la cartografía estelar de Star Trek, donde se visualizan las distintas civilizaciones y sectores de la saga:

Otro ejemplo de macrouniverso es Discomundo, de Terry Pratchett , se trata de un mundo en forma de disco que se apoya en los lomos de cuatro enormes elefantes (Gran T'phon, Tubul, Berilia y Jerakeen) que a su vez se apoyan en el caparazón de una no menos enorme tortuga (Gran A´Tuin) que nada lenta y majestuosamente por el espacio. Un pequeño sol da vueltas alrededor de Gran A'Tuin proporcionando al disco luz y calor. La idea de una gran Tortuga como representación del cosmos es propia de algunos mitos.

Incluso muchas de estas cartografías, que se han puesto de moda por las reproducciones de la Tierra Media de "El Señor de los Anillos", más bien propia del Barroco, porque contienen dibujos figurativos, con reiteración de ciertos alegorismos.

En cambio, otras ilustraciones y elementos del paratexto pueden ser más funcionales, como los croquis, árboles genealógicos o incluso los diagramas pensados para orientarse dentro dada la complejidad de la Saga, es decir, como una especie de *Guía de Lectura de los distintos mundos.*

Por ejemplo, el mundo de *Terramar* o *Earthsea,* de la escritora Ursula K. Le Guin, se nos presenta como un exuberante archipiélago de islas y mares de un gran **exotismo.** Por el contrario, el mundo de *Dune* de Frank Herbert se corresponde más bien con su naturaleza híbrida, pues reúne multitud de ingredientes muy variados.

Tiene elementos de ciencia-ficción y de saga familiar medieval, de política, de mística... engarzados en el proceso de iniciación y madurez del joven protagonista, quien, desterrado a los desiertos del planeta Arrakis (o Dune) por las guerras y traiciones de sus enemigos (los cuales ven en él una amenaza) termina siendo el *mesías* largamente esperado por los Fremen, una tribu de supervivientes del desierto, a los cuales conduce a la libertad. Termina derrotado el "orden vigente", parece más bien una novela de corte medieval o de fantasía épica situada en un escenario de ciencia-ficción:

Por cierto, hay continuadores: Akasa–Puspa es sistema planetario similar al descrito en *Dune*, extraído de *Mundos en la eternidad*, de J. M. Aguilera y J. Redal[120].

[120] Véase reseña en http://www.cyberdark.net/portada.php?edi=6&cod=389 2007/05

UNIVERSOS DE LAS SAGAS DE FANTASÍA ÉPICA. LA FICCIÓN CARTOGRAFIADA DE "EL SEÑOR DE LOS ANILLOS"

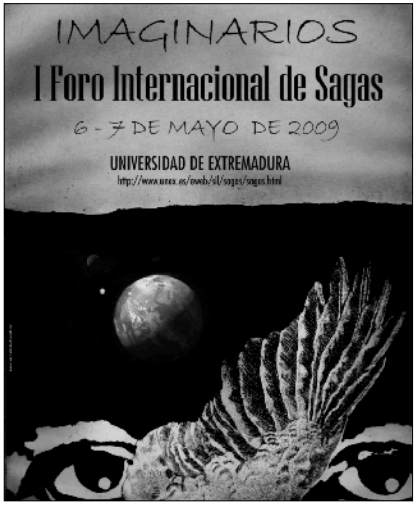
El mundo de las *Crónicas Nemedias* de Howard, el mundo donde se desarrollan las aventuras de Conan, fue de las primeras narraciones apoyadas po run conjunto de mapas, que funcionaban en principio como ambientación de la trama.

Sobre *Middle-earth,* la Tierra Media y toda las otras regiones del universo de *El Señor de los Anillos* , de J. R. R. Tolkien, se han elaborado multitud de de mapas[121]. Entre ellos, el conocido mapa original de Tolkien, retocado y corregido por su hijo.

En efecto, se sabe que su hijo Christopher tuvo que interpretar los a veces confusos mapas topográficos de la Tierra Media, que Tolkien quiso que acompañasen a los libros. Christopher redibujó el mapa principal a finales de los 70, para aclarar las letras y corregir algunos errores y omisiones. Hay una lectura icónica más profusa, con más imágenes, en el *Atlas de la Tierra Media*, así como en la *Enciclopedia ilustrada* de David Day, con diversidad de mapas, árboles y tablas cronológicas.

Lo que, a raíz sobre todo del éxito de la película, se ha traducido en diversas cartografías coloristas, llena de pictograma y adornos , que imitan los otros productos del mwerchandising: muñecos, gadgets, etc.

Siguiendo la técnica de los mapas históricos, J.M.Brodu añade todo tipo de tonos y subgrafismos (flechas, rótulos….) que son significativos, pues informan sobre la naturaleza de las regiones (boscosas, áridas...) y ubica episodios o personajes .



[121] http://www.chez.com/tolkien/enciclopedia/mapas.html

Es, pues, un auténtico mapa significativo donde se resaltan los hechos fundamentales, itinerarios, casas, parajes, es de hecho un ejemplo de **ficción cartografiada**. En fin, hay numerosas ficciones con este mismo esquema de paracosmos, que sirven de base a muchas narrativas muy

2.4 Implicaciones didácticas: el fomento de la creatividad y la imaginación.

Hemos visto que las **fantasías infantiles** forman un continuum de manifestaciones, que van desde los fingimientos como juego ("el amigo invisible"), las representaciones de un papel concreto (v.gr. jugar a ser un superhéroe) a las ensoñaciones más elaborada, en cuya cúspide estarían los paracosmos.

Es decir, la dramatización, los juegos de simulación o la escritura formarían parte de un mismo grupo de actividades imaginativas que parten de un mismo núcleo o realidad mental (Bruner), que crea distintos mundos posibles en distintos, digámoslo así, "formatos" y expresiones. Sin embargo, este enfoque integrador de la idea del juego, la dramatización y la ficción, tan obvia para el psicólogo

---

[122] A modo de una simple muestra, pues son multitud las obras clasificables dentro de este patrón, y es tema de otra contribución su adecuada selección y clasificación, tendríamos los siguientes ejemplos:

a) *El País de Fantasía de La historia interminable* (M. ENDE)

b) *El País de Oz, el País de Nunca Jamás de Peter Pan* (L. F. BAUM)

c) *El país de las maravillas* de Alicia (L. CARROLL)

d) *Mundo anillo* (L. NIVEN, Ciencia ficción)

e) *El Ensanche, (novela de ciencia ficción de GIBSON)*

f) *Saga de Hiperion* (D. SIMMONS, ciencia ficción)

g) Mundo de *La serpiente Uroboros* (E. RUCKER EDDISON)

h) *Reinos del universo de Conan de Cimmeria* (*Crónicas Nemedias*, de R. E. HOWARD)

i) *Terramar*, un mundo de islas marcado por la permanente presencia del mar; un lugar pleno de magia –que deriva de los nombres de las cosas–. (*El mago de Terramar*, U. K. LE GUIN. Fantasía)

j) ***Avalon***, de *Las nieblas de Avalon* (M. ZIMMER BRADLEY, Fantasía)

k) *Islas Elder*, un mágico archipiélago situado en el golfo de Vizcaya en un periodo de tránsito donde lo "sobrenatural" va desapareciendo a favor de lo "real". (*Trilogía Lyonesse*, de J. VANCE. Fantasía)

l) Universo *Dragonlance.*

m) Loerem: El Mundo de La Gema Soberana (creado por L.ELMORE, textos por WEIS y HICKMAN).

n) Paracosmos en la novela de Stephen King: **Mundo Medio**, en la saga *La Torre Oscura* de St. KING. (La historia está inspirada en el poema *Childe Roland to the Dark Tower came* escrito por R. BROWNING)

o) En *Los Ojos del Dragón* (también se habla de un reino imaginario llamado **Delain**, del tipo *Dragones y Mazmorras).*

p) En la novela *El talismán*, aparece un lugar llamado **Los Territorios**. Son descritos como "Lugar en el que existe un doble de muchos de nosotros, y de los lugares que conocemos. Es una mezcla entre universo paralelo y país de fantasía". En la novela, Jack Sawyer, el protagonista, ha de ir a ese lugar para encontrar el Talismán, y así poder salvar a su madre. SÁNCHEZ CORRAL, L (2001): *Literatura infantil y lenguaje literario*, Paidós, Barcelona.

infantil, no es común, por ejemplo, en los investigadores de la Didáctica.

Y es que el carácter *sui generis* del niño como receptor no sólo viene definido por la índole de la facultad que el niño debe manejar (lo que se ha llamado *competencia literaria)* sino por sus mismos procesos de desarrollo, y de ese campo es de donde hemos tomado una noción -las fantasías infantiles y su plasmación en *paracosmos*- que es justamente el nexo entre los tres enfoques, porque permite engarzar el *imaginario invididual*, el *imaginario folklórico* y el *imaginario literario*, y además ilumina o esclarece algunos de sus procesos.

En otras palabras, el **paracosmos** vendría a resultar la plasmación o materialización del desarrollo cognitivo de la Fantasía en el niño, y bebe de las fuentes de la Literatura Juvenil, la Literatura Tradicional y la Literatura Fantástica, precisamente gracias al concepto de **intertextualidad**.

Es decir, nos situamos ante una recepción global e interactiva de todo lo que en el campo de la ficción el niño es capaz de absorber, por una y otra vía (aquí hay que incluir la interdiscursividad, pues parte de los referentes ficcionales le van a llegar por estos otros discursos, como la **imagen**).

Además, este enfoque viene también avalado, de algún modo, por las formulaciones que se han hecho desde el campo más específico de la didáctica y de los estudios sobre la lectura y el lenguaje literario. Así, por ejemplo, cuando L. Sánchez Corral matiza que "***el lenguaje literario es la instauracion del yo en el discurso, el pensamiento divergente, la imaginacion, la ruptura de esquemas cotidianos***[123], se está abriendo esta nueva perspectiva, al vincular el lenguaje literario y plástico a la **imaginación** y la **creatividad**, que es justamente el campo donde podemos movernos en las aplicaciones didácticas de estos temas.

De este modo, podemos darle una amplitud de miras a las propuestas didácticas, que, por la naturaleza misma de las sagas, ya no se constriñe a lo literario sino que va a implicar las narraciones en sus versiones o "formatos" audiovisuales o electrónicos.

En suma, *la fantasía se va expresar en multilenguajes*, en una pluralidad de discursos, todos ellos potencialmente conducentes a liberar la creatividad en nuestros alumnos y a forjar competencias no sólo en el campo de lo lingüístico-literario sino en el plástico, cultural, social, etc.

En resumen, estamos viendo que **la teoría de los mundos posibles** se ha elaborado desde **disciplinas diversas,** como la lingüística, la pragmática o la psicología infantil. De tal modo que diferenciaciones tradicionales como *realismo/fantasía,* o *narración lineal/ narración no lineal*, se diluyen bastante, para dar paso al principio de que "toda lectura es una mala lectura", o mejor, si se nos permite, de que ***toda lectura de un texto artístico es una lectura parcial***, provisional, *abierta* (cf. U. Eco) y que lo "revolucionario" de las nuevas tendencias críticas y prácticas de la lectura[124] es

[123] SÁNCHEZ CORRAL, L (2001): *Literatura infantil y lenguaje literario*, Paidós, Barcelona.

[124] Al amparo también de los cambios tecnológicos que han venido de la mano de Internet, el hipertexto, los blogs y, en especial, como venimos comentqando, de las herramientas de la web 2.0. &

que *ahora es el lector quien elige, interacciona y puede completar esa gama de potencialidades que es el texto*.

Ahora el lector va a asumir un **papel** plenamente **activo**, bien de *selección de posibilidades* –como en la hiperficción-, bien incluso de *recreación de textos*, continuando textos precedentes, como es habitual en los guionistas de cine, o en el fenómeno de la Ficción-manía que venimos analizando.

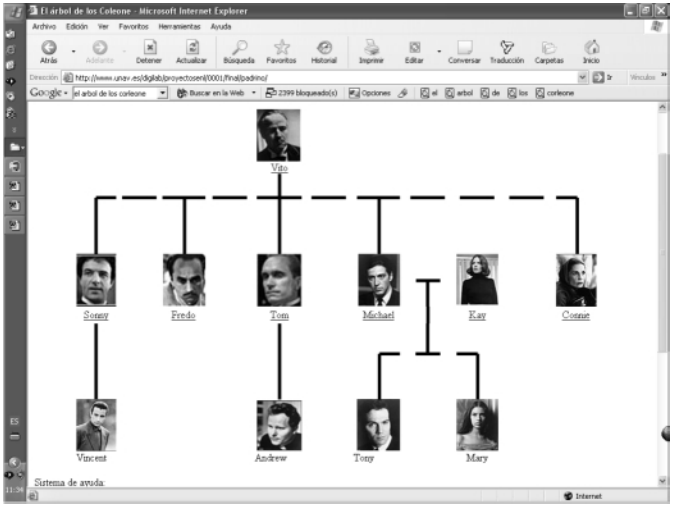
De este modo, **producción y recepción**, **lectura** y **escritura**, se dan la mano, tal como desean o aspiran los profesionales de la Didáctica, y no en vano Claudin habla de "escrilectores"

Así pues, la propuesta didáctica que tome como punto de partida las sagas debe evidenciar *los nextos entre las tradiciones, la literatura infantil y juvenil y la ficción fantástica*, pues todos ellos son columnas vertebrales de estas historias, y que no sólo involucran lo **literario**, sino implican, a la fuerza, perspectivas más amplias, como las que ofrece la expresión plástica o el cine o los multimedia.

Si pensamos, pues, en la **repercusión de las Sagas en el aula**, habremos de concluir que **los niños reciben estas estructuras de paracosmos a través de diversos lenguajes.** Por ejemplo, si pensamos en la famosa historia de **El Padrino**, nos encontramos diferentes vías de recepción que en la práctica se entremezclan:

1. La **novela o script**: estructura de tipo lineal y jerárquica.
2. La **película**: trama lineal pero con tendencia a convertirse en una trama de tipo reticular a través de las diferentes continuaciones, episodios derivados, etc.
3. La **hiperficción**: los elementos están conectados entre sí de forma no lineal, relacionando dos, tres o mas episodios entre si y con otras historias anteriores o paralelas.

Véase a este respecto "*El árbol de los Corleone*", narración interactiva en la red[125] (y también se está haciendo ya el videojuego correspondiente[126]):



[125] http://www.unav.es/digilab/proyectosenl/0001/final/padrino/ LEMA: *pincha en el personaje que desees, para conocer la parte de la historia que le corresponde. Navega a través de cada uno de ellos e irás avanzando en la narración.*

[126] http://www.meristation.com/v3/GEN_portada.php

Debemos pensar, pues, en la comunicación artística como un "continuum" expresivo: los niños y niñas poseen ***múltiples lenguajes*** *para comunicarse, lenguajes sonoros, gestuales, corporales, etc. Es a través de ellos que canalizan sus necesidades vitales (de bulla, de movimiento, de expresión) y comunican sus vivencias y sus temores, accediendo de esta manera y progresivamente, a diversos niveles de* ***simbolización.***

CAPÍTULO 3. PRESUPUESTOS ANALÍTICOS (II): TEORÍA Y ANÁLISIS DE SAGAS FANTÁSTICAS.

3.1 Aproximaciones teóricas al concepto de saga

Sagas Fantásticas es un concepto asociado a productos multimillonarios, como *Harry Potter* o *El Señor de los Anillos*, destinados al consumo familiar globalizado, y, por tanto, sujeto a todas las convenciones y limitaciones que los críticos han señalado.

Sin embargo, tal como puede demostrarse, no es un género exento de alcanzar cotas de gran calidad, pero que para ser entendido plenamente requiere una previa profundización conceptual que revise ciertos prejuicios y tópicos, el principal de ellos, el entender la saga como un género paraliterario o marginal, esquemático y de escaso valor artístico.

3.1.1 Caracterización de las sagas

Para abordar un género tan exuberante es preciso disponer de un **aparato conceptual** que sólo puede proceder de una descripción rigurosa a la par que tan abierta y multidisciplinar como lo es el propio género.

Aunque no referido directamente a las Sagas, el trabajo fundamental para el estudio de este corpus es la Tesis Doctoral[127] de Anne Besson, quien se apoya en la división de la **narrativa serial paraliteraria** en dos categorías: **ciclos** y **series**.

TERMINOLOGÍA DE LA NARRACIÓN SERIAL: CICLO, SERIE, SAGA

Besson usa de entrada una terminología más abarcadora, habla de "conjuntos novelescos" (*ensambles romanesques*), en realidad **megaestructuras**, que se caracterizan por presentarse como una narración serial, y que unas veces describe como ciclos y otros como *series*.

La diferencia inicial parece clara: la ***serie*** tiene algún nexo básico (el personaje, el lugar…) pero en todo lo demás se comporta con episodios independientes; el ***ciclo,*** para serlo, debe aspirar a una visión totalizadora, que incluya una cronología/geografía, así como un repertorio preestablecido de los personajes, donde, por supuesto, se pueden introducir cambios, pero a partir del tronco inicial delimitado.

[127] BESSON, A. (2004): D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre, CNRS Editions « Littérature ». ***La Tesis doctoral en que se basa esta monografía se llama « A suivre », cycles romanesques en paralittérature contemporaine, domaines français et anglo-saxon.***

La **narración serial** va unida igualmente al tipo de lector modelo que promueve, un lector que se pretende cautivar y "fidelizar", como el lector de las antiguas novelas por entregas. La **aceptación del lector** y las **convenciones de género** son lo esencial.

Por eso se dice que esta *narración serial* tiende a ser "**alógrafa**", es decir, tarde o temprano, y por un motivo u otro (fallecimiento del creador de la serie, nuevas demandas de los lectores…) otros **autores** continúan la escritura -por la vía habitual de las libros que son continuaciones- , pero también por vías menos convencionales, como es el propio *fan fiction.* Lo que une a todos es el *universo compartido* que articula la saga.

Por tanto, la preeminencia del género y del gusto del lector por encima a veces del autor es un indicio claro del **mundo paraliterario y audiovisual** en el que nos movemos, si bien *paraliterario* no debe tomarse en el sentido de *sub-literario* sino en el sentido etimológico de "para-literario", lo que está "al lado de", lo *fronterizo*; y estas **series novelescas** son de hecho un ejemplo de narración de síntesis, que incluyen cada vez más un papel destacado de la imagen, y que son enormemente **porosas** a otros discursos "vecinos" (*ficción cartografiada, literatura "dibujada"*, según la expresión de Harry Morgan[128]). Por tanto, deben primarse los criterios formales o de estructura a la hora de definir estos productos, y dejar al lado las valoraciones o prejuicios sobre su calidad o contenidos.

Esta apelación a la **literatura de género** es lo que lleva a A. Besson a hacer incursiones y comparaciones entre subcampos como la novela policiaca, la novela de aventuras, la ciencia ficción y la fantasía.

Sin embargo, creemos que el conjunto es demasiado heterogéneo, de ahí que prefiramos especificar más, basándonos también en criterios formales.

En efecto, las **sagas** son, como veremos reiteradamente, **narraciones seriales**, pero son además **ficciones especulativas y heteroscósmicas**, es decir, *narraciones seriales pero que recrean mundos alternativos,* y en eso se separan de un episodio determinado de una narración *detectivesca* o de *aventuras.*

[128] MORGAN, H. (2003): *Principes des littératures dessinées*, Ediciones de l'An 2.

EL REFERENTE DEL FOLKLORE Y LA CUENTÍSTICA. LA SAGA COMO COMPOSICIÓN DE BLOQUES

El **cuento popular**, en todas sus modalidades (cuento maravilloso, leyenda, cuento de héroe…) ha sido diseccionado por la escuela finlandesa de Aarne y Thompson en términos de **motivos** y **tipos,** creando una amplísima y rica morfología[129]**.**

En principio, los cuentos no son narraciones seriales, pero sucede a menudo que un especialista de la tradición oral los reúne en forma de repertorio o bien una persona *letrada* o un recopilador (Perrault, los Grimm…) que los transcribe dándoles un principio de unidad.

La fórmula más conocida es la del **cuento-marco**, es decir, ensartarlos dentro de una historia princuipal, como *Las Mil y una noches*. Los cuentos así ensartados se diferencian de la saga moderna, incluso de la clásica, en el sentido de que los personajes apenas están singularizados, lo que importa es la acción, y el marco lo es sólo entre episodios "sueltos".

De hecho, ***El Lazarillo de Tormes*** es un conjunto de estampas o cuentos tradiciones, pero hilvanados desde un personaje ya dotado de personalidad propia y que evoluciona a lo largo de la obra, es decir, no es un estereotipo. Y Jorge Urrutia[130] llega a afirmar que la novela cervantina, dentro de su fluidez, de su orden, se nos aparece *como una acumulación*.

Lo que nos interesa es que el profesor Urrutia se ve obligado a utilizar como categoría de análisis el concepto de "**bloque narrativo**" como divisiones del discurso y de la historia, mucho más versátil que el de capítulo, libro, etc. Así pues, cada cuento, cada parte puede ser utilizada como bloque de una historia mayor que une o argamasa todos los elementos.

A este respecto nos puede valer el análisis estructuralista de Seymour Chatman[131] y que Hariet Quint[132] reseña de forma muy gráfica de este modo:

> *Seymour Chatman, basado en las teorías de Barthes,Tomashevsky, Todorov y Genette construye una teoría estructuralista del relato en el cine y la novela en la que habla de núcleos y satélites. Chatman sostiene que una narración está formada por varios bloques narrativos que se suceden uno al otro. Dentro de cada bloque narrativo hay un núcleo y una lógica que sigue la historia; puede haber de manera opcional satélites anticipadores que siguen la secuencia de la historia y*

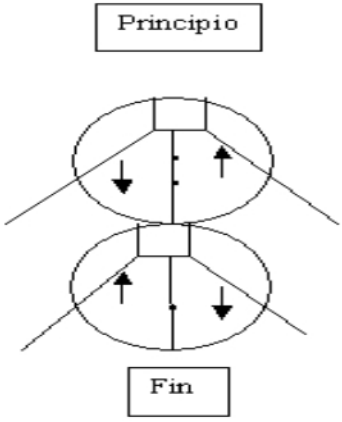
[129] THOMPSON, S: *Motif-Index of Folk-Literature: a clasification of narrative elements in folktales, ballads, myths, tables, medieval romances, exempla, fabliaux, jest-books, and local legends.* 6 vols. FF. Comunications Nos. 106-109, 116, 117. Helsinki; 1932-36. (También Indiana University Studies Nos. 96-97, 100, 101, 105, 106, 108-110, 111-112. Bloomington, Indiana, 1932-36).

[130] URRUTIA, J. (1984): "Narración y Bloques Narrativos en Miguel de Cervantes", en Estudios sobre el Siglo de Oro, Editora Nacional, Madrid.

[131] CHATMAN, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*, Madrid. Taurus, 1990.

[132] QUINT, H.: "La estructura narrativa de la novela Beatus Ille de Antonio Muñoz Molina", en Espéculo. Revista de estudios literarios, nº 27, Universidad Complutense de Madrid

satélites retrospectivos que hacen alusión a un hecho pasado; o también posibles caminos narrativos que no se han seguido, bifurcaciones que se presentan en la narración como dos opciones en las que podría seguir la trama pero de las cuales sólo se escoge una. El siguiente dibujo, que el mismo Chatman ofrece en su libro puede aclarar esta idea:



Los círculos representan los bloques narrativos completos que se suceden para formar la historia. Los cuadrados representan los núcleos y la línea vertical la lógica de la trama. Las líneas oblicuas simbolizan posibles caminos narrativos que no se han seguido. Los puntos son satélites, los que están sobre la línea vertical siguen la secuencia normal de la historia, los que están a un lado de esta línea unidos a una flecha son satélites anticipadores o retrospectivos, según la dirección de la flecha.

Los sucesos narrativos tienen una lógica de conexión, pero además también una lógica de jerarquía, algunos son más importantes que otros. Los núcleos, que Barthes llama noyeau, son momentos narrativos de gran importancia que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sucesos; no se pueden suprimir sin destruir la lógica de la narrativa. Los satélites representan sucesos secundarios en la trama que pueden ser suprimidos sin que alteren la lógica de la trama, aunque su emisión empobrecerá las cualidades estéticas de la narración; suponen necesariamente la existencia de los núcleos, dependen en cierta manera de ellos y tienen la función de rellenar y completar la información de los mismos núcleos.

Hay satélites que pueden anticipar la información o que regresan al pasado para completarla pero no tienen que ocurrir en la proximidad de los núcleos

Ciertamente, los **núcleos** narrativos son los que hacen avanzar la progresión de la historia, y, siguiendo con la propia terminología formalista, las **catálisis** o las anticipaciones/regresiones sirven para tejer el discurso de una forma coherente, uniendo así los dos planos: qué se cuenta y cómo se cuenta.

Los **núcleos** son como las **funciones** de Propp, *motivos obligados* que guían la historia, y de hecho lo normal es que las ilustraciones se refieran a estos núcleos episódicos y no a otros detalles o *satélites*, como los llama Chapman. La linealidad está asegurada por el trazo principal, y la no linealidad, por las líneas oblicuas que no se han seguido, pero que, en algún momento, podrán ser retomadas.

Nótese el parecido de este esquema con los **diagramas de flujo** bajo los cuales muchos narratólogos y guionistas representan las estructuras de sus relatos. ***La unidad de la saga, del ciclo, radicaría en los bloques narrativos básicos y*** en su sucesión o hilvanación, mediante una fuerza digamos centrípeta que se conjuga con una fuerza centrífuga, que vendría representada por los **bloques narrativos adyacentes**, hilos secundarios que se solapan con los principales.

Para justificar éstos, las sagas están "pobladas" de personajes, de lugares de encuentro, de continuas entradas o salidas, en fin, de peripecias de toda índole.

Como en el cuento de "El jardín de senderos que se bifurcan", el lector debe construir su hilo de Ariadana para orientarse en esta maraña y no perderse en la suma inconexa de bloques narrativos que constituyen los libros de la saga.

Volviendo al **modelo bíblico** como patrón inspirador de las sagas es de destacar, por ejemplo, en el Pentateuco hay grandes **macrobloques** o complejos de tradiciones, según los especialistas citados, como H Gunkel: los orígenes (Gn 1-11), los patriarcas (12-36), el éxodo de Egipto (Ex 1-14), la teofanía del Sinaí (19-24), cada uno de los cuales se formó con un proceso composicional dado, normalmente partiendo de unidades tradicionales menores hasta llegar a su forma final.

O sea, la misma dinámica de **acumulación, fusión** (*amalgama, contaminación*) y **re-creación** (*midrash*) que hay en las escrituras bíblicas, opera en las sagas modernas, bien sea desde un único autor o desde varios.

EL CICLO O SAGA COMO UNIDAD O TOTALIDAD. SU PARENTESCO CON LA NOVELA-RÍO

Lo cierto es que, de un lado, tenemos una **unidad ficcional**, y del otro, un **conjunto discontinuo de volúmenes**. Anne Besson habla al respecto de los mecanismos de *ilación* y de *engarce*, así lo que ella llama *protocolos de entrada* (típicos del primer volumen) y *protocolos de salida*.

También nos parece útil el concepto de **cierre** de F. Lázaro Carreter en el sentido de que toda historia prevé su ***cierre*** y que eso la estructura de algún modo, lo cual en las sagas es fundamental, pues el *cierre largo* es lo que hace el relato se pueda expandir y ramificar en historias secundarias y que sus agentes puedan ser a veces un personaje coral, como ocurre de algún modo con "La Cofradía del Anillo!.

Pues bien, la narración serial se caracterizaría justamente por suspender esas **marcas de cierre,** de tal modo que las marcas que señalizan si un relato es corto, mediano o amplio, por ejemplo *las marcas de principio/final* quedan convenientemente diluidas. Se programan, pues, **cierres parciales**, correspondientes a episodios concretos, que se subsume en una trama o **sobre-trama** mayor, que queda así siempre abierta.

En efecto, lo que Anne Besson llama la "**presencia del ciclo**" es el fenómeno más interesante, pues bajo esta forma se han producido obras muy notables, singulares y ambiciosas en los últimos cincuenta años. Más allá de la presentación ante el público en forma de trilogías u otra variedad, el problema interno es asegurar la **continuidad** y **coherencia** entre los volúmenes, por ejemplo, los procedimientos que ella llama de *analepsis* o *prolepsis*, que no son más que las remisiones que unos episodios o personajes deben hacer a otros, anteriores o posteriores.

La **lateralidad** es importante y estratégica, así el primer volumen contiene algo asó como *el mito fundacional*, es

como un *mito etiológico* que explicará muchas de las conductas siguientes. Del mismo modo, el final previsto (y a menudo conocido por el lector antes de su publicación efectiva) es el horizonte que el lector maneja.

Así, en *El Señor de los Anillos*, *la guerra por el anillo* da sentido a la empresa de Frodo, y el final de la destrucción del anillo es la *eucatástrofe* o esperanza hecha realidad, que sobrevuela las diferentes guerras, pues lo propio de las narraciones seriales no es sólo la percepción progresiva sino la regresiva.

Lo que ella llama **trascendencia del ciclo**, es, a nuestro juicio, no una propiedad de los volúmenes publicados sino de la posibilidad de muchas de estas sagas, que derivan hacia la **narración no lineal**, esto es, hacia la posibilidad de su continuidad en otros *itinerarios reales potenciales*, que no se hilvanan unos con otros más que por esa trama superior o *sobre-trama* a la que aludíamos.

El ciclo o la saga preexiste, pues, de algún modo, a los vástagos de la misma, las publicaciones concretas, del mismo modo que las cuentas de un rosario se unen ensartadas por un hilo que las atraviesa o que un río mayor es capaz de albergar a diversos afluentes, que es la analogía que utiliza Katharine Kerr[133], quien además acerca de forma significativa el concepto de saga o ciclo al de "**novela-río**" y reivindica la narración serial frente a las críticas despectivas hacia estas publicaciones:

> *In genre fiction, almost every linked sequence of books is called a "series," whether the label fits or not. We can define a series as a set of books, each a self-contained narrative episode, that focus on the same central character(s)... Although there may some overarching "frame tale" in a series, normally this on-going story is firmly subordinated to the events of each episode. The television show Star Trek: Voyager is a good example of the episodes within an over-plot.*
>
> *Not all multi-volume works fit this mold, however, especially the type of novel that critics call the roman fleuve, a "watershed novel" or a "river basin" novel. Like a major river, these long novels receive many tributaries of plot and run in many channels. Generally speaking, a roman fleuve covers several generations*
>
> *and several interrelated story lines; alternately, it may be a number of books set in the same mileu and featuring interrelated characters. The term was coined for Balzac's "Comedie Humaine", and Galsworthy's Forsythe Saga, Proust's Recherche, and Faulkner's Compson family novels provide other literary*
>
> *examples. Especially since the term "series books" has acquired a sneer these days, there is surely room for recognition for this other form of connected novels, in which the entire sequence of books, once completed, will have a shape that is greater than the sum of its individual parts.*
>
> *And where did this sneer come from, anyway? Why are "series books", whether or not they're truly a series, looked down upon in SF and Fantasy circles? There's a*
>
> *related prejudice in evidence in the field, too, against long books on general principles. I hear critics and readers both griping about "filler" and "flula Ficción-manía," story elements that are supposedly polluting the pure waters of science fiction. When one pins the complainers down, though, it usually turns out that "filler and flula Ficción-manía" means "information that I*

[133] KERR, K. (1992): *From the Hedgehog's Lair*, Midnight Zoo volumen 2 número 1. Véase http://www.deverry.com/roman.html (lo subrayado es nuestro)

personally find boring." Yet they will still maintain that somehow or other, good books are those which stick to some ambiguously defined "real story." (Subrayados nuestros).

En efecto, extrapolando lo que dice K. Kerr, muchas sagas se construyen bien describiendo una trama que afecta a varias generaciones, con varias líneas argumentales (*Olvidado rey Gudú*, *Ángeles y Demonios*, etc.), o bien se trata de varias historias que se desarrollan en un mismo marco o universo con tramas y personajes interrelacionados o interdependientes.

En el primer caso, la cronología es esencial, en el segundo, el ámbito o cosmos que los abarca, pero tiene que haber un elemento fuerte de trabazón. Sea como fuere, lo cierto es que el *ciclo* se nos presenta como algo proteiforme, lo que Graciela Gliemmo[134] ha llamado de forma muy gráfica "**ficción preñada**":

> *El núcleo de creación de la saga es una ficción preñada, la narración que se guarda en el interior de otra ficción. El narrador es lector de su propia historia y está en condiciones de poner, sacar, agregar, restar, decir, desdecir, aunque las*
>
> *marcas de ese montaje entre ambos mundos, el de Brausen y el de Díaz Grey, se van borrando hasta que las comillas desaparecen… En cambio, en El pozo y en Cuando ya no importe el lector "ve" que la escritura sostiene visualmente el fragmento. No en vano ambas toman forma en las memorias y el diario: son los fragmentos de una vida. Historia y escritura se acompañan.*
>
> *(…) Las historias no se van armando exclusivamente con informaciones y recuerdos, con confesiones y versiones sino además con la exhibición de omisiones e interrogantes que provienen del "no saber", también del "no imaginar" del narrador. Y en ese juego de versiones, está deliberadamente ausente lo que se entiende por "última palabra". Las novelas rehúyen encontrar un cierre "perfecto", y acaban donde pueden. (Subrayados nuestros)*

Así pues, una saga contiene en sí misma infinidad de posibilidades, y, como es propensa a ser compartida o continuada por otros (escritura ***alógrafa,*** según Besson), es fácil que al producirse esta continua "retoma" (*reprise*) del asunto, se sucedan algunas de esas operaciones aludidas (*poner, sacar, agregar, restar, decir, desdecir…*).

La saga, pues, se nos presenta como un gigantesco *palimpsesto* donde unos textos se reescriben sobre otros, y donde sólo podemos destacar la historia principal o rectora a partir de la cual van encajándose o interpolándose las otras subhistorias, más o menos laterales. Es lo que los cultivadores del *fan-fiction* conocen como "versión canónica" de la historia de éxito que re-escriben.

Lo malo es que esta distinción entre *central/secundario* no es tan nítida como debería ser, depende de la evolución de la saga. Por eso decimos que es una *archificción, protoficción, o ficción en grado cero*, una especie de

[134] GLIEMMO, G.: *Juan Carlos Onetti: una poética del fragmento Ensayos críticos y periodísticos sobre literatura, cultura e historia latinoamericana*, ponencia en Primeras Jornadas Rioplatenses de Literatura Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educacion Montevideo, 27 al 29 de abril de 1994.
Versión digitalizada en http://www.sololiteratura.com/one/onettimiscprimeras.htm (lo subrayado es nuestro)

"diagrama de flujo" donde las opciones del relato están aún muy abiertas, con flecos o ramificaciones por lo que puede continuar la acción en muy diferentes sentidos.

Ciertamente, eso se presta a procedimiento de "inflado" o "relleno" que han sido objeto de todo tipo de críticas, pero que no deben confundirse con la creación literaria y audiovisual de buena calidad, la cual no depende lógicamente del tamaño, extensión o amplificaciones de la trama.

De una u otra manera, ya se trate de *ciclo, serie* o *saga*, los paralelismos con fenómenos del pasado (la novela por entregas, el *folletín*) o actuales (las series televisivas) son evidentes, si bien es un fenómeno que está cobrando una **dimensión nueva**, sorprendiendo a receptores y autores.

EL CONCEPTO DE SAGA: LAS COMPOSICIONES NÓRDICAS Y GERMÁNICAS COMO REFERENTE HISTÓRICO

El concepto de "Saga" es complejo y simple a la vez. Por un lado, el sustantivo "saga" es una palabra de origen noruego que viene del verbo ***segja***, *contar*, y que cobra pleno valor como composición cuando los islandeses desarrollan un género de narración oral breve basado en el recitado de hechos memorables para la comunidad, genealogías, etc.

El paso de esta fase inicial, tosca, de relatos de sucedidos, a la fase de composición cuasiliteraria, propia ya del s. XII, se corresponde con lo que los folkloristas, como la citada L. Degh, denominan el paso de la *memorata*, el sucedido inicial, a la *fabulata*, la "literaturización" posterior.

En todo caso, la **saga** se afianza como un género de la tradición oral nórdica que narra hazañas o hechos memorables, que se emparenta con el *mito* en el sentido de que son *en su origen narraciones verídicas*, si bien lo novelesco o lo maravilloso va ganando terreno, como suele ocurrir en la evolución de la épica.

Como *narraciones tradicionales locales*, abarcan a muy diversos personajes y temas[135]: muertes, venganzas, destierros, etc., los mismos componentes que seguimos encontrando en las telenovelas de éxito en nuestros días.

En resumen, de un sentido de género de "lo dicho, lo contado", la saga pasa a definir un tipo determinado de obra literaria que se produjo en Islandia entre los siglos XIII y XIV, y que es muy singular, debido al contexto peculiar de la sociedad islandesa.

Su función era múltiple: gusto por narrar historias, conservación de la memoria históricas las genealogías, las tradiciones de una zona en concreto o de una estirpe o clan,

[135] Cf- La Saga Völsunga (La Saga de los Volsungos) La Saga de ojal, La Saga de Grettir, La Saga de Gunnlaug (Gunnalaugssaaga Ormstungu) Yglingassaga , (La Saga de los Yglingos) ,Egilssaga (La Saga de Egil Skallagrimsson), Bandamanna Saga (la Saga de los Conjurados), Viga-Glúms Saga (La Saga de Viga Glúm) , La Laxdoela Saga (Historia de los Hombres de Laxarldalr), Hávarthasaga (historia de Hávathar), Svarffathardalsaga (Historia de los Hombres de Svarffathardal) , Eirikssaga Rautha (Historia del Erik el Rojo), Fostbroethrasaga (Historia de los Hermanos de Leche)...

etc. Su génesis parece, pues, clara: en el seno de determinadas familias empezaron a circular *narraciones orales* que variaban cada vez que recitaban y que pudieron codificarse con ayuda de recursos literarios como la rima o las fórmulas hasta llegar a versiones extendidas que, no obstante, encontraban siempre variaciones.

Con el tiempo, la saga es **transcrita**, con todo lo que ello conlleva, y e incluso es creada luego artificialmente, siguiendo los patrones antiguos, tal como ocurre en España con los romances nuevos.

En todo caso, conserva ese carácter de *leyenda local amplia* (es decir, sin un *cierre* estricto, a diferencia del cuento) con temáticas que oscilan de lo histórico a lo fabuloso o novelesco. Si tuviéramos que poner un ejemplo emblemático como es la ***Saga de los Nibelungos***, apreciamos en ella todo el denso conjunto de tramas donde se mezclan asuntos de linaje, traición, amor, odio, ambición… es decir, un sentimiento intenso o lo que los griegos llamaban **pathos,** y además los elementos fantásticos arquetípicos, como este dragón:

FORMACIÓN Y TIPOLOGÍA DE LAS SAGAS: EL PATRÓN BÍBLICO. LA APORTACIÓN DE H. GUNKEL

De hecho, en los estudios de referencia en el ámbito internacional sobre el cuento popular (especialmente los de Stih Thompson[136]) y en muchos de los biblistas, los conceptos de saga/leyenda se superponen (en alemán, leyenda es *sage*).

El biblista H. Gunkel[137] ha hecho a este respecto las aportaciones más interesantes, cuando, para empezar, separa nítidamente los géneros "**poéticos**" (cuento, mito, leyenda…) de los **históricos**, entendiendo que la leyenda nunca es una narración detallista o cronística sino que recoge la "*memoria poética*" de la comunidad, y debido a ese tono *poético* percibimos que lo que se busca no es establecer ciertos hechos históricos sino ser edificante, conmover, inspirar…

El libro del Génesis aparece, pues, como una **colección de leyendas "encadenadas"**, y en eso es muy afín al concepto de Saga que vamos a utilizar. La variedad de leyendas se percibe perfectamente en la diversidad de ejes o enfoques: desde la leyenda **universalista**, que tiene que ver con leyendas primordiales o con mitos etiológicos/cosmogónicos (cómo fue creado el mundo) a la orientación **particularista**, que se desarrollo en forma de leyendas de los patriarcas, leyendas históricas, etnológicas o de ancestros, cultuales, geológicas…

En todos los casos, lo esencial es el **carácter poético** del relato, lo que además dispensa de una lectura *literalista*, a todas luces increíble en términos históricos, como la historia de Adán, o del arca de Noé. Podemos decir, pues, la leyenda

[136] THOMPSON, S. (1946): *The Folktale*. Holt, Rinehart and Winston, New York, hay traducción de la U. de Caracas. Y también el monumental *Indice*: THOMPSON, Stith. Motif-Index of Folk-Literature: a clasification of narrative elements in folktales, ballads, myths, tables, medieval romances, exempla, fabliaux, jest-books, and local legends. 6 vols. FF. Comunications Nos. 106-109, 116, 117. Helsinki; 1932-36.

[137] GUNKEL, op. cit. .pág.. 22 y ss.

bíblica es *poética* porque transmite un *conjunto articulado de imágenes*.

Pero la importancia del **patrón bíblico** no se limita a ilustrarnos sobre el carácter de estas tradiciones sino a su propio sistema de transmisión y de comentarios dentro de la comunidad (lo que más adelante explicaremos como *lectura midráshica*).

En todo caso, encontramos ya una **tipología** en el patrón bíblico, con los *dos grandes grupos de leyendas*, las de orientación **universalista** y las de orientación **particularista**, por ejemplo, respectivamente, las leyendas del Paraíso Terrenal y las leyendas de Patriarcas.

En las primeras, el *protagonismo corresponde a la divinidad*[138], que se presenta de forma natural. En las segundas, el *protagonismo compete a los hombres*, y los dioses cuando aparecen lo hacen envueltos en misterio o de forma irreconocible, o hablan por oráculos, sueños…

Así pues, en apariencia las sagas no se entroncan con los mitos en la medida en que éstos representan historias de dioses o seres superiores. En particular, el monoteísmo es hostil a los relatos mitológicos, y Gunkel señala al respecto las "lagunas" del Génesis, en comparación con la tradición babilónica, mucha más rica en relatos cosmogónicos, de combates entre dioses...

En resumen, **en las sagas el protagonismo es humano**, y en esa medida le debe más a las leyendas que a cualquier otro género de la narración folklórica.

SAGAS DE ORIENTACIÓN UNIVERSALISTA / PARTICULARISTA

Por **mundo** o **cosmos** entendemos, tal como ya hemos explicado, un *universo ficcional que se configura por el pacto subyacente entre el texto y el lector.* Como parámetros, se compone de un espacio y un tiempo, esto es, de una geografía y de una cronología, ámbitos que son "llenados" con un amplio "**mobilario**", esto es, personajes , animales, seres mágicos, hechizos… que se muestran conforme a las reglas o atribuciones pactadas en ese mundo.

[138] Gunkel puntualiza sobre el diferente papel de la divinidad en los dos grupos de leyendas: *Even in their character the two groups are most plainly distinguished: the narratives of the first group speak of God in a way different from that of the legends of the patriarchs. In the latter the divinity appears always enveloped in mystery, unrecognised or speaking out of Heaven, or perhaps only in a dream. In the earlier legends, on the contrary, God walks intimately among men and no one marvels at it: in the legend of Paradise men dwell in God's house; it is assumed that he is in the habit of visiting them every evening; he even closes the ark for Noah, and appears to him in person, attracted by his sacrifice. Furthermore, in the legends of the patriarchs the real actors are always men; if the divinity appears, it is regarded as an exception. But in the primitive legends the divinity is the leading actor (as in the creation), or at least among those chiefly concerned (as in the story of Paradise, of the union of men and of angels, of the Deluge and the Tower of Babel). This distinction is, to be sure, only relative, for some of the legends of the patriarchs (notably those connected with Hebron and Penuel) represent the divinity as appearing in the same way. On the other hand, the story of Cain and Abel and that of the cursing of Canaan, in which human beings are the chief actors, are among the primitive legends. However, the distinction applies on the whole to the two groups. This prominence of the action of the divinity in the primitive legends indicates that these have a more decidedly "mythical" character: that they are faded myths. Op. cit, cap.* ***The Varieties of Legends In Genesis****.*

Todo ello en contraposición al determinismo inherente de las novelas realistas, es decir, en lugar de plegarse a la realidad fáctica, es posible, en virtud de la magia o de algún don, hacer cosas extraordinarias, igual que son posibles los dragones o las metamorfosis .

No sólo la ciencia ficción, todo tipo de relato fantástico construye *mundos alternativos* según sus propias reglas, por eso decimos que forman **mundos autoconsistentes**, paracosmos completos.

Una saga es, según esto, un relato **omnicomprensivo,** en el sentido de que no es **uniepisódico** sino que debe dar cuenta de un **marco total**, especificando todo su "mobiliario": su geografía, cronología y repertorio de personajes cerca, como dijimos, de la **novela-río** que alberga la *sobre-trama* en la que confluyen episodios particulares. Poco importa, a este respecto que, dentro del marco de la ciencia ficción, el relato se pueda plantear como una narración "de capa y espada" pero trasladada al futuro, como es al fin y al cabo la "space opera" propia de la edad de oro de la CF (1938-1950). O bien que, más acorde a los principios de la Nueva Ola (entre 1965-1972), se propongan **mundos inquietantes**, en una línea más intelectual y alegórica, como *Solaris*, de S. Lem, *Horizonte Final* o *La Esfera*.

Abren en Rumanía una 'academia' para los amantes de 'La guerra de las galaxias' que quieran **convertirse en caballeros Jedi**

MAESTROS. Ewan McGregor y Liam Neeson, con sus espadas láser de caballeros Jedis.

Alumnos a la 'Fuerza'

ROBERT BASIC / FOTOS AP / MADRID

Si una carrera universitaria convencional le resultan aburridas en exceso y no le convence del todo, siempre puede estudiar para convertirse en «caballero Jedi». Eso sí, deberá viajar a Rumanía para matricularse en una nueva 'academia' que, según adelanta el diario local 'Libertatea', instruirá a los aspirantes a Luke Skywalker en el arte de la espada y la filosofía de los guardianes de la República Galáctica inventados por George Lucas.

La noticia de la apertura de este insólito centro docente fue acogida con indisimulada alegría por los incondicionales rumanos de la 'La guerra de las galaxias', una saga que recrea la sempiterna lucha entre el bien y el mal y que ya ha alcanzado la categoría de culto.

Adrian Fusel, presidente de la asociación 'Star Wars' en el país de Drácula –curiosa combinación de géneros–, ha puesto en marcha una academia que se dedicará a adiestrar a los alumnos en el manejo de la espada láser, se les iniciará la religión Jedi y tendrán que aprender el idioma wookiee, que no deja de ser un conglomerado de gruñidos incomprensibles. Si no, que se lo pregunten a Chewbacca.

Hasta ahora, los fans de 'La guerra de las galaxias' montaban quiteajas, se vestían de jedis, repasaban las virtudes de la 'fuerza' y revisaban una y otra vez las aventuras de sus héroes de ficción. Pero ya no era suficiente. Querían contactar con un centro docente en el que podían profundizar en sus conocimientos mistico-galácticos.

Test de acceso

Para matricularse en la academia de Adrian Fusel, todos los aspirantes deben completar en 24 horas un test de acceso que consta de 100 preguntas. Los que consiguen superarlo, y no debe de ser muy difícil, ingresan en el centro. Eso sí, todavía no se sabe nada del profesorado, el 'actualdiffícil' de las asignaturas y la sorpresa que habrá que abonar para homologarse en jediismo. Lo que sí ha trascendido es que algunos aventajados cadetes podrán preparar vistosos platos típicos de la saga como 'Pastel wookie', 'Dumas duneses de la princesa Leia', 'Sandwiches sand troopers' y 'Tostados twin sun'. En fin.

Pero esto no es la primera extravagancia que emplean los fans de 'La guerra de las galaxias'. Hace años, en Australia se puso en marcha la religión Jedi. Según las últimas cifras, que rechazan las autoridades, cuenta con más de 70 000 adeptos. A los fieles, por ejemplo, se les prohibe tener una parada y 44 los intestino; para que, en «suma» se sumen a la 'Fuerza'. Que los acompañe.

Repercusión mediática de Star Wars

En definitiva, vaya en la línea de la fabulación más libre o en las exigencias de la ciencia ficción estándar, lo que cuenta es que proponga una pluralidad de mundos o universos alternativos, en suma, una **epopeya heterocósmica**, como hemos dicho. De forma inversa, tenemos la otra orientación, la **particularista**, que incide más en la recreación del mito como un conjunto de episodios que pasan a un núcleo más o menos cerrado de personajes, familias o enclaves. Por supuesto, la saga, igual que el mito, admite diversas lecturas, desde la **cosmogónica-ontológica-metafísica** a la **emotiva-psicológica-moral**, pasando por otros sentidos mucho más *literales*. Por eso una saga cosmológica, como ***Dune***, no deja de estar atravesada con "*hilos*" o *ramificaciones múltiples*.

LA SAGA COMO SISTEMA LITERARIO. LA APORTACIÓN DE TOLKIEN

Pues bien, este *conjunto articulado de imágenes* se estructuran, para las sagas nórdicas al menos, en estos principios: **genealogy, geography, religion, relation to the supernatural and social status of the protagonists**[139]. Imágenes y motivos vinculados, pues, a estas esferas, que conforman un universo, un **mundo ficcional autónomo** donde las convenciones se trazan de diferentes modos: así, en las leyendas primordiales los dioses pueden aparecer y "pasearse" entre los hombres o en el jardín del paraíso; en las leyendas de los patriarcas, estos hechos maravillosos no son la pauta, si aparece la divinidad lo hace, como decíamos, de manera más velada o misteriosa.

Dentro de esta variedad, y como afirma Gunkel, se podría describir el *Génesis* como una **colección de leyendas** a partir de una intencionalidad que sobrevuela o engarza las distintas partes. Efectivamente, en la tradición popular, lo primero es la **leyenda aislada**, **independiente,** dice Gunkel, que suele ser además muy **corta** y **simple**; en las sagas modernas, el camino es el inverso: el escritor crea un mundo autoconsistente donde insertar todo lo que va a ocurrir. Cada leyenda antigua es un todo en sí misma, dividido en pequeñas partes o escenas perfectamente ensambladas.

En todo caso, el conjunto se agranda a partir de procedimientos como los **ciclos de leyendas**, como los que en la Biblia se forman a partir de las doce tribus. Igualmente, se producen *intercambios y combinaciones de diferentes tradiciones*, por ejemplo, en las leyendas primordiales del *Génesis* está acreditada la influencia de materiales babilónicos.

La **Saga** como **narración serial** tiene, pues, una naturaleza *procesual* y *teleológica*, es decir, se adapta a una secuencia y a una intención o finalidad, y eso provoca una **armonización interior entre los materiales de la leyenda.** De ahí el *aspecto multicolor* de las sagas modernas, sus continuas ramificaciones y prolongaciones, y a la vez la amalgama o sincretismo que las lleva a converger en un patrón más o menos unificado. Las **transformaciones** o **variantes** proceden de la tendencia natural de migración de las leyendas, no sólo en el lugar sino también en el tiempo, se suceden así **adiciones** a la leyenda antigua, que tienen su equivalencia con las *precuelas* o *secuelas* de las sagas modernas.

Tolkien aportó una visión conceptual nueva sobre la narración tradicional en su ensayo sobre el **cuento de hadas**[140], revolucionando el concepto y diciendo que más que de hadas, el cuento maravilloso trata en realidad del mundo de fantasía, en el que lo único sobrenatural es el hombre, pues todo lo demás, hadas, elfos, orcos, dragones… son presentados como seres "naturales" que viven en un mundo perfectamente coherente.

Por tanto, según él, lo que define al cuento de hadas no son sus personajes sino el mundo o **universo mismo de Fantasía** donde se enmarca todo, las acciones, los

[139] TULINIUS, T.H.: *Saga as a myth: the family sagas and social reality in 13th-century Iceland,* 11th International Saga Conference.

[140] TOLKIEN, J.R.R.(1998): *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, Minotauro, Barcelona.

personajes, etc. Mundo que se crea, antes que nada, con el poder de la palabra, por ejemplo, con el poder del adjetivo: un hombre de cara *verde*, unos árboles con hojas *de plata*… en textos destinados a leerse exclusivamente o imaginarse para un posterior rodaje (largometrajes, cortometrajes, series televisivas, etc.).

En el caso concreto de *Sol Oscuro*, del juego de rol perteneciente a la saga *Dangeons and Dragons*, lo que introduce el universo en el que han de sumergirse los jugadores es un breve relato que debe leerse.

Es así como surge el concepto de **sub-creación**, que se refiere al proceso de *construcción lingüístico-literaria de estos mundos posibles*, inteligibles para el lector, requisito para que éste pueda proyectarse en él, participar, sentir emoción, *catarsis*…

En efecto, Tolkien crea estos *universos perfectamente completados*, no para contraponerlos a la realidad empírica, al mundo primario, sino indagando en el mito como *vía de recuperación* de una verdad profuda, interior o poética, según se quiera expresar. Dicho en términos propios de teoría de la creación literaria:

> *Para Tolkien no sólo creamos a imagen y semejanza del Creador: pensamos y entendemos como creadores, por el filtro de los mundos posibles según criterios de verosimilitud y aplicabilidad. Se podría decir que la autoconciencia artístico-creativa del ser humano da como resultado un mundo posible. Pero la viabilidad de ese microcosmos posible exige la elaboración de su compleción histórica. La coherencia de tal universo no provendrá de la mera concatenación de situaciones viables o seres posibles pero inconexos, por muy verosímiles que sean.*
>
> *Y es en este punto donde surge la importancia del devenir histórico para Tolkien. El autor dota de verosimilitud a los mundos posibles elaborando al detalle su pasado. La mayor compleción de esos mundos hace que sean más fácilmente comprensibles al lector. Si el mito es condición de posibilidad para la cognoscibilidad del mundo, debe quedar salvaguardada la libertad interpretativa del lector. Podríamos decir: Gandalf no existe en el mundo real. Pero es verosímil, deseable, plenamente comprensible y, por tanto, sus pensamientos y acciones son aplicables a situaciones cognoscitivas y emocionales en el ámbito de la vida….*
>
> *(…) Dicho de otro modo: a menudo la explicitación de una idea dará como resultado un relato, una historia*[141]

Así pues, una saga es la "**compleción**" o **completamiento** de un mundo, incluyendo su *pasado*, *(cosmo)génesis*, *geografía*… es decir, el despliegue de la realidad entendida como significación, pues este mundo correlativo –tenga o no base empírica- sin duda ilumina el mundo real.

El mundo *secundario* entra, pues, en una relación compleja con el mundo *primario*, igual que la *sub-creación* del artista imita de algún modo la propia creación de la naturaleza. El **arte digital** de nuestros días es un buen reflejo de ello, en él es común la presencia de inmensas lunas, parajes con bosques misteriosos, seres alados, nieblas, mares imposibles de localizar en el mundo real, ciudades perdidas, paisajes…. como éstos:

[141] SEGURA, E. (2004): *Tolkien y Los Inklings: La Imaginación Creadora*, en http://www.elfenomeno.com/info/tipocont/2/ver/9013

Puesto que, según Tolkien, "en nuestro mundo el pensamiento, el lenguaje y el cuento son coetáneos", la narración de historias es el mejor exponente de dicho encuentro. De este modo, las acciones verosímiles de actantes míticos, como Gandalf o Frodo, se convierten a todas luces en "imitaciones del obrar humano", es decir, en lo que quería Aristóteles del arte, aunque el "espesor" del relato mítico nos lleve a diferentes tipos de verdades.

En todo caso, las **reglas de creación** y los imperativos de estos mundos son claros, como sigue explicando E. Segura:

> *Crear un mundo secundario requiere dotarle de la coherencia interna de la realidad", de manera que se pueda lograr la voluntaria suspensión de la incredulidad. Sólo así el arte triunfa. Esto es lo que lo hace inteligible y aplicable según reglas del mundo conocido. En el mundo real las vidas se entretejen, son interacción no necesaria (libre) y, por tanto, no predecible, de historia, pasado y libertad. El mundo secundario inventado por el escritor debe tener un pasado tan perfectamente detallado como sea posible, que informe y actúe en el presente: ha de ser un mundo completo.*
>
> *La coherencia extrema de un mundo secundario exige que sea creíble. Entre*
>
> *otros rasgos, ha de mantener la incertidumbre de su futuro interno. Un mundo secundario es mundo, por un lado, y creíble, por el otro, cuando ha reproducido de manera plausible y coherente la estructura del actuar libre: cuando la deliberación de los personajes, que abraza su pasado, es creíble como actividad no unívoca, sino interpretable. Es decir, ¿qué más da que Gandalf no exista si tiene un pasado coherente que informa su presente de manera semejante a como ocurre con seres de carne y hueso? Esto es "inner consistency" y compleción de un mundo como condición de verosimilitud y aplicabilidad (mímesis de praxis catártica, al ser imitación del actuar humano). Un buen ejemplo es el papel de Gollum en la historia del Anillo: Gollum cataliza la incertidumbre. (Subrayados nuestros)*

La idea de **subcreación** de Tolkien supone, pues, integrar pensamiento y lenguaje, convirtiendo *visiones fantásticas* en *mundos ordenados y autoconsistentes*, y este *maridaje entre lo racional y lo visionario, el pasado y el futuro, la memoria y el olvido, lo cierto y lo inseguro*, son también señas de identidad de la saga, tal como vemos en los conflictos y lances de *El anillo de los Nibelungos* y otras composiciones.

La **Fantasía**, pues, no debe confundirse con lo fantasioso, forma peyorativa, ni con los sueños, sino con la elaboración artística por ejemplo de un contador de cuentos, capaz de introducirnos de forma auténtica en un "mundo secundario" nada más abrir la boca.

O en palabras del propio Tolkien: "*Lo que en verdad sucede es que el inventor de cuentos demuestra ser un atinado "sub-creador". Construye un Mundo Secundario en el que tu mente puede entrar. Dentro de él, lo que se relata es "verdad": está en consonancia con las leyes de ese mundo. Crees en él, pues, mientras estás, por así decirlo, dentro de él. Cuando surge la incredulidad, el hechizo se quiebra; ha fallado la magia, o más bien el arte.*"

LA SAGA MODERNA Y LA LECTURA MIDRÁSHICA. EL EJEMPLO DE LAS CRÓNICAS DE BELGARATH

La saga moderna *recoge,* pues, *la naturaleza de la leyenda tradicional* tal como se manifiesta desde el Génesis y el espíritu de las composiciones nórdicas. Por un lado, cumple con lo que Gunkel entiende como leyenda: *un relato popular, de tradición oral en su origen y de composición poética, que trata de personajes o acontecimientos del pasado*.

La doble orientación, *universalista y particularista*, o de personajes (dioses / héroes), permite, como en el Génesis, tratar de diversificar el tipo de relato: *leyendas primordiales, mitos etiológicos* o *fundacionales vs. leyendas de los patriarcas*, que se concentran en una familia o clan (*genealogía*), en una geografía, en la visión mágica o sagrada como motor de la historia, y en el *status* de los personajes . O sea, los ingredientes de cualquier fantasía épica o heroica.

El proceso de fabulación, según Gunkel, sería claro: a partir del imaginario popular, se crean historias o tipos como los que aparecen en el cuento maravilloso; de ahí, según la orientación, "fraguan" en mitos o en leyendas tradicionales, que, con el tiempo, son literaturizadas en relatos sagrados o hagiografías y, modernamente, en novelas.

En todos los casos, pero particularmente en las leyendas de orientación *particularista,* lo que hay es una **afirmación de la identidad**, lo cual no excluye, en algunos casos, la apelación a la duda o la incertidumbre sobre el héroe mismo, o su misión.

Sea como fuere, la saga se nos presenta como una **megaestructura narrativa** de orientación **épica** (es decir, un *mito de lucha*, pues la epopeya es al fin y al cabo la plasmación de los mitos de lucha), donde se combinan los elementos o *arquetipos* clásicos (un héroe con una misión que cumplir, una batalla entre el bien y el mal, un viaje con gran desplazamiento territorial y varias comunidades o pueblos implicados), y donde lo *mágico* es también fundamental. En pocas palabras, la **saga** es una **archificción especulativa** y **heterocósmica** (creadora de mundos), **y de contenidos épicos** (acciones, y pasiones de personajes que siguen prototipos heroicos). Además, ese carácter especular y de generación de *universos alternativos autoconsistentes* es lo que más le identifica respecto a otras narraciones, seriales o no seriales.

Recurrimos al concepto de **archificción** no es sólo por la neutralización de rasgos diferenciadores (*cuento/novela, ciencia ficción/terror, corto/largo, de orientación particularista/universalista…*) sino por la propia entidad de la saga como **actualización del mito**, o Tolkien lo expresa así:

> *"(…) crear un Mundo Secundario en el que un sol verde resulte admisible, imponiendo una Creencia Secundaria, ha de requerir con toda certeza esfuerzo e intelecto, y ha de exigir una habilidad especial, algo así como la destreza élfica. Pocos se atreven con tareas tan arriesgadas. Pero cuando se intentan y alcanzan, nos encontramos ante un raro logro del Arte: auténtico arte narrativo, fabulación en su estadio primario y más puro."* (subrayado nuestro)

Ya hemos visto que la dimensión cada vez más enciclopédica de la saga moderna la obliga a incluir la **cosmogénesis** como parte esencial de la misma, y a la vez,

hace necesaria ciertas "guías visuales", como son los mapas, que actúan al principio como apoyos, pero luego como auténticos "tableros de juego", es decir, marcos potenciales donde desarrollarlos "roles" propuestos no ya en el libro concreto sino en el conjunto del **ciclo**.

Así pues, haciendo balance, podemos concluir que la **saga moderna** es una **archificción** (un **relato en grado cero** o **protorrelato**, donde se "borran" las diferencias entre géneros e incluso discursos, dejando en suspensión marcas singularizadoras, de ahí su elasticidad formal y estructural), **especulativo**, en sentido que dice Tolkien de fraguar con la imaginación un mundo paralelo, "segundo" (en el sentido de aparecido "después de", no de "inferior") respecto al mundo fáctico o primario, y **heterocósmico**, en el sentido de que ese *mundo posible* es normalmente **alternativo** a aquél, por sus acciones, personajes, propiedades del marco/tiempo de la fábula, etc.

De hecho, el parentesco de la saga con la leyenda local y el mito se refiere a su rasgo de ser entendidos como **relatos verídicos**, rasgo principal que queda en "suspensión" en la saga moderna, y en eso hace causa común con las leyendas urbanas y otras formas narrativas posmodernas, cuya realidad o irrealidad se postulan siempre desde la ambigüedad.

De una u otra manera, *si la saga moderna es la "hija" del relato oral*, del mito actualizado o recreado, entonces su estructura tiene que ver con esta forma de *remitirse* o de leer las "fuentes", lo que se ha llamado la lectura **midráshica**, esto es, el seleccionar pasajes o hitos significativos y hacer una lectura en profundidad, completando, ampliando o hilvanando elementos hasta articular una *glosa* que siempre resulta ser una ampliación del mismo.

Veremos, en efecto, que muchas sagas, especialmente las que plantean *distopías*, son manifestaciones de esquemas **apocalípticos**, igual que tras muchas epopeyas –tanto cosmológicas como puramente épicas, o mezcla de ambas como *Crónicas de Narnia*- reposan, a modo de base, sobre la urdimbre de los **mitos y las cosmogonías de lucha**[142]**.**

Se puede decir, pues, que la **narración serial** que caracteriza a las sagas modernas está vinculada con esta ***afinidad respecto a los textos religiosos***, con las Escrituras y su modo de transmisión y comentario.

Resumiendo, las sagas modernas son *mitos secularizados que tienden a una forma expansiva conforme al modelo de lectura midráshica, a las glosas, comentarios e interpolaciones que se suceden a partir de un hilo conductor*

[142] Por ejemplo, muchas sagas épicas son ciertamente *remakes* de ciclos clásicos como ***La Iliada***, pero, como hace Alessandro Baricco en su relectura del clásico, con cambios tales como prescindir de los dioses y ahondar en las motivaciones humanas.

prestablecido. Por ejemplo *La Senda de la Profecía* es el primer libro de la saga *Crónicas de Belgarath y* se basa en una línea argumental[143] bastante similar a la de *El Señor de los Anillos*, con cambios como el sustituir el anillo por el *orbe*, gema mítica, Torak, el dios maligno mutilado, es Sauron, Aloria es un poco la Tierra Media…

Pero más allá de este resumen más o menos parcial, lo esencial es el *núcleo* narrativo a partir del cual se "expanden" todos los *hilos narrativos*, y que viene indicado ya desde el prólogo, Por ejmplo, el prólogp de *Las Crónicas de Belgarath se llama* "Sobre la historia de la guerra de los dioses y los actos de Belgarath el hechicero, adaptado del El Libro de Alorn".

Aparte del consabido recurso de presentar el relato como un documento real, se detalla así el mito fundacional y se compendia todo el "mobiliario" de hombres, dioses, objetos mágicos, etc. que conforman este universo:

> *Cuando el mundo era nuevo, los siete dioses vivían en armonía y las razas del hombre eran un solo pueblo. Belar, el más joven de los dioses, era amado por los alorn. El se instaló entre ellos y los estimó, y los alorn prosperaron bajo su cuidado. Los demás dioses también reunieron gente en torno a ellos y cada dios estimó a su pueblo.*
>
> *Pero Aldur, el hermano mayor de Belar, era un dios sin pueblo. Aldur vivió apartado de hombres y dioses hasta el día en que un niño vagabundo lo buscó y se presentó ante él. Aldur aceptó al niño como discípulo y lo llamó Belgarath. Belgarath aprendió el secreto de la Voluntad y del Mundo y se convirtió en hechicero. En los años siguientes, hubo otros que acudieron también en busca del dios solitario. Estos se congregaron en hermandad a los pies de Aldur para aprender de él y el tiempo no los tocó. Sucedió entonces que Aldur tomó del suelo una piedra con la forma de un globo, no mayor que el corazón de un niño, y le dio vueltas en su mano hasta que la piedra se convirtió en un espíritu vivo. El poder de la joya viviente, que los hombres llamaron el Orbe de Aldur, era muy grande, y Aldur obró maravillas con ella (…)*
>
> *Cuando Belgarath se separó de sus compañeros regresó apresuradamente al valle de Aldur. Pero allí descubrió que Polendra, su esposa, había muerto después de dar a luz a gemelas. Abrumado por la pena, puso por nombre Polgara a la mayor, que tenía el cabello negro como el ala de un cuervo. Según los usos de los hechiceros, extendió la mano hasta posarla sobre la frente de la niña y, con sólo rozarlo, un mechón de su cabello quedó blanco como la escarcha. Belgarath observó el hecho con preocupación, pues el mechón blanco era la marca de los hechiceros y Polgara era la primera niña en nacer con ella. La segunda de las mellizas,*

[143] La sinopsis "canónica" que da la editorial Timun Mas es ésta: Belgarath el Hechicero atravesó la tenebrosa Ciudad de la Noche bajo la forma de un gran lobo, y guió a Cherek y a sus hijos hacia la torre de hierro de Torak, el dios Maldito. Una vez allí, Belgarath se transformó de nuevo en hombre y condujo a todos hasta los oxidados peldaños de una escalera por la que ningún hombre había subido desde hacía dos mil años. Llegaron a la cámara donde Torak, el dios mutilado, permanecía adormecido y atormentado por el dolor, con su rostro horriblemente marcado y oculto tras una máscara de hierro, porque al principio de la existencia había querido dominar todo el mundo y para ello se apoderó del Orbe creado por Aldur. Pasaron ante el dios y llegaron a la estancia donde el Orbe se hallaba oculto y protegido dentro de una urna también de hierro. Cherek urgió a Belgarath a tomar el Orbe, pero el Hechicero se negó. "Yo no puedo tocarlo. Si cualquier hombre con el más leve asomo de maldad en su interior trata de hacerlo, el Orbe lo destruirá de la misma manera que quemó a Torak. Sólo un ser de corazón puro podrá cogerlo para protegernos a todos del dios Maldito".

de piel blanca y cabello dorado, no poseía la marca. Su padre la llamó Beldarán y tanto él como su hermana de cabello azabache la amaron mas que a nadie y compitieron entre ellos por su afecto. Y cuando Polgara y Beldarán cumplieron dieciséis años, el espíritu de Aldur se presentó ante Belgarath en un sueño y le dijo:

—Mi amado discípulo, me propongo unir tu casa a la del guardián del Orbe. Escoge, pues, cuál de tus hijas quieres entregar al rey rivano para que sea su esposa y la madre de su linaje: en él reside la esperanza de la humanidad, pues contra él no podrá imponerse el oscuro poder de Torak. En el profundo silencio de su alma, Belgarath estuvo tentado de escoger a Polgara; pero, conocedor de la carga que el rey rivano debía soportar, decidió enviar a Beldarán y, cuando ésta se hubo marchado, lloró de pena. Polgara derramó también abundantes y amargas lágrimas, pues sabía que su hermana languidecería y moriría lejos de ella. No obstante, las dos hermanas tuvieron tiempo de consolarse y de conocerse por fin en profundidad. Las dos juntaron sus poderes para mantener bajo vigilancia a Torak. Y hay quien dice que todavía siguen así, manteniendo su vigilia a lo largo de incontables siglos[144].

Vemos, ante todo, que se trata de un **viaje iniciático** lleno de aventuras, magia, espada y sobre todo, diálogos bien trenzados, sentido del humor y unos personajes atrayentes. Como en otras sagas, los mapas juegan un papel fundamental.

En el libro de Eddings vienen perfectamente detallados mapas de todas las regiones, como éste de **Aloria**: los mapas sirven así para ubicar no sólo hechos geográficos (ríos, montañas) sino la historia cultural desarrollada en la trama, por ejemplo, las nacionalidades (En el oeste están los alorn, los reinos de los "buenos" del libro, en el este, los angaraks), rutas de caravanas…

LA SAGA POSMODERNA Y LA ESTÉTICA DEL CIBERPUNK. EL EJEMPLO DE NEUROMANTE DE W. GIBSON, CHAOS LEGION, SPAWN Y BERSEK

Como veremos más detenidamente en 4.2.1. a propósito de "Neuromante", de W. Gibson, la saga posmoderna utiliza los principios estéticos del **reciclaje** y la **hibridación**, por eso no es de extrañar que amalgame elementos de las novelas policiacas, la novela negra, el *anime* y la narración postmoderna. Se trata de utilizar estos códigos para desmantelarlos, aplicándolos a una realidad nueva, como lo es el mundo degradado de "Neuromante".

En realidad, el héroe ya no es tal héroe, igual que lo que las *fuerzas del mal* aparecen secularizadas en forma de las grandes corporaciones, la contaminación o las mafias, todo ello en un mundo complejo, caleidoscópico, des-jerarquizado o des-centrado[145] donde todo se conecta con todo, como en esa especie de holograma que son Los Ángeles en el filme *Blade Runner*. Por otra parte, en el caso del videojuego *Chaos Legion*, estamos ante un guerrero que no lucha por la luz ni procede de ella, sino más bien es un

[144] http://www.sld.cu/sitios/bibliodigital/temas.ph ?idv=27212007/05

[145] El espacio mítico, en cambio, siempre es un espacio investido por lo sagrado con un **centro cosmológico**, véase Eliade. (cf. *concepto de Internet como rizoma*)

antihéroe que colisiona con otras fuerzas del mal (un mal más puro, sin matices como el héroe), y usa guerreros del mismo "ejército del caos" para derrotar a las tinieblas.

Spawn, el conocido personaje de cómic que se paso a la pantalla hace pocos años, es un ejemplo claro de esta idea de héroe con lado oscuro. Hablamos de un hombre asesinado a causa de una emboscada y que elige formar parte de la oposición a las tinieblas (en principio). El final del largometraje es muy esclarecedor *"Spawn ha hecho su elección… de momento"*, mientras contemplamos al héroe en lo alto de un edificio con su capa ondenado al viento, sin apariencia de ser un ángel precisamente.

Finalmente, en la línea que marca un personaje que rebosa incluso crueldad o un corazón francamente duro, tenemos a ***Bersek***. Este personaje parece un hombre malvado y cruel, carente de sentimientos e inmune al sufrimiento de otros. Siempre, como es lógico, hay matices que obligan al receptor del manga/anime a no abandonar al héroe ya que, más allá de su propia alma, lucha contra seres aún más despiadados, que directamente ocasionan un mal a los demás (el antihéroe no los causa, "pasa" sin preocuparse lo más mínimo del tema o parece ajeno a la lucha de la luz contra el mal.

3.1.2 Perspectiva multidisciplinar

Más adelante examinaremos, a propósito de ciertas sagas, la importancia del concepto de **transficcionalidad**.

Baste ahora decir que esta *relectura continua del mito* no se realiza en la saga moderna sólo desde las series literarias.

Una vez fijados unos personajes y un argumento base, el desarrollo en otros medios y formatos, lo que hemos denominado *porosidad de las sagas*, hace que la saga contemporánea, incluso la de origen más claramente literario (Tolkien o Lewis) no pueda sustraerse a sus "recomposiciones" o "metamorfosis" en los medios, cine, televisión, cómic, o videojuego.

LA SAGA MODERNA COMO UN CONJUNTO TRANSFICCIONAL. SAGA LITERARIA Y SAGA MULTIDISCURSIVA.

Como veremos, el concepto de **transficcionalidad** armoniza la idea de una **ficción orginaria** (la *creación de unos personajes o un argumento base*) con la **transficción** o **pluralidad de textos** o **discursos** que sigue a aquélla**,** y que a veces sólo conservan como **nexo en común** un **héroe o un universo narrativo compartido.**

Incluso, como podemos comprobar en *Matrix*, este *conjunto transficcional* no es explicado sólo desde un medio o lenguaje, sino que se va repartiendo entre las diversas ventanas mediática; así, en los distintos *clips* de **Animatrix** hay información relevante que en la trilogía de largometrajes apenas sí se sugiere.

Si queremos, pues, no perder el *hilo conductor,* la "mirada panorámica" es tan importante como la mirada en particular de un caso; dicho de otro modo, las sagas nos obligan a una lectura *extensiva* e *interdiscursiva*, que se opone a la lectura *intensiva* y *literaria* del lector habitual deuna novela.

Quien percibe uno de estos exponentes de las sagas debe alzar la vista al *continuum o género*, de forma que pueda percibir *las relaciones de un texto, en singular, con la pluralidad de los otros textos y/o* discursos con los guarde alguna clase de relación. Se ha dicho, por ejemplo, que en Tolkien o en ***Stars War*** están actuando de prototipos de muchas sagas de fantasía y ciencia ficción, pero sería prolijo detallar el *encajamiento de unos hipotextos en otros* (Genette), pues sin duda ***El Señor de los Anillos*** y ***Stars War*** tienen en su base, a su vez, referentes míticos y folklóricos bien conocidos.

LA SAGA MODERNA Y SU RELACIÓN CON EL ROL Y OTROS JUEGOS

Por tanto la **saga moderna**, además de basarse en su carácter de ficción **especulativa** (Ellison), **heterocósmica** y de **actualización de arquetipos épico-heroicos**, puede exponerse desde cualquier medio, lenguaje o formato y es capaz de "encarnarse" o multiplicarse en ellos como un hongo en un "caldo de cultivo" adecuado.

Y es, además, por su parentesco con el juego, una actividad **ostensiva**. Recordemos, a este respecto, las palabras certeras de J.B. Renard:

> *Le terme "ostension" a eté adapté et introduit dans la terminologie folklorique anglo-saxonne en 1983 par Linda Degh et Andrew Vazsonyi ("Does the Word 'Dog' Bite? Ostensive Action : A Means of Legend Telling", Journal of Folklore Research, 20, 1983 : 5-34). Par les termes "action ostensible" (trad. de l'anglais "ostensive action") et "ostension", ces auteurs signifient que les legendes peuvent etre "jouees", mises en actes, autant qu'etre "racontees", mises en paroles.*
>
> *Par la suite, on utilise ce terme dans l'etude des rumeurs et des legendes urbaines pour designer des comportements reels d'individus qui imitent le scenario d'une rumeur ou d'une legende. Les rumeurs et legendes urbaines revelent souvent les peurs contemporaines. Lorsque ces histoires servent de modeles d'imitation a des criminels afin de susciter les memes peurs, on a typiquement un phenomene d'ostension*[146].

Esto quiere decir que las Sagas tienen una predisposición hacia la **Ostension** porque son historias que se prestan a ser "jugadas", es decir, representadas, visualizadas, recontadas, exploradas, dramatizadas, reproducidas y "ejecutadas" (en el sentido de "perfomance"), por parte, claro, de un receptor que las haga suyas, que se las apropie y que las lleve a su contexto.

Usándola incluso para otro fin distinto del que en su día se planteó el texto y/o el autor, por ejemplo, los fanfics sirven para dar una identidad al grupo de fans que recrean esa saga.

[146] RENARD, J.-B. (1999): *Rumeurs et legendes urbaines*, PUF, "Que sais-je ?" 3445, p. 125

Esta idea de que son **modelos a imitar** deriva también del parentesco de la saga con el mito, ya que éste es un relato paradigmático y, por tanto, fuente de ritos. Esto explica la **porosidad de la saga respecto a los juegos de rol y los videojuegos**. Los **juegos de rol** aprovechan esta dimensión ostensiva de las sagas a través de sus distintas subclases (*Doungeons and Dragons*).

Los **videojuegos** fusionan conceptos latentes en sagas de éxito y elaboran, bebiendo de estas fuentes, nuevos mensajes enormemente atrayentes, capaces de dar pie a series de *anime* o largometrajes (***Final Fantasy***).

UNA INTERPRETACIÓN HISTÓRICO-ANTROPOLÓGICA DE LAS SAGAS: EL IMAGINARIO INDOEUROPEO Y DUMEZIL

La consistencia de este **ficción sincrética** que son las sagas, proviene no sólo de una estructura formal sino de sus contenidos, que se ahorman conforme a unos *arquetipos* o patrones bien definidos, si hemos de creer a Dumézil, Eliade y a otros prestigiosos historiadores y antropólogos.

En cuanto al plano natural, ese mundo que sirve de marco y "contenedor" a todas las acciones de la saga, no se diseña al azar sino conforme a unas imágenes o **arquetipos cosmológicos** bien estudiados desde M. Eliade, y que desarrollan los tres planos: *el cielo, la tierra, el inframundo*.

Por lo que se refiere al plano humano, la colectividad, por muy abigarrada que parezca (cf. *El Señor de los Anillos*) en el fondo responde muy de cerca a las **tres órdenes** o **funciones** representadas en la mitología indoeuropea trazadas por el citado Dumézil, a partir de una observación comparatista de una gran cantidad de mitos y tradiciones: la función **mágica**, representada por el *mago/sacerdote*, la **función guerrera** y la **función (re)productora**.

En la inmensa mayoría de los paracosmos que conocemos, la ordenación en estos tres ámbitos es una constante, y también se reagrupan las *funciones* clásicas de Propp conforme a estos órdenes. Así, el hechizo es una acción privativa del mago (Gandalf), como el combate del guerrero (Aragorn), o la custodia de un bien del "productor" (Frodo), aunque en ***El Señor de los Anillos***, merced a la influencia del motivo de "el héroe y sus compañeros", la búsqueda y la custodia aparezcan como una tarea de "socios", porque al fin y al cabo se unen en una "cofradía" o hermandad para salvar al mundo, conforme a los esquemas de los *mitos de redención*.

En resumidas cuentas, las sagas se basan en la *búsqueda de un orden*, de ahí su inclinación a "**cartografiar**" todo el marco narrativo y a describir exhaustivamente el "catálogo" de personajes . Las reglas del paracosmos tolkiano son en realidad los rasgos de estos *ultramundos* de la mitología indoeuropea, y de ahí es de donde pasan a los relatos de fantasías épicas, a las naves galácticas o a las casas encantadas:

1. ***Personajes:*** *división por* ***funciones*** *(magos, guerreros y productores, con sus expansiones o prolongaciones).*

2. ***Subordinación de la fuerza a la magia****, y del tercer nivel a los dos anteriores. De ahí el motivo de la marca iniciática o del elegido, en particular el motivo llamado por los folkloristas "héroe poco prometedor".*
3. ***Estructura dramática****, con una inclinación hacia motivos propio de los* ***mitos de lucha*** *(lo solar vs. lo lunar), milenaristas (mundos, dioses/ o reinos que se descomponen alumbrando otros nuevos).*

Por eso, el carácter "medieval" o "épico" que tienen relatos como ***Las Crónicas Nemedias*** o ***La Guerra de las Galaxias***, con fuerte dependencia de lo individual a pesar de los personajes corales y de las fuerzas que se despliegan, son trasuntos de la propia *imaginería* indoeuropea del héroe. Uno de las constantes es el sentido de **redención** de la trama: el héroe debe curar los males del mundo, y, a la inversa, su mal, desgracia o enfermedad, revelan que éste ese halla *en desorden*, es el vínculo biunívoco entre el cosmos y la realeza, ya estudiado por Frazer al estudiar los mitos artúricos.

En todo caso, este **imaginario indoeuropeo** -teniendo en cuenta que es un tronco que incluye a hindúes, romanos, griegos, celtas y arioiranios- se distingue de las demás tradiciones mundiales -como chinos o nativos americanos-, pero en la práctica, gracias al peso mediático de la cultura occidental, se está imponiendo como una especie de *imaginario universal*. Debemos a Jesús Ballaz o a Antonio Rodríguez Almodóvar[147] recientes aportaciones a este tema de cómo este imaginario simbólico indoeuropeo se vincula a la literatura infantil, en la medida en que son fuentes básicas que todos los escritores evocan.

Si algo caracteriza al **imaginario indoeuropeo**, y eso se ve perfecatmente en la mitología griega, es *la búsqueda de un orden,* de un *centro*, frente a las fuerzas del *caos*, algo que es plenamente aplicable al universo de Tolkien, o a la saga de Narnia o a otros paracosmos.

HACIA UNA DEFINICIÓN ECLÉCTICA DE SAGA. LA SAGA COMO ÉPICA FANTÁSTICA: DEL SINCRETISMO AL PALIMPSESTO

Haciendo, pues, un esfuerzo de síntesis, lo que caracterizaría a la saga más allá de las composiciones nórdicas a que históricamente se refieren en origen, sería el ser una **narración amplia ,** es decir, una **megaestructura narrativa,** susceptible de ampliarse, con *precuelas* y *secuelas*, por ejemplo**.** También las sagas son una fruto del **sincretismo de géneros, motivos y estilos,** que trata de las **acciones memorables de un(os) héroe(s)** en un **mundo omnicomprensivo** (abarcando geografía**,** antecedentes, cronología…) y **localizado** (real o imaginario).

[147] *El bosque de los sueños* (edición completa, cinco narraciones de tipo maravilloso). Anaya, Madrid, 2004. (Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 2005).

Las implicaciones de estas definiciones pueden ser aclaradas así: "amplia" se refiere a un *cierre dilatado* (Lázaro Carreter) , frente a los géneros de *cierre corto*[148], como los cuentos o, más modernamente, la minificción; "acciones memorables" y "sincretismo de géneros", pues muchas sagas pueden ser entendidas como una colección de leyendas y/o mitos); de "motivos" se refiere al trasfondo de mitología indoeuropea y de otras mitologías; y de "estilos" a la versatilidad, que le permite oscilar entre textos "libres" y textos "cuajados" (cf. Vansina), es decir, débil o fuertemente formalizados, poesía o prosa, narrativo o dialogado… ; "héroes" aluden a nociones que implican el **interés particularista**; por último, "mundo" reitera esa dimensión cosmológica o universalista, de *implicar una totalidad,* aunque ese mundo sea el microcosmos de una estirpe, aldea o comarca.

Finalmente, "localizado" es un rasgo evidente, frente al mundo *indeterminado* del cuento de hadas o de ciertos mitos, la saga o leyenda local se ha de vincular a lugares, personajes o tiempos específicos.

Con estos atributos, la **saga** se diferencia de otros géneros de la tradición, como el cuento maravilloso, el mito o la balada. El estilo de las sagas se corresponde al de las leyendas o **mitos primigenios**: las acciones son contadas de forma impersonal y parca, sin explicar el porqué, con breves alusiones biográficas o genealógicas, y los personajes se relacionan en función de sus *lazos familiares* o de estirpe, y de *códigos agonales* (v.gr. el honor, el botín, el valor), pues la lucha es el modo de vida habitual y es preciso enfrentarse a los enemigos (reales o fantásticos). Así, los hechos y conductas son narrados sin necesidad de ser explicados o justificados, sin el "lastre" del psicologismo excesivo de muchas novelas.

Es, por tanto, una **ficción arquetípica** y **local**, a la vez (universalista y particularista, histórica y fantástica…), **cerrada y abierta** (ficción "*preñada*", la llama Graciela Grielmmo[149], en el sentido también de que admite continuaciones, episodios nuevos) y centrada en la **identidad** / **alteridad** (héroes, antihéroes, "bárbaros", seres de otras razas/dimensiones…). Así, las **marcas** de *extensión* (corto/largo) o de *centralidad* (principal/secundario, en cuanto a los personajes) quedan atenuadas o incluso disueltas.

La **saga**, en síntesis, trata de "lo uno y de lo diverso": el mundo entero, como la leyenda de la torre de Babel, y el interés concreto de las familias, en el caso de las leyendas bíblicas de los patriarcas de Israel. O sea, se trata de contar *hechos de alcance colectivo* pero desde una *perspectiva épica o heroica* (las hazañas legendarias de héroes o los orígenes míticos de un pueblo), con *ingredientes mágicos y fantásticos*. De ahí que la denominación de "**espada y brujería**" para caracterizar el subgénero fuera tan afortunada. En las sagas modernas sigue habiendo héroes y magos, pero también personajes corrientes, y además no quiere decir que el seguimiento de un patrón épico implique siempre defender *valores militaristas*, al contrario hay sagas modernas de rechazo del mundo de violencia de las epopeyas bárbaras. Igual que tampoco es imprescindible el estilo solemne y elevado de los cantares épicos.

---

[148] LÁZARO CARRETER, F. (1978): Estudios de poética, Madrid, Taurus.

[149] "El núcleo de creación de la saga es una ficción preñada, la narración que se guarda en el interior de otra ficción", véase el artículo ya mencionado *Juan Carlos Onetti: una poética del fragmento*, *Primeras jornadas rioplatenses de literatura facultad de humanidades y ciencias de la educacion* Montevideo, 27 al 29 de abril de 1994

Por todo ello, se produce una **intersección entre mito, épica y leyenda**: el mito contiene una dimensión cosmológica y cosmogónica, sus personajes suelen ser dioses (teogonía) y es atemporal; la épica cuenta hazañas de héroes legendarios, es temporal; la leyenda, se centra en tradiciones locales y es también temporal.

En suma, la **saga fantástica** sería una épica o **epopeya especulativa**, **heterocósmica** (usando la expresión de Lubomir Dolezel) es decir, que crea *mundos alternativos* (multiverso) donde se combina lo cosmogológico/cosmogónico del mito, las luchas y hazañas del héroe (epopeya heroica, se dice de Homero) y el seguimiento de la historia en vinculación a unos personajes , familias, comarcas o regiones concretas, como en la leyenda, cuya historia tiene continuidad.

El **sincretismo** (*mezcla de géneros y de motivos o mitologías*, empezando por los mitos indoeuropeos, auténticos *hipotextos* de estas sagas fantásticas) y **dejar en suspenso marcas diferenciadoras** antes aceptadas o comunes en los relatos del s.XIX o en la narración tradicional(como la *extensión del relato, su veracidad/historicidad, su unilinealidad, la jerarquía de personajes y partes dentro del macrorrelato, la orientación particularista o universalista del relato…*) serían, pues, las notas predominantes.

En efecto, se manejan, combinan o armonizan materiales fabulísticos de muy diversas procedencias y orientaciones: relatos primordiales o primigenios, de *orientación universalista*, junto a otros relatos localizados, históricos, etnológicos o de familias.

Los *imanes* que mantienen juntos todos estos componentes son el/los **héroe**(s) y/o el **mundo ficcional**[150] creado *ad hoc*, que actúa como auténtico "contenedor" de todas las posibilidades de desarrollo.

Todo ello le presta, además, un aire muy *posmoderno* a estas producciones, que en realidad reciclan y recombinan muchos materiales, desmantelando códigos y valores obsoletos, y poniendo en valor otros. Por ejemplo, la presencia de la mujer, como una **heroína activa**, es cada vez mayor en estas sagas, a diferencia de lo que sucede en la épica tradicional, un mundo fundamentalmente masculino.

Resumiendo, la saga se configura como un ejemplo moderno de **sincretismo literario**, según el concepto descrito por E.V. Richtofen[151], que, en este caso y tal como hemos venido subrayando, hace que la saga "abrace" rasgos de modalidades diferentes, como el mito, el cuento maravilloso, la leyenda local y, eventualmente, de otras formas de la narrativa breve.

Además, el carácter de texto *abierto* o de obra *abierta* (U. Eco) hace que la saga en su conjunto tenga la apariencia de un **palimpsesto**, de un texto de múltiples escrituras que se van superponiendo unas a otras, puesto que al ser un universo no cerrado sino *compartido* (como los *paracosmos* infantiles), los sucesivos autores o "versionadores" van reescribiendo los argumentos añadiendo nuevos elementos.

[150] Es importante que el escritor use el lugar no sólo como marco sino como mundo propio y autoconsistente, el mundo es un macropersonaje más, como el ambiente opresivo que se respira en *Alien, el octavo pasajero.*

[151] VON RICHTHOFEN, E. (1981): *Sincretismo literario. Algunos ejemplos medievales y renacentistas,* Alhambra.

Este continuo vaivén de materiales, y, en el caso de las sagas, la tendencia a la **hipertrofia**, al desarrollo sin límite de sus componentes en libros ininterrumpidos,, lleva a la **confusión**, a la **fragmentación**, y por ello mismo, al **reciclaje** o **collage** como técnicas de composición, de reordenación.

De ahí, entre otras motivaciones, el valor unificador del paratexto en los libros de una colección de sagas, que añade coherencia y sentido a los volúmenes dispersos y a los diferentes ciclos.

En efecto, tanto las editoriales como la industria audiovisual han descubierto el valor de la "reventa", de los continuos "revival". Lo que podemos comprobar en los programas de televisión con trozos de programas ya emitidos (*Zapping, La Batidora…*), es lo que también se hacen con estos productos literarios y/o audiovisuales con marca de "fantástico".

LA TRANSFICCIONALIDAD DE LAS SAGAS: INTERTEXTO E INTERDISCURSO. LA ESCUELA DE LA UNIVERSIDAD DE LAVAL.

Llegamos así a la idea de que este **patrón narrativo de la saga fantástica** es **aplicable** a otras áreas de la narrativa mundial, y no sólo verbal: lo comprobamos en los **relatos de western,** la **épica europea** (los **cantares de gesta franceses** por ejemplo), la **épica griega** de Homero, los **relatos orientales (**como los japoneses de samuráis), la **ciencia ficción,** el **terror**…

De este modo, llegamos así a conceptos como **transficcionalidad, interfábulas, polidiscursos, politextualidad,** que han sido puestos en circulación por el **CRILCQ** de Québec, es decir, el *Centre de recherche interuniversitaire sur la littérature et la culture québécoises*, que ha desarrollado como temática de su investigación las **literaturas populares** y la **cultura mediática**[152].

Lo interesante no es sólo el campo de trabajo y sus distintas categorizaciones (*colecciones, series, universos transficcionales*) sino que este grupo de investigadores indaga en **comportamientos** que son típicos de los **lectores de sagas**, así, cuando sientan estos principios:

(…) les lecteurs n'abordent pas les textes isolément mais en fonction d'autres livres, et souvent d'un parcours à travers les textes et les livres). Cette recherche dépasse aussi les cadres stricts du domaine littéraire en éclairant des phénomènes culturels majeurs de notre époque; l'imprimé, le cinéma et la télévision ont de plus en plus recours à des formes en série (au sens large) qui remettent en question les frontières traditionnelles imposées par les notions d'œuvre et d'auteur. Si les aspects commerciaux de ce phénomène sont bien connus, leurs aspects esthétiques le sont mohín; nous visons à combler en partie cette lacu[153].

[152] http://www.crilcq.org/. Véase en especial el proyecto *Recueil, série, transfictionnalité. La polytextualité en littérature contemporaine*, por el GRR, grupo de investigación sobre la colección (*recueil*).

[153] http://www.crilcq.org/grr/recherche.htm 2007/05 Subrayados nuestros.

En efecto, el receptor moderno cada vez sigue menos el proceso de leer un texto de forma aislada, sino más bien en relación a otras lecturas mediáticas (*intertexto*), ya sean literarias o audiovisuales, y ya se trate de unos formatos u otros, cómic, cine…

Así pues, si extraemos la quintaesencia de lo que sería una especie de *protoficción*, una *ficción en grado cero,* sin apenas marcas o convenciones de género singularizadoras, podríamos entender por **saga** una ***narración amplia que trata de las acciones memorables de un(os) héroe(s) en un mundo localizado, real o imaginario.*** Ojo, el concepto principal, pese a las apariencias, no es el de *héroe* sino el de *hecho memorable*, pues la articulación de la narración en torno a un personaje, bien estereotipado o bien individualizado, es más objeto de controversia.

Lo que sí está claro es que, para que surja la *magia de la narración*, hay que dejar en suspenso lo que la folklorista Linda Degh llama el componente el componente de "**credibilidad**" de una leyenda, en la dirección originaria de buscarle un referente histórico-geográfico-local para dejarlo todo en manos del "**pacto**" entre el texto y el lector, por el cual el problema no es que ese mundo creado o planteado en el relato (v.gr. la *Tierra Media, los Reinos Perdidos…*) sea *verdadero* o *falso* sino *plausible* o *consistente* desde el punto de vista de la construcción del relato y en función de las reglas tácitamente convenidas.

Esta idea de "**mundo autoconsistente**" es la misma que hemos visto en la creación por parte de los niños de sus mundos imaginarios o *paracosmos*[154]. De este modo, las fronteras entre lo histórico y lo fantástico se difuminan bastante, porque, por ejemplo, la fantasía épica o heroica que están en la base de relatos como *El Señor de los Anillos* o *Conan* retrata en efecto reinos, geografías, personajes , artefactos, etc. que recuerdan bastante el mundo bárbaro o medieval.

Pero no se tome esto como una concesión al *realismo* sino más bien es una convención o un ardid para que aparezcan los dos códigos básicos: "**espada**" y "**brujería**", así, puede haber magia, pero no máquinas o tecnología más allá de la propia de esas edades bárbaras.

Por tanto, no puede extrañar que las sagas fantásticas contemporáneas vuelvan a estos orígenes de las sagas nórdicas pero adaptándolas a la *narrativa posmoderna*, esto es, a la fusión y sincretismo de tradiciones, a reforzar el papel del lector (con posibilidades de participación, por ejemplo, a través de las opciones de la narrativa no lineal) o a subrayar los arquetipos heroicos e iniciáticos con "tintes" modernos, por ejemplo, el mayor protagonismo de la mujer que acabamos de comentar.

Eso sí, arquertipos interpretados desde una *relectura moderna*, lo cual ha llevado a la ampliación de los horizontes localistas de las sagas antiguas a un marco más amplio, a *todo el mundo*.

O bien se ha producido el desmantelamiento de ciertos códigos heroicos, como en *Batman*, *Sin City* o *Kill Bill*, donde

[154] Así, Laura GALLEGO crea en sus *Memorias de Idhún* un mundo con tres lunas y tres soles que sigue las pautas épicas comentadas: un pequeño grupo de individuos (aquí un guerrero y un mago, ambos adolescentes y exiliados a la Tierra) se enfrentan a la tarea de acabar con el reinado de oscuridad de un nigromante y evitar al carismático Kirtash, asesino a las órdenes de éste. Según cuenta la autora en su propia web, la idea se le ocurrió cuando tenía 15 años.

el héroe épico se funde con el héroe de la novela negra o con el héroe de los relatos de artes marciales, muy influidos por el cine, las artes orientales, y da lugar a un héroe épico que resulta bastante nuevo y singular.

De ahí la declaración del jovencísimo César Paolini a propósito de su éxito *Eragon*:

> *"Eragon" es la arquetípica historia de un héroe, llena de acción emocionante, malos peligrosos y fantásticos escenarios. Hay dragones y elfos, duelos con espadas y revelaciones inesperadas, y, por supuesto, una hermosa doncella más que capaz de cuidar de sí misma.*

Tampoco es de extrañar que haya manifestado que siente fascinación por las fuentes de las sagas, en especial por la historia teutónica, escandinava y noruega, es decir, por las sagas nórdicas (de ahí el uso del noruego antiguo como base para el idioma que inventa). El salto, pues, no es sólo la consolidación de estas sagas en la fantasía moderna con obras como *Dune, Fundación, Las Crónicas de Narnia* o la emblemática obra de Tolkien. Lo propio de la **narrativa posmoderna** es la *superposición* o *hibridación de códigos*, es decir, la colaboración entre diversos discursos, tal como ocurre en el mundo del cine, para construir una historia.

En consecuencia, hay que hablar de **sagas fantásticas** en el mundo del cine, la televisión, el videojuego, el cómic… y de todos los "trasvases" que se producen de un lenguaje a otro, donde no siempre lo literario es el *código-fuente*. A menudo, como ocurre con *Star-Trek, Resident Evil* o *Stars Wars*, el medio audiovisual ha sido el que ha lanzado la historia y luego han venido los libros. Un caso claro de esta realidad es la saga *Kimagure Orange Road* (primero el manga, luego el *anime* y novelas para finalizar).

Las *series literarias* o de *otros lenguajes* así generadas no son simplemente las trilogías propias del género fantástico: aparecen, como en Harry Potter, continuaciones de todo tipo, *precuelas* y *secuelas*, interpolaciones y un sinfín de posibilidades más, no sólo de la historia en otra historia, sino que de lo contado en un medio a ser contado en otro lenguaje o soporte. De modo que el carácter "monumental" de la saga se acrecienta[155].

Se impone, pues, la necesidad de un **enfoque comparativo** que dé cuenta no sólo de la **intertextualidad** que se da en las historias sino también de la **interdiscursividad**, porque a diferencia de la obsolescencia de ciertos géneros de la tradición oral en la sociedad industrial y de la información, las leyendas se ha adaptado perfectamente y ha sido además el cauce más adecuado para volcar lo que se puede llamar la "mitología moderna". Por eso, las leyendas han pasado del canal oral de las antiguas consejas a aparecer en prensa, radio, televisión o Internet (mezclándose con lo esotérico, en programas del tipo de *IV Milenio)* y hasta a través de los emails (*rumor, spam*), garcias a las denominadas leyendas urbanas.

[155] Es el caso de **Terminator**, difundido no sólo en los diferentes filmes sino "trasvasado" a otros medios, por ejemplo, las "Crónicas de Sarah Connor" es la versión expandida en serie de televisión.

NARRACIÓN FANTÁSTICA VS. NOVELA (W. BENJAMIN)

Por último, habría que **caracterizar la saga fantástica como género literario en oposición al mundo y a la tradición de la novela**, pues aunque se presenten tales libros como "novelas", no es del todo correcto.

La **narración primordial**, en el sentido ya comentado (véase págs.. 33 y 34) a propósito de las ideas de W. Benjamin[156], se guía por principios tales como la **orientación hacia el interés práctico**, es decir, hacia la **utilidad**. La saga fantástica es un *mundo paralelo*, ciertamente, pero que, como el cuento de hadas para el niño, se convierte en un campo de batalla que la empatía y la proyección de lector transmutan en una experiencia vicaria.

El narrador oral toma *lo que sabe de la experiencia*, de la propia o de la que le han relatado; la saga fantástica, como hija al fin y al cabo del relato oral, es también fruto de esta cadena de tradición, de modelos anteriores que, como el mito que está a la entrada de muchos de estos ciclos, impregnan a la colectividad. Otra cosa es la novela, que nace al calor del individualismo, del mundo privado y de la cosmovisión de la burguesía. Por ejemplo, Benjamín subraya el peso de la **información**, de la noticia, detalle, novedad o análisis psicológicos adheridos a muchas de estas novelas, elementos todos que no necesitan de la experiencia y que son incompatibles con la poética de la narración primordial. En palabras suyas:

> *Sin ser menos ajena a la narración que la novela, se le enfrenta de manera mucho más amenazadora, hasta llevarla a una crisis. Esta nueva forma de la comunicación es la información.*
>
> *(La información) Cada mañana nos instruye sobre las novedades del orbe. A pesar de ello somos pobres en historias memorables. Esto se debe a que ya no nos alcanza acontecimiento alguno que no esté cargado de explicaciones.*
>
> *Con otras palabras: casi nada de lo que acontece beneficia a la narración y casi todo a la información.*
>
> *La mitad del arte de narrar radica precisamente en referir una historia libre de explicaciones.*
>
> *Narrar historias siempre ha sido el arte de seguir contándolas y este arte se pierde si ya no hay capacidad de retenerlas. Y se pierde porque ya no se teje ni se hila mientras se les presta oído. Cuanto más olvidado de sí mismo está el escucha, tanto más profundamente se impregna su memoria de lo oído.*

También es ajena a la narración primordial la dimensión *individualista*, la inclinación hacia lo que Benjamín llama *conflictos "secundarios"* (celos, herencias…), sino que aquélla se vuelca más hacia el "interior", privilegiando estos aspectos sobre los conflictos "*primarios*"(el amor, la muerte…), y eso facilita la orientación *universalista* , aunque esas sagas traten de historias particulares. Por ejemplo, la *cofradía del anillo* en la saga de Tolkien, pese a ser cada uno caracteres individualizados, no puede sustraerse al conflicto épico que afecta al mundo, de ahí su "complicidad" y el que, en este sentido, libertad es más limitada que la de un héroe novelesco.

[156] BENJAMIN, W. (1998), «El narrador», en *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones* IV, Madrid: Taurus

También toma la saga de la *narración primordial* el principio de que ***la muerte es el horizonte o la sanción de todo lo que puede relatar el narrador***; y no sólo por el elemento **patético** (amores, odios, ambiciones…) transversal a estas sagas, sino porque el esquema trágico "sobrevuela" a todo el discurso, y *todo conduce a un* ***clímax*** y, eventualmente, a un ***anticlímax***, y esto es precisamente lo que estructura el "ciclo": parafraseando a los que creen en la transmigración de las almas, en la saga se plasma la **cadena de muertes y reencarnaciones**. Benjanin lo expresa así: "(el narrador) **crea la red que a la postre forman todas las historias juntas**", el narrador sabe ligar una parte con otra, ey n esto consistiría la **memoria épica**.

La *narración primordial* **no es**, pues, **invención pura** sino **transmisión de una experiencia,** el narrador, dice Benjamin, toma lo que narra de la experiencia, la que él mismo ha vivido, o bien la que le han transmitido, y el ésta se torna a su vez en experiencia del lector o receptor, que es capaz de recordar lo que no ha vivido, la experiencia que no ha experimentado, pero que le ha sido transmitida en el relato.

De ahí el **interés educativo de las sagas,** su **valor práctico, utilitario**: uno se "embarca" en una narración para conocer algo, para, como Juan sin Miedo, **afrontar una aventura** y aprender a *dominarla* o a *dominarse*, que viene a ser lo mismo. Por eso el que narra es capaz de aconsejar, de proponer. J.C. Mélich[157] lo explica de forma muy certera:

> *Para Benjamin, el consejo es sabiduría entretejida con los materiales de la experiencia, de la vida vivida. Si hay una crisis de la narración es porque hay una crisis de experiencia, porque en la modernidad tardía la experiencia ha sido substituida por la experimentación. Dejamos de lado la distinción que realiza Benjamin entre novela y narración, y nos centramos en la diferencia entre narración e información.*
>
> *Según Benjamin, otra de las causas de la crisis de la narración radica en el predominio de la información como resultado del «consolidado dominio de la burguesía, que cuenta con la prensa como uno de los principales instrumentos del capitalismo avanzado». A diferencia de la narración, en toda información es necesaria la constante verificabilidad.*
>
> *Además de poder verificarse objetivamente, la información debe cumplir como mínimo otros dos requisitos: ser siempre novedosa, y, por último, resultar efímera. Una información que sea antigua y perenne deja de ser interesante. La narración, en cambio, no necesita de la novedad del día a día, no vive de la moda cotidiana. En la información, la memoria no juega ningún papel. En la narración, en cambio, la memoria es su fuente de vida. La narración necesita de la memoria porque para poder narrar hay que retener la experiencia vivida para seguir contándola, para poder transmitirla de generación en generación, porque sin esta constante transmisión no hay ninguna posibilidad de narración. Introduce aquí Benjamin la cuestión de la escucha. Lo que resulta capital del análisis benjaminiano es, a nuestro juicio, la idea de que la verdadera escucha implica un olvido de sí para prestar atención a lo otro, al Otro. La escucha reclama una deserción de la propia identidad y en esa «deserción» radica la «fidelidad a uno mismo» (Celan otra vez). Sólo deponiéndose de su yo, puede el yo ser verdadero yo. Ésta es una identidad ética. Aparece entonces el yo-responsable, un yo que no es solamente responsable de lo que ha hecho, sino delo que no ha hecho. La fragilidad del*

[157] MÉLICH, J. C. (2000): "Narración y hospitalidad", en **Analisi**, 25, pp. 129-142, Barcelona.

otro me hace responsable de él« Cuanto más olvidado de sí mismo está el que escucha, tanto más profundamente se impregna su memoria de lo oído», escribe Walter Benjamin.

Vemos que Benjamin nos propone unas ideas muy importantes de cara a las sagas, que, de entrada, no son creaciones "verificables", es decir, donde la *información* es menos importante que el *consejo*, la *escucha*, la *apropiación* del mensaje por parte del receptor.

El cual, si quiere seguir adelante, debe ser **hospitalario**, acoger al "otro" objeto de la narración, y desasirse un poco de sí para entrar en "comunión" o *corresponsabilidad* con ese mundo que él no ha hecho, pero que palpita ante sus ojos gracias a la "memoria de lo oído".

Frente a la idea de *soledad* o al *individualismo* de muchos héroes novelescos, el lector y los personajes de estas sagas están comprometidos con un mundo que se tambalea, y por eso la actitud quijotesca de **socorrer**, de sentirse corresponsable no sólo de lo que uno ha hecho sino de lo que no ha hecho (es decir, del orden del mundo) que es tan connatural a esta clase de narraciones, y por eso la carga emocional, la capacidad de identificación con la saga es mucho mayor.

Y es que la **fragilidad**, el **sufrimiento** son los pasos que proponen no sólo la *narración primordial* o el mito sino también las religiones en general, como vías al conocimiento, empezando por el conocimiento de lo otro, de lo inesperado, de lo extranjero.

La identificación narrativa que hace el lector se abra así a la *alteridad*, a la *hospitalidad*, y por eso entendemos las "cuitas" de la "compañía del anillo" con Frodo a la cabeza, y por eso la saga nos lleva a percibir el punto de vista y las angustias de sus actuantes y sus contradicciones. "Todo documento de cultura es un documento de barbarie", llega a decir Benjamin, lo cual es de plena aplicación al mundo de las sagas.

MEMORIA VS. OLVIDO, DIMENSIÓN HUMANISTA DE LAS SAGAS

La identidad y la alteridad, el héroe y su negación, el cosmos y el caos, todo pende de un hilo, que está sostenido por la memoria. Por eso Benjamin relaciona **narración** y **hospitalidad**, o **narración** y **consejo amistoso**. No en vano la actual crisis se puede relacionar con una cultura amnésica que ha perdido esa relación intrínseca entre narración y memoria, distinta cualitativamente al caudal de información que inunda todo desde los medios de comunicación.

El narrador habla de la *experiencia que corre de boca en boca,* de lo que le han transmitido otros precisamente por ser especialmente valioso, por formar parte de un *patrimonio intangible*, encarnado en palabras e historias.

Historias, pues, que forman parte de la *memoria colectiva* y que por eso mismo son canales por los circula *la moral y el sentir de una comunidad*, el *ethos* y el *pahtos,* es

decir, por los que el lector es hospitalario, es receptivo, se hace responsable del *otro.*

A pesar de la discontinuidad entre el mundo narrado y el mundo del lector, gracias a ese pacto o contrato implícito de que hablaba Graciela Montes, el lector puede introducirse en el *cosmos* que plantea la obra y vivir la experiencia narrada en ella como si fuera propia.

El *olvido*, dice W. Benjamin, *hace su trabajo cada mañana,* pero también cada mañana tenemos la capacidad de rememorar la experiencia (la nuestra y la de los otros) en la lectura, en la narración; ésa es la dimensión arquetípica del mito, el milagro que no se produce en la banalidad, en los *relatos-basura.*

Sobre la importancia de la *memoria*, nótese que de hecho las sagas están llenas de referencias, alusiones y *analepsis*, en un intento permanente de que el lector no pierda la **narración troncal** en la que, necesariamente, encaja ese episodio, igual que el individuo nunca es un mundo aparte sino una pieza dentro del engranaje de la comunidad.

Porque, además, el *acontecimiento vivido*, dice Benjamin, es **finito**, pero el *acontecimiento recordado* carece de barreras, y en ese poder de rememoración, de reconstrucción, radica la experiencia genuinamente humana, porque **no hay humanidad sin experiencia vivida**.

Por consiguiente, debemos poner en signos *discontinuos* el *continuum* de la experiencia humana, en suma, *dotar de sentido a lo caótico*, recuérdese a este propósito la máxima de un semiólogo como Walter Mignolo: *el mundo no tiene sentido, no es un texto*, es decir, somos nosotros los que damos sentido a las cosas con nuestros discursos, y en eso el papel de la narración es clave.

Así que la narración primordial y el mito lo que hacen es **convertir la experiencia en textos, preservarla del olvido**. La narración es, en consecuencia, la lucha contra el «olvido del Otro», contra la amnesia, y es esta voluntad de recuerdo lo que perpetúa al héroe. Lo dice claramente Ferando Savater: el héroe es quien se recuerda a sí mismo, quien sabe lo que es y lo que tiene que hacer.

O sea, la identidad narrativa no es estable sino que se forma en contraposición al otro que está "en escena", de forma que el olvido es sucumbir a la muerte, a la destrucción, al "olvido", en suma. Joan Carles Mèlich lo expresa de forma muy acertada en estas palabras, aplicadas además no a relatos imaginarios sino a experiencias contadas de judíos que sufrieron el Holocausto[158]:

> *La identidad, después del Holocausto, pasa por la memoria, y el relato es la fuente viva de la memoria. Para recordar es necesario leer. Ahora bien, nadie tiene derecho a usurpar el lugar de la víctima. Hay que dejar que la víctima se exprese en la escritura. El lector formará su identidad en repuesta a la ausencia del testimonio expresado en el relato, pero el lector no puede apropiarse del dolor de los vencidos.*
>
> *Quizá esto nos permita entender la importancia del relato, porque leer un relato implica necesariamente recordar, porque no hay relato sin memoria. Puede escribirse una novela al margen del recuerdo, con la sola*

[158] MÈLICH, J.C.(2005):" Narración y hospitalidad", cap. del trabajo *La ausencia del testimonio*, Anthropos, Barcelona, adelantado en versión digital en http://www.bib.uab.es/pub/analisi/02112175n25p129.pdf 2007/06

imaginación, pero con el relato esto es imposible. Lector y narrador se enfrentan a un imperativo implícito en la lectura: ¡recuerda! Pero este ¡recuerda! no debe entenderse solamente en el sentido adorniano de que el pasado no vuelva. No. Se trata de ir más allá, y de darse cuenta de que en este ¡recuerda! está la base de una teoría de la justicia, de una teoría ética y política. Incluso una teoría pedagógica. El ¡recuerda! no hace referencia al pasado, sino al futuro, al porvenir, a lo que está por-venir, a la natalidad, a la hospitalidad.(subrayados nuestros)

Así pues, el carácter **utilitarista** de la narración queda realzado, se trata no sólo de divertir sino de avisar, aconsejar, prevenir, ante un receptor y unos personajes que están siempre como iniciando un camino, un viaje –el del texto, el de la vida-. Frente a la fácil proyección emocional, la saga, al mostrarnos la ***cultura de lo in-humano*** (lo mismo que los relatos del Holocausto, "todo es posible, incluso los hornos crematorios"), las otras razas o seres en cohabitación con la humanidad, la barbarie en suma, nos obliga a plantearnos las raíces mismas de la identidad humana, su proyecto de vida.

No en vano las otras razas o parte de la misma humanidad asume en estas historias un proyecto que podemos denominar, más que bueno o malo en términos morales, **totalitario**, un nuevo orden –como el de Sauron- que barre cualquier ilusión de libertad y que se pretende imponer por la fuerza.

Curiosamente, en esto son idénticas las algaradas nazis y las huestes de Mordor. La "organización del Mal", si se puede expresar así, la tecnología o las armas al servicio del mal, es algo que Joan Carles Mèlich vincula a la "Modernidad" –como una de sus posibilidades, claro está-, ya que sin burocracia y tecnología no hubiera sido posible Auswicht, y es curioso, el **ciberpunk**, también nos previene de la *hipertecnologización*, al mostrarnos las repercusiones negativas de nuestra civilización industrial, como la contaminación o el abuso de las grandes corporaciones.

Por eso el mito, en lugar de ser un discurso hacia el pasado, retrógrado, es en realidad un discurso que, al explorar en la memoria, se convierte en antídoto de estas pretensiones totalitaristas, al insistirnos en que merece la pena recordar, en que las víctimas, por ejemplo, siguen siendo víctimas que deben ser rescatadas del olvido. El hombre, al igual que las sagas, es siempre un **proyecto inacabado**, que la palabra es capaz de *testimoniar*, y, en esa medida, de dar significado, de autentificar. Con estos presupuestos, es difícil seguir sosteniendo que todas las sagas son *meras lecturas de evasión*, *paraliteratura* sin valor formativo. Si "escarbamos" su superficie, si las entendemos, al menos, como **experiencias vicarias** que el lector emprende, entonces tales historias se revelan en su valor no sólo literario sino también cognoscitivo, de "**domesticación de la realidad**", como dice Applebee[159].

[159] El mismo que, por cierto, en un estudio les preguntó a niños de entre cinco y seis años dónde vivía Cenicienta: sus respuestas indicaron que creían que era una persona real, aunque viviera "muy lejos", una respuesta que no diferiría mucho si a un público popular le preguntáramos sobre la identidad de algunos héroes de estos ciclos novelescos, por ejemplo, ¿quiénes serían el Zorro o los agentes 007, el personaje literario o los actores que los han encarnado en filmes?

3.1.3 La distinción series/ sagas

Algunos autores usan el concepto de **saga** o de **serie** como conceptos cuasi-sinónimos; sin embargo, nosotros hemos acotado el concepto de **saga** en términos histórico-comunicativos (*composición épica de cierre amplio y con implicaciones cosmológicas al referirse a un mundo completo*) y en términos de **paracosmos** (mundo del imaginario con sus propias reglas, autoconsistente), que lo diferenciaría de cualquier continuación o serie literaria sin más. Por ejemplo, los distintos libros en torno a Sherlock Holmes, que, según esta propuesta, serían series literarias pero no sagas.

En efecto, tenemos la convicción de que *la concreción de **mundos fantásticos**, la **sub-creación** que decía Tolkien, exige el formato de la saga*, y que, en cambio, la narración policiaca o realista o sentimental (la historia de familias) o incluso la fantástica (pero centrada en personajes principales más que en otros elementos de la historia, como los seriales de TV, *Embrujadas…*) se presta a esta **narración uniepisódica, o de episodios ensartados**, cuyo hilo conductor, más allá de la recurrencia a los personajes base, es débil, a diferencia del *cosmos unificador* que sobrevuela las grandes sagas.

Por eso, aunque la referida A. Besson, hable del concepto común de **ciclo**, no nos parece comparables un ciclo novelesco policiaco con uno de ciencia ficción, y de hecho los lectores lo tienen muy claro, al preferir los aficionados (el *fandom*) este dominio de *Fantasía, Ciencia Ficción y Terror*, y excluir las otras categorías de ficción más *realista*[160].

Así pues, la saga precisa, pues, un encadenamiento o trabazón que se diferencia de la simple continuidad de un personaje u otro elemento como nexo de unión a través de varios libros. Habría sagas de dos libros, tres (trilogía), cuatro (tetralogía) y así sucesivamente, sin un límite máximo definido. Lo que separa a la saga de la serie es que tiene que haber un *mundo autoconsistente*, predefinido, con su cronología, geografía, "casting" de personajes o razas…

No obstante, hay que reconocer la dificultad en muchos casos, pues los autores no siempre generan un mundo compacto, sino que le van dando forma, como confiesa Ursula Le Guin a propósito de ***Terramar***. Por tanto sí es posible que una serie literaria se deslice poco a poco hacia una saga.

Por citar otro caso, ***Crónicas Marcianas***, de Ray Bradbury, es una bella serie de breves capítulos que narran la exploración y colonización del planeta Marte por parte de los humanos. No está claro si esta obra es verdadera ciencia-ficción, porque aunque el tema de la colonización de otro planeta es uno de los más típicos del género, la presentación que hace el autor no es típica en absoluto, es más poética que científica. La descripción de naves es muy simple y se presenta a los alienígenas que viven en Marte casi como seres humanos, con los mismos sentimientos y fragilidad

[160] Esto no excluye que en una narración fantástica haya elementos o códigos propios de los subgéneros aludidos, por ejemplo, el Van Helsing de Drácula es también una especie de "detective de lo sobrenatural", lo mismo que Buffy Cazavampiros, si bien el planteamiento de estos relatos excede con mucho el marco policiaco clásico.

que nosotros, de hecho, estos marcianos parecen más bien el trasunto de la América profunda.

Otro ejemplo de SERIE son las obras de Edgar Rice Burroughs:

a) Serie de ***Marte*** (1912-1943): protagonizada por John Carter. Nueve novelas y seis relatos.
b) Serie de ***Tarzán*** (1912-1947): veintitres novelas y doce relatos.
c) Serie de ***Pellucidar*** (1914-1942): protagonizada por David Innes y el profesor Abner Perry, en un mundo desconocido en el interior de la tierra, claro deudor de Verne. Seis novelas y cuatro relatos.
d) Serie de ***La Tierra Olvidada por el Tiempo*** (1918-1945): protagonizada por Bowen Tyler. Como en *The Lost World* (1912), de Conan Doyle, es un lugar donde la evolución a recorrido caminos diferentes al resto del mundo y conviven hombres y dinosaurios. Tres novelas.
e) Serie de la ***Luna*** (1926-1929): tres novelas.
f) Serie de ***Venus*** (1931-1941): protagonizada por Carson Napier. Cuatro novelas y cinco relatos.

Ciertamente, una serie puede transformarse en una saga a poco que sus elementos se articulen de forma más trabada, pero en principio se puede decir que el compartir un marco o un personaje no es aval de conformar una saga.

Es algo que se puede ver en las series televisivas, como *Embrujada*:, cada episodio es independiente y en las **series** no se precisa conformar un mundo tan delimitado con en la saga, basta con unos antecedentes comunes y un ambiente igualmente común que envuelva los distintos episodios.

En suma, la *armadura* de ésta necesita de más elementos que un simple nexo de unión, un personaje central. Necesita de un marco espacial, de una cronología, de un "mobiliario" completo de caracteres, objetos, etc. En función de ello, se plantean los desarrollos o situaciones, que son ramificaciones más o menos independientes, pero que tienen que ver de algún modo con la historia "troncal", y que están estrechamente ligados unos a otros, a diferencia de la débil conexión de los episodios de una serie, que incluso tiene ya codificada la aparición de personajes que ya vuelven a intervernir (es el "actor invitado" de cada episodio).

Podemos decir, en consecuencia, que las series funcionan en torno a una especie de *cuento-marco*, es decir, de un elemento constante que sirve de eje; en cambio, la saga se asemeja a la *novela-río*; **en la saga o ciclo, hay una unidad ficcional o totalidad que es distinta a la simple suma de sus partes**, que *preexiste*, pues, de algún modo, a los distintos elementos puesto en "serie". En cambio, *en las series el todo o conjunto no es superior a las partes*.

Lo que A. Besson llama **trascendencia del ciclo** debe entenderse, pues, como ***una propiedad de los ciclos o sagas, pero no de las series***. De hecho, como dimos, la saga, por sus rasgos cosmológicos, tiende a ser **alógrafa**, a ser completada por otros autores que comparten ese universo; en las **series**, en cambio, es más difícil el cambio autorial.

Tampoco son tan acusadas en las **series** las **estrategias unificadoras** que vemos **en las sagas**, descritas por Marta E. Altisent[161], a saber:

1) *la inserción de un marco paratextual, extendido a prefacios, epígrafes, títulos, encabezamientos y epílogos, en el que se hacen explícitas las claves ideológicas del conjunto;*
2) *la presencia de una conciencia narradora central que sincroniza la cronología exterior con la personal;*
3) *las coordenadas espacio-temporales;*
4) *un diseño de correlaciones intratextuales de tipo contrapuntual, paralelístico o yuxtapuesto, que se desarrolla independientemente del proceso narrativo.*

Las **series novelecas**, así concebidas, tampoco se parecen a lo que en TV o radio se pensó como **seriales**, o actuales **culebrones**, cuyos antecedentes son los folletines o novelas del s.XIX, historias realistas o sentimentales, truculentas y simples en el fondo, lejos del barroquismo y de la fantasía de las sagas actuales.

Un recurso común son los nexos que se dejan entre episodio y episodio, a menudo puro efectismo, sólo para despertar el interés por continuar la historia, nada más, tal como hoy se hace en las series televisivas.

Así, como dice Cristina Peñamarín[162], "*las series abiertas, como Compañeros y Al salir de clase encadenan cada episodio con los anteriores y los siguientes de modo que los espectadores se encuentran siempre "in media res", en medio de asuntos que nadie sabe cómo van a acabar*".

Por tanto, a pesar de la afinidad terminológica o etimológica, hay que distinguir la **narración seriada** en sus diferentes soportes, pues hay matices o propiedades singularizadoras de los distintos formatos libro, cómic, radio, TV , cine… según sus propios lenguajes.

No obstante, en casos como *El Señor de los Anillos* vemos que P. Jackson sí trasladó a la pantalla los planteamientos de la saga literaria de Tolkien. Además, también en este caso tenemos la misma dualidad: películas como *Matrix* o *El Señor de los Anillos*, en forma **uni-episódica,** no tendrían ningún sentido, necesitan ser *desplegadas* como **sagas**, en todo su devenir cíclico.

Pero no siempre tiene que haber historias continuadas o completas para forjar una historia, ya que en peliculas como *Karate Kid* o *Indiana Jones*, lo que se nos presentan son "aventuras" o hechos independientes unos de otros, que únicamente tienen en común los personajes, es decir, son **series** que aprovechan el éxito de la primera entrega para seguir apareciendo en la gran pantalla.

[161] ALTISENT, M.E. (2001). "El cuento secuencial de Francisco García Pavón: A propósito de *Los liberales*", en DICENDA. Cuadernos de Filología Hispánica 2001, 19, 31-46

[162] PEÑAMARÍN, C. (2003): *Ficción televisiva y pensamiento narrativo*, http://www.uc3m.es/uc3m/inst/MU/Cristin3.htm

Un ejemplo de serie que se ha fraguado en saga tras el éxito de la primera entrega es *Piratas del Caribe*[163]**;** la primera película abre la historia como una maldición sobre unos piratas y el capitán Jack Sparrow escapando.

La aparición del *Holandés Errante y* el capitán consumido por el Kraken, permiten que vuelva el capitán Barbosa, enemigo de Sparrow en la primera entrega, para conducir a su tripulación en el intento de liberarle de no se sabe bien, ¿infierno?...¿abismo?...¿profundidades?...

3.2 Tipología de las sagas

No es fácil establecer una tipología de las sagas, entraríamos en una casuística de géneros, temas y corrientes inacabables. A fuerza de simplificar, podemos, a grandes rasgos, distinguir tres grandes grupos.

En primer lugar, tendríamos las ***sagas clásicas***, es decir, aquellas que vienen representadas por las sagas nórdicas y que son una mezcla de mito, epopeya y tradiciones locales.

Las ***sagas modernas***, si se puede llamar así, serían las herederas de aquellas, pues "*El Señor de los Anillos*" de Tolkien no se podría entender sin aquéllas, pero con un matiz importante: desde el Romanticismo el concepto de *imaginación creadora* ha llevado a la elaboración de *fantasías autónomas*, que suponen actualizaciones de mitos o leyendas pero desde la óptica de la creación de *mundos autoconsistentes*, como lo son Narnia o la Tierra Media.

Las ***sagas posmodernas*** participan de los enfoques propios de la llamada *posmodernidad*, a saber, en cuanto a técnicas van a utilizar la *hibridación* y el *reciclaje* como mecanismos creativos, usando distintos andamiajes de géneros ya existentes (ciencia ficción, fantasía, terror) para levantar sus historias , desarrollando ciertos temas característicos: la crisis o ilusión de *identidad* (con subtemas conexos, como el doble, la locura, la memoria), la *máquina* y/o el *monstruo* como *alteridad*, el *cuerpo* y sus transformaciones (vampirismo, mutantes…)…

Como vemos, unas y otras tienen como denominador común la *construcción de imaginarios que están muy trabados y organizados*. La diferencia, sin embargo, afecta a, por ejemplo, el modo en que el **imaginario urbano y tecnológico** afecta a estas últimas sagas.

En los *géneros de espada y brujería,* y en el cuento/mito/leyenda, las tareas o las pruebas tienen un carácter iniciático y van marcando una ruta, y cuando ésta no se sabe, seres auxiliares (mandatarios, hadas, donantes de los cuentos de hadas) informan y aconsejan al héroe "despistado".

Algo muy distinto es lo que ocurre en las sagas ambientadas en megalópolis, con futuros oscuros y

[163] La trilogía cinematográfica integrada por *Piratas del Caribe: La maldición del Perla Negra* (2003); *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto* (2006) y *Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo* (2007)

antihéroes, como en *Sin City* y otros ejemplos conocidos. Así, la idea de *centro* o de *misión* se esfuma en ciudades como Los Ángeles[164] de la película de Ridley Scott / Phillip K. Dick, *Blade Runner,* cuyo hábitat constituye un buen prototipo de la pesadilla urbana de muchas sagas posmodernas. Mundos alternativos, en fin, que no son tanto profecías del futuro como constatación de un "presente desastroso", retratados al amparo de la estética del ciberpunk.

Así pues, todo este mundo alternativo de la posmodernidad, que anima las sagas influenciadas por el **ciberpunk**, se compendia en la famosa novela "*Neuromante*" de William Gibson, la cual viene a plantear la iconografía de la ciencia ficción contemporánea.

En resumidas cuentas, si tuviéramos que trazar una frontera entre las **sagas clásicas/modernas** y las **sagas posmodernas**, la diferencia no estaría precisamente en que haya o no prodigios o acontecimientos digamos "mágicos", pues eso puede ocurrir en todas.

Una diferencia crucial está en aquellas sagas que siguen el patrón clásico, en el sentido de reproducir la sociedad y la mentalidad **épico-agonal**, y aquellas otras que reflejan ya los valores de la **posmodernidad**, en línea con lo que hemos venido comentando.

Así, en lugar del gusto por la guerra, la fuerza física, el botín, los conflictos de poder o territorio, como ocurre en el género de espada y brujería; en lugar de personajes como personajes , el mago, el guerrero o el productor, tomados de la mitología indoeuropea (Dumézil); en lugar de la *magia insondable* como poder taumatúrgico, en las obras del tipo de *Neuromante* la ciencia y la tecnología han ocupado ese puesto de "fábrica de prodigios", y los "héroes" se ven forzados a actuar en un medio corrupto, contaminado y cada vez más deshumanizado.

Lo cierto es que la "lucha", los conflictos, siguen siendo lo que mueve al mundo, pero los actores, los principios, el entorno mismo, han cambiado tanto que no se podría comparar a los escenarios de las fantasías épicas, pues aquí todo se ha **degradado** en gran medida.

Y puesto que la fuente de poder es ambivalente, organiza o "facilita" la vida de la sociedad y a la vez es la causa de sus infelicidades, el héroe es casi siempre un *buscavidas*, de identidad fragmentada, igual que la colectividad aparece también desestructurada, dividida, con poca capacidad, pues, para asumir empresas altruistas o *salvadoras*.

Ni tampoco es un mundo del que puedan surgir de *tandems* del tipo de la "compañía del Anillo" de "***El Señor de los Anillos***", pues el héroe del *ciberpunk*, como el de la *novela negra con* la que tantas relaciones guarda, es individualista a ultranza. Consecuentemente, la orientación *pesimista/optimista* de las sagas es un componente pertinente, de hecho el *ciberpunk* se define por una **visión negativa y desesperanzada** de la realidad que describe.

[164] Véase el proyecto de tesis del profesor José PÉREZ DE LAMA HALCÓN *Entre Blade Runner y Mickey Mouse Aproximaciones a las nuevas condiciones de lo metropolitano. Una perspectiva desde Los Ángeles* [California] 1999-2002, cuyo resumen se puede consultar en versión digitalizada en http://www.hackitectura.net/osfavelados/el_retorno/00408_outlinespanol.htmlm, y que plantea categorizaciones muy interesantes.

Recuérdese: las sagas clásicas y la mayor parte de las modernas se encaminan, como muchos mitos, *hacia un futuro mejor o hacia la resolución positiva del conflicto, aunque sea a través del sacrificio*; las sagas apocalípticas o ambientadas en antimundos (**distopías**) no aspiran a ello, el héroe, a lo más, trata de sobrevivir.

Además, el Agresor ahora no es la encarnación del Mal en un ser mitológico, como Sauron, sino es el propio sistema. Es el caso de *Matrix*, que, en forma de inteligencia arficial, red de ordenadores o máquinas sofisticadas, lo controla todo y es por ello mismo cuasi invencible; un poder totalitario, omnipresente frente al cual el héroe siente desconcierto, anonadamiento, desencanto, fatiga… sentimentos todos muy propios de la *posmodernidad*.

3.2.1 Sagas de futuros posibles: utopías y distopías

Cuando hablamos de sagas no se nos olvida que hablamos de construcción de imaginarios que proponen realidades alternativas, por tanto, catalogar las sagas en base a los conceptos de "futuro" o "pasado" respecto a nuestra "posición" o "realidad", no es más que una manera provisional de catalogar, para facilitar la distinción entre las sagas "bárbaras" al modo de Conan y las de la "space opera".

Por supuesto, sabemos que bajo las sagas galácticas a veces subyacen los mismos esquemas de las historias de "espadachines", igual que un relato de *espada y brujería* puede incluir elementos de ciencia-ficción.

Pero, para distinguir entre *Narnia* y *Matrix*, por poner dos referentes, hemos creído útil conservar esta distinción provisional. Ambas, como sagas, forman mundos autoconsistentes, ambas reproducen patrones mitológicos o esquemas de conducta del héroe, pero el tipo de "preguntas" o conflictos a los que intenta responder uno y otro mundo son distintos.

Dicho de otro modo, la *ambigüedad* no forma parte de la saga clásica, o se es una cosa o se es otra, el mundo creado es compacto, unívoco, como lo son las conductas de Aslan o la Bruja Blanca.

Matrix no tiene más remedio que preguntarse sobre la naturaleza humana desde el momento en que sus antagonistas no son monstruos, traidores o seres mitológicos conocidos, como en las sagas clásicas, sino lo **no-humano** o, más bien, lo **post-humano**, el mundo alumbrado por el propio hombre.

UNA VISIÓN OPTIMISTA DE LA CIENCIA FICCIÓN. LOS IMPERIOS GALÁCTICOS COMO EJEMPLO DE SAGA COSMOLÓGICA

Ciertamente, los **imperios, federaciones** o **ligas**[165] **galácticas** en la línea de Fundación, Star Wars, Dune[166], Ekumen, los mundos de Jack Vance… vienen a ser *remakes espaciales* de novelas históricas o de intriga, con mucho componente de "capa y espada", y en ese sentido usan como modelos novelas históricas acerca del Imperio Romano.

En una interpretación más mitológica, estas obras aluden a lo que Frazer[167] describió como **mitos de la realeza,** es decir, no sólo describen las luchas por el poder sino el poder mítico del rey o de quien es elevado a esa dignidad, y sus vinculaciones con el orden cósmico, de ahí la relación con mitos milenaristas y redentoristas, pues a la corrupción o decadencia del Imperio le sucede un nuevo orden, de la mano de un elegido, como en ***Dune***, que es una mezcla de ambos enfoques.

De carácter más **militarista**, tenemos la Federación Terrena de Tropas del espacio, de Robert H. Heinlein, que es una federación de naciones de la Tierra, unida después de una gran guerra mundial, y también en su lucha contra los "bichos".

También se pueden considerar epígonos de *Fundación* obras como la epopeya cósmica "El orden estelar", una serie de Ángel Torres Quesada, compuesta por 28 libros. J. Joaquín Rodríguez[168] lo explica así:

> *Al igual que Asimov, Ángel se dedica a contarnos la historia de un decadente Imperio galáctico a lo largo de los siglos, cómo la civilización acaba alcanzando su ocaso, y cómo un movimiento democrático (pero de verdad, no como en los EE.UU.) llamado el Orden Estelar intenta reunir de nuevo a la humanidad.*
>
> *No contento con esto, la saga continúa con la decadencia del Orden y el advenimiento de nuevas formas de gobierno galáctico que guiarán a la humanidad hacia su futuro. Pero la forma de contar estas historias es muy diferente a la que hemos visto en Asimov. Ángel Torres demuestra ser un fan absoluto de la ciencia-ficción, todo un experto del género, y se dedica a jugar aunando la novela de aventuras y los diferentes subgéneros de la ciencia-ficción. Desde la más pura space opera hasta aventuras en mundos posapocalípticos a lo Mad Max, pasando por sorprendentes historias urbanas en las megaciudades de la Luna.*

---

[165] ALDISS, Brian W. (Recopilador): *Imperios Galácticos I*, Ed., Bruguera. Col., Todolibro. Num., 1664/71. Año., 1981

[166] HERBERT, Frank: *Dune*, Ed., Acervo. Col., Ciencia Ficción. Núm., 4. Año, 1983.

[167] FRAZER. Sir J. G. *La rama dorada. Magia y religión*. F.C.E. Méjico, 1981. Título original: The Golden Bough. New York. The Macmillan Company, 1922. 10 Edición (2 vols.), 1890. 10 Edición en español (de la inglesa abreviada), 1944.

[168] http://www.bibliopolis.org/resenas/rese0384.htm 2006/08

LA CIENCIA FICCIÓN MILITAR: LA FORMACIÓN DE LA MILICIA. TROPAS ESPACIALES DE HEINLEIN

La **Ciencia Ficción militar** es una de esas vertientes, que se especializa en contar las peripecias de los soldados del futuro, es decir desarrolla la temática militar en los tiempos futuros. Esto ha llevado a que varios escritores con mayor o menor éxito se "especialicen" en este subgénero[169], que se diferencia de la *Space Opera* y su gusto por las batallas espaciales en que la milicia es el centro de interés, y que cuenta con obras como *Tropas del espacio, La guerra interminable, Destino manifiesto, La paja en el ojo de Dios, El mercenario, La estación Downbelow, La serie Dorsai, La serie Vorkosigan***,** etc.

En efecto, Robert A. Heinlein en "Tropas del espacio" describe un ejército formado por voluntarios que alcanzan la ciudadanía siendo soldados, y Gordon R. Dickson plantea la hipótesis del soldado genético, en la serie iniciada con *Dorsai*.

HISTORIA ALTERNATIVA Y STEAMPUNK

Son sagas que se basan en imaginar una **trayectoria histórica alternativa**, por ejemplo, si Hitler hubiera ganado la guerra. Un representante de esta tendencia sería ***CoDominium*** de Jerry Pournelle. El punto de partida de esta historia es el establecimiento del ***CoDominium***, una alianza política y la unión entre los Estados Unidos de América y la URSS revivificada. Esta unión, alcanzada en nombre de la estabilidad planetaria, reina sobre la Tierra más de cien años, pero con el tiempo se sucede un proceso de degradación.

Más recientemente, tenemos éxitos como *Jonathan Strange y el Señor Norrell*, de Susanna Clarke, que plantea, a lo largo de sus 800 páginas, una versión alternativa a la historia conocida de Inglaterra, una versión en la cual la magia desempeña un papel destacado.

Específicamente, se conoce como ***Steampunk***[170] una historia alternativa de carácter **distópico**, tomando del *cyberpunk* el pesimismo respecto de la idea de progreso benefactor e ininterrumpido. Ejemplos de este subgénero son el cómic *La Liga de los Hombres Extraordinarios* de Alan Moore, o la película *Wild Wild West*, y también obras literarias tan señaladas como la saga *La materia oscura* de Philip Pullman o *Las Puertas de Anubis*, de Tim Powers.

---

[169] PRETELL, V. (2004). *Mercenarios en la Ciencia Ficción: El eclipse del ciudadano soldado*, http://www.velero25.net/2004/nov2004/nov04pg02.htm

[170] *The age of steampunk,* Peter Bebergal, en un artículo publicado en el periódico **The Boston Globe** explica cómo se desarrolla sobre todo en los años 90, el término *steampunk* nació en la década de los años 1980 y es una variación del cyberpunk; los primeros relatos de este género fueron novelas negras o *pulp fiction* propias del cyberpunk pero ambientadas en la "era del carbón y vapor" o Era Victoriana propia de los cuentos de Charles Dickens, Wells o Verne, con tendencia a introducir excéntricas máquinas de vapor, engranajes y otros inventos, planteando así una historia alternativa de la ciencia. http://www.boston.com/news/globe/ideas/articles/2007/08/26/the_age_of_steampunk/.

En estas historias la tecnología del vapor, las palancas y la ambientación victoriana sustituyen a la tecnología más moderna que estamos habituados a asociar a las historias de *ficción especulativa,* pero el efecto pretendido es el mismo.

DE STAR TREK A STAR WARS

Star Trek (Viaje a las Estrellas) fue primero una serie de televisión, y luego ha pasado al formato de películas, videojuegos, libros, etc. Empezó en 1966, así que ha familiarizado con la ciencia ficción a varias generaciones de las últimas décadas del s.XX.

Su trama es en gran medida equivalente a *La Odisea* o *Jasón y los Argonautas,* pero en un escenario futuro donde la Humanidad se dedica incansablemente a explorar el Universo y entabla contacto con otras razas, sucediéndose una serie de alianzas y combates.

El icono o emblema de la serie es el *Enterprise*, aeronave de diseño avanzado que recuerda sin embargo las embarcaciones de la Tierra.

Consta de todos los elementos característicos, como una cosmografía, que se expresa en una cartografía estelar, como la que vimos anteriormente, una cronología, razas, listado de naves e incluso la descripción de enfermedades, todo lo cual ha dado lugar a recopilaciones enciclopédicas por/para sus fans[171], en forma de libros o materiales de acompañamiento.

Sobre *Star Wars*, la profesora Gemma Lluch ha realizado un extenso análisis que nos viene a corroborar cómo esta saga es también *hija del cuento oral tradicional* (de hecho, le aplica el análisis de las *funciones* que Propp ideó para los cuentos de hadas), concluyendo que *Star Wars bebe de historias concretas de la literatura europea, de la religión cristiana o budista o de la mitología,* en definitiva, de tradiciones literarias o culturales concretas, y que el arte de los guionistas ha sido precisamente el del "bricolaje" realizado con todos estos materiales de procedencias tan diferentes.

Pues, en efecto, son estas habilidades de los guionistas las que saben hacer integrar estas tradiciones, o bien las rehacen e inventan una nueva historia, que es presentada a todo el mundo *como si fuera una historia nueva*, y es vista por el público de todo el planeta que llega a adoptarla como fuente de referencia, de conocimiento y de valores[172]", creando, a raíz de su éxito, una legión de fans.

Es de destacar que ambas sagas rezuman una visión **optimista** del futuro, que otras sagas, como las relacionadas con el **ciberpunk**, contradicen abiertamente al presentarnos un panorama mucho más sombrío y pesimista.

---

[171] Véase Trekkipedia, una enciclopedia libre sobre la saga, en http://www.misterbo.com.ar/trekkipedia/index.php/Portada 2007/09

[172] LLUCH, G. *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca: Ed. de la Universidad de Castilla-La Mancha, 2003. El texto citado es fragmento del texo "Star war, una manera clásica de contar aventuras", leído en el congreso Abentura Liburuen Biltzarra Vitoria-Gasteiz, 2003.)

LA ROBÓTICA Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, EN SUS VERSIONES "AMABLES"

Sueños de robot de I. Asimov es una serie de relatos que se concentran en una misma temática: la relación entre unos robots cada vez más humanizados y unos seres humanos que se dan cuenta de la potencial amenaza que esto supone.

Muchos de ellos tienen el trasfondo de las "tres leyes fundamentales de la robótica" (no dañar a humanos, obedecerlos siempre que esto no contravenga la ley anterior y proteger su propia existencia siempre que esto no contravenga las dos leyes anteriores).

Aunque algunos de los relatos tienen posiblemente un contenido demasiado científico para los adolescentes, la mayoría se concentran en los sentimientos humanos y, esto es lo más curioso, en los *rudimentarios sentimientos* de los robots. Todo eso los hacen muy *fáciles de conectar* con los jóvenes, que también tiene los problemas sentimentales típicos de la adolescencia.

Fundación, Fundación e Imperio, Segunda fundación conforman una saga muy elaborada de capítulos aparentemente alejados entre sí en el tiempo; en realidad constituyen una enumeración de capítulos de la historia futura del Universo a través de los siglos. La trilogía de las Fundaciones o "ciclo de Trántor", galardonada con el premio Hugo a la mejor serie de ciencia-ficción de todos los tiempos, describe la caída del Imperio Galáctico y la lucha de una dinastía de científicos "psicohistoriadores" contra la decadencia.

Los tres libros que componen la serie *Fundación, Fundación de Imperio y Segunda Fundación* están divididos a su vez en varias partes, que se corresponden con otras tantas etapas de la colosal historia futura concebida por Asimov. Cada libro, así como cada capítulo, constituyen narraciones independientes, y juntos configuran una espectacular e impresionante panorámica espacio-temporal de ficción.

Con un estilo y unas explicaciones filosóficas e historicistas (y una descripción tan detallada y verosímil de hechos, batallas e intrigas políticas que nos dará la impresión de estar leyendo un auténtico libro de historia del futuro), puede resultar algo complejo de leer para los lectores más jóvenes, que pueden perderse entre tan vasta serie de acontecimientos.

Sin embargo, para los lectores algo más experimentados, esta trilogía puede fácilmente "enganchar" al lector y tenerlo en vilo para saber qué es lo que ocurrirá después.

Desde diversos ámbitos se ha subrayado la relación entre las creencias religiosas y la ciencia ficción en particular, por ejemplo, se ha insistido en el vínculo que parece existir entre el *mormonismo* y algunas *obras de ciencia ficción* (es el caso de Orson Scout y *La Saga del Retorno,* que para algunos es un trasunto en clave de ciencia ficción del seudobíblico *Libro de Mormón*, con un pueblo descendiente de la humanidad que vive en el planeta Armonía tras la destrucción de la tierra en un holocausto nuclear).

Finalmente, por señalar un ejemplo de manga y *anime* tenemos una obra extraordinaria: *Chobits*. En esta creación

los ordenadores "persocoms" son computadoras desde las que se puede navegar por la red, pero con forma de personas. Son como cyborgs al servicio de los humanos y los hay de ambos géneros (aspecto masculino y femenino).

Durante la serie se pone de manifiesto el peligro que esto entraña para la humanidad, pues estas imitaciones son "mejores" que los propios seres humanos a simple vista. Son físicamente perfectos (metalmente, podríamos decir), son más serviciales y atentos, no piden nada para ellos, etc.

DISTOPÍAS Y SAGAS CIBERNÉTICAS: MATRIX Y DARK CITY

En todo caso, un futuro *inquietante y decadente*, donde la *alta tecnología* no sólo no soluciona los problemas sino que los agrava; un mundo globalizado, donde la *ciudad*, como el *Ensanche* de Gibson, se "desparrama" ocupando grandes extensiones, y donde la *contaminación* envenena mares y aire, es quizá lo que nos espera.

Hablamos de un mundo, en definitiva, regido por *grandes corporaciones* y *oscuros intereses*, e inundado por la *sociedad de la información, la biotecnología y las drogas*, y que sólo puede generar *antihéroes* que buscan sobrevivir en medio del caos.

Es verdad, pues, que las sagas buscan construir *imaginarios* perfectamente trabados, utopías, ciudades, mundos alternativos. El problema de estas sagas influenciadas por el *ciberpunk* es que tal vez no sean tanto esto como la *reinterpretación de la ciencia ficción como análisis del presente*, según explica Geert Lovink[173], un teórico de los *media*.

Por eso se las llama **distopías**, materializaciones de utopías de mundos degradados, que alertan de algún modo de lo que está pasando, como si el presente contaminara el futuro (en cambio, Narnia es siempre Narnia, al margen –al menos, aparentemente- de lo que pase en nuestro mundo) en la historia de la Humanidad.

De hecho, muchas de estas distopías (v.gr. *Terminator, Doce Monos…*) desarrollan el tema del viaje desde el futuro para, precisamente, enmedar el "germen de la destrucción" que se ubica "en nuestros días".

A fin de cuentas, tampoco se reduce todo a pesimismo en este tipo de sagas, como se puede evidenciar en muchos casos. Lo que ocurre es que el escepticismo y la ironía *posmodernas* sobre las utopías (que se nos presentan "caducadas como yogures") no debe hacernos perder de vista que estos relatos están ayudando a crear "*un inconsciente a la altura de nuestra preguntas", para cumplir esa función autohipnótica a través de la cual el individuo moderno, y sobre todo el grupo moderno, puede reencontrar una nueva fuerza motivadora universal* (Peter Sloterdijk)[174]. De hecho, esta reflexión del filósofo holandés tiene mucho que ver con el sentido problemático del *humanismo* que se

[173] LOVINK, G.; SCHNEIDER, F. (2003). "Un mundo virtual es posible. De los medios tácticos a las multitudes digitales". artículo en línea, http://www.uoc.edu/artnodes/

[174] "**Peter Sloterdijk: la utopía ha perdido su inocencia**", entrevista con Fabrice Zimmer, en http://www.petersloterdijk.net/international/index.html, 2008/05

percibe en las sagas, puesto que ya no hay valores claros ni fijos, y con una actitud que podemos llamar *melancólica*.

De forma similar, los llamados *ciberactivistas*, como Geert Lovink o Florian Schneider[175] están propugnando salidas diversas a este tipo de sociedad que se está alumbrando, a caballo, según expresiones de ellos mismos, entre la *tecnocultura* emergente y el *tecnocinismo* asimilador del "sistema".

Y es que las *preguntas de la sociedad de comienzos del s. XXI* tienen mucho que ver con las cuestiones planteadas en estas "fábulas": nuestra *identidad*, como cuerpo, grupo e incluso como especie; el papel de la *tecnologías*, las *drogas* o la *biología*; la omnipresencia de la cultura de la *información* y de la *imagen*; la *contaminación* o degradación de la biosfera. Aunque la literatura ha brindado siempre ejemplos de utopías en negativo, lo cierto es que las **distopías** se asocian al movimiento que venimos comentando, el **ciberpunk**, que amalgama en su interior elementos muy distntos, tomados unos de las de novelas policiacas, y en particular de la novela negra, otros del *anime* o la narraciones más vanguardistas postmodernas, en antítesis con los mundos de ***Star Trek*** o de Asimov, por citar dos casos conocidos.

Las sagas con **distopías** o elementos **milenaristas** son muy frecuentes dentro de las producciones de la posmodernidad, entre otros, se suelen citar obras como:

a) *La Naranja Mecánica*, de Anthony Burgess (1962)

b) *¡Hagan sitio!, ¡hagan sitio!,* de Harry Harrison (1966)

c) *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?,* de Philip K. Dick (1968)

d) *Rascacielos*, de J.G. Ballard (1975)

e) *Neuromante*, de William Gibson (1984)

f) *V de Vendetta*, Novela Gráfica de Alan Moore y Dave Lloyd (1981-1988)

g) *El Regreso del Caballero Nocturno*, historieta de Frank Miller (1986)

h) *Watchmen*, historieta de Alan Moore y Dave Gibbons (1986)

i) *Akira*, de Katsuhiro Otomo (1982-1993)

La filmografía del **ciberpunk** se suele apoyar también en títulos como *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982), basada en el cuento de Phil K. Dick, y en *The Matrix*, de los hermanos Wachowski (1999), que a su vez se relaciona con otros largometrajes, como *Dark City* o *Yo Robot*, que analizaremos en otro apartado más adelante.

En realidad, todas estas obras se conectan a partir del tejido común del mito. Es decir, el *Mito de la Caverna*, de Platón, que viene a ser un referente mitológico de ciertas sagas cibernéticas, como *Matrix* o *Dark City*, pues en efecto la máquina, la tecnología y el mundo virtual o digital son temas omnipresentes en esas obras.

[175] SCHNEIDER es uno de los pioneros de la campaña *No One is Illegal* (Nadie es ilegal) y uno de los fundadores de la red sin fronteras y de la plataforma de Internet D-A-S-H. Organizó Metabolics, una serie de conferencias sobre net art y cibercultura.

APOCALIPSIS APÓCRIFOS CONTEMPORÁNEOS. LA SAGA DE ENDER, DE ORSON SCOTT CARD; LA TRILOGIA DE RANSOM, DE C.S. LEWIS; LA SERIE LOS 4400

Debemos al profesor F. Peña Fernández una aproximación interesante a algunas de las sagas de ciencia ficción como variantes de la **literatura apocalíptica.** En efecto, el profesor Peña no sólo hace una comparación temática, obvia, entre algunas obras de la ciencia ficción y lo que se describe como *milenarismo* o literatura *apocalíptica*.

Lo que se demuestra en su Tesis Doctoral es que algunas de estas sagas son deudoras de una forma de lectura como la **midrashica**, la que practicaban los rabinos sobre las Escrituras con *glosas* o *comentarios* que buscaban profundizar en el sentido pero que se convertían rápidamente en formas de apropiación del texto, re-escrituras o formas de actualizar el mismo.

Pues bien, las **cosmogonías**, y en particular, el *Génesis* es lo que, a juicio del prof. Peña, sirve de "barro moldeador" a *Perelandra* (de la triología de *Ransom*) de C.S. Lewis, que representa, a todas luces, la historia del Paraíso y de la tentación del diablo. Lewis ha impregnado esta re-escritura del mito de un sentido *gnóstico* y de un horizonte final distinto, la Dama y el Rey no son expulsados del paraíso.

Como en "El señor de los anillos" de Tolkien, la trama no sólo no es banal sino que se inspira -lejos del escepticismo- en valores morales de gran trascendencia:

> *Frente al subgénero literario de las biografías noveladas de Jesús, en las que ficción sirve, en la mayor parte de los casos, como un medio para la divulgación de ideas religiosas — en concreto cristianas— no podemos decir en absoluto lo mismo del género de la ciencia ficción, a pesar de las conexiones que hemos visto que tiene con el lenguaje religioso, concretamente apocalíptico.*
>
> *Hacer de la ciencia ficción una forma de apología de las concepciones religiosas del autor es una importante excepción que caracteriza a los dos autores analizados (...)*
>
> *La anticipación de C. S. Lewis en muchos de los futuros temas de la ciencia ficción procede de una mayor fidelidad a aquellos elementos tradicionalmente más ligados a la literatura apocalíptica, aspecto que en el género de la ficción científica se ha expandido de forma mucho más evidente a partir de la segunda mitad de nuestro siglo. Por otro lado, un elemento sobre el que no nos detuvimos suficientemente en el análisis de la obra es el ejercicio midrásico que caracteriza también a estas novelas como apocalipsis y que encuentra su más claro ejemplo en la segunda parte de esta trilogía, Perelandra.*
>
> *Dentro de toda la ciencia ficción existe una voluntad midrásica que se manifiesta en distintas formas de intertextualidad. En ocasiones ésta se realiza a partir de otros relatos literarios; en la mayor parte de las ocasiones tienen como referencia determinadas escenas históricas —muchas de ellas reflejadas en textos donde se recrean— de especial relevancia. En lo que se refiere al texto bíblico, estas dos lecturas se unen, entendiendo a éste como relato histórico y como relato literario o legendario.*
>
> *En su novela Perelandra, C. S. Lewis utiliza todos estos giros de intertextualidad, pero de forma particularmente original, llevando a cabo una reflexión,*

en forma de ficción, de los primeros capítulos del libro de Génesis y haciendo uso de gran número de textos que también han influido en la evolución

de estas escenas bíblicas, especialmente la obra de Milton Paradise Lost y otra serie de tradiciones apócrifas[176].

Dicho de otro modo, lo que cuenta la saga equivale a lo que es la *Revelación* en un texto religioso, y la manera de expansión es la misma de éste: igual que los Apócrifos de los Evangelios son, en una parte al menos, ampliaciones de los textos canónicos, las sagas, por esa *pulsión a la compleción* que dice A. Besson, tienden a explorar diversos hilos, a "ensanchae" la historia de distintos modos.

Y también a generar, incluso, encuentros o cruces con otras sagas (*cross-over*) o a amalgamarse (*spin-off*), todo ello en función del éxito o el eco que se tenga y, claro, del fandom, esto es, del impulso o "viento" con que es propulsada por los fans o aficionados de la saga en cuestión.

En efecto, como en la lectura **midrashica**, para los fans la saga de origen no es un texto cerrado, inmóvil o discontinuo, un punto y final, sino más bien un texto continuo, elástico, que se relee y comenta, o sea, un punto y seguido; igual que un cometa, requiere ser aprehendido en su dinamismo, y como un cometa, va dejando una estela de interpretaciones y comentarios que lo iluminan y esclarecen.

No es algo tan excepcional. En la tradición que luego van a poner de moda los llamados **alegorismos** de la Edad Media, en un texto conviven diversos planos de sentido, desde el *literal* a otros de índole moral, escatológico o que se relacionan con la vida de la comunidad. Así, la esclavitud del pueblo hebreo en Egipto tiene ese sentido literal, pero también se reinterpreta en otros sentidos mucho más actualizados por parte de los creyentes, como la *esclavitud* que supone una emigración si tiene que alejarse de su familia, o la *esclavitud del pecado*, etc.

Sea como sea, sin necesidad de que haya siempre estos problemas de interpretación, lo propio del mito es su necesidad de completamiento, la necesidad, por ejemplo, que manifiestan las **ampliaciones rabínicas** de la Biblia y que, como dice Robert Graves[177], se refieren a menudo a detalles tan simples como proveer de respuestas a preguntas del tipo de "cómo fue iluminada el Arca" o "cómo se daba de comer a los animales", que cualquier estudiante de las Escrituras podía formular.

La *lectura midráshica*, pues, se orienta a ampliar estos detalles o explicitar las claves cuando se produce una lectura dudosa, y, lo mismo que hace Lewis, provee de variantes curiosas, como las versiones en que Abraham duda de que el mandato de matar a su hijo no sea obra del diablo, y que lógicamente, supone una variación o ampliación de posibilidades respecto al texto canónico.

---

[176] PEÑA FERNÁNDEZ, F. (2004) *Apócrifos bíblicos contemporáneos : definición, estructura y análisis.* **Tesis Doctoral**, Universidad Complutense de Madrid. Subrayados nuestros

[177] *Los mitos hebreos* (Hebrew Myths. The Book of Genesis), escrito con Raphael Patai, The Trustees of Robert Graves, Londres, 1964. Versión española de 1986 en Alianza Editorial.

Por todo ello, el texto de *Perelandra* se puede entender como una glosa o *midrás* del Génesis, y justifica la categoría de "apócrifo bíblico contemporáneo", ya que el Génesis es es el "hipotexto" que arma el relato de Lewis, aunque, lógicamente, se articule de forma diferente, se amplíe, remodele o actualice de una forma distinta pero coherente.

UNA INTERPRETACIÓN DESDE LA ANTROPOLOGÍA Y LA HªDE LAS RELIGIONES: CONVERGENCIA VS. DIVERSIFICACIÓN DE LOS MATERIALES MITOLÓGICOS

El trasfondo de la riqueza de las manifestaciones folklóricas y/o literarias es esta tendencia del imaginario colectivo a la diversificación, a matizar los tipos o patrones folklóricos –incluso los más universalizados- con toda clase de variaciones. En este sentido, la crítica más fuerte que se puede formular a Frazer es que se preocupaba de reducir todos los casos -documentados en áreas y situaciones históricas bien diversas- a un único denominador común, a un patrón universalizado, por ejemplo, el *survival del dios sacrificado*.

Así, las sagas de ciencia ficción que el profesor Peña pone como ejemplo de esta *preocupación metafísica* son hijas, con todo, de un *tiempo de secularización,* escepticismo y adoración de la ciencia y la tecnología, por eso los "disfraces" o formas de representación de estos mitos adquieren importantes variaciones, que además se estratifican según los gustos de la "población", tal como decía Brelich[178], quien distinguía diversos estratos en la "religiosidad popular", o, si se quiere decir de forma secularíza, en la cosmovisión o mentalidad popular:

1. *Masa iletrada*, de propensión politeísta y animista, le corresponde una religiosidad popular, que parte de una tendencia muy antigua animística o predeística, orientada hacia el prodigio y la imagen plástica e irracional de lo divino.
2. *Clero y sacerdocio*, que imponen una comovisión religiosa conforme a una liturgia y una ortodoxia.
3. *Élites sociales y culturales*, que orientan la creencia hacia sus propios valores y su moral

Para Brelich la *cultura de las masas* no está separada de la de las *élites* en el ámbito de una misma sociedad. De modo que, respecto a las **supervivencias** o herencias míticas, las masas pueden apropiarse de ellas pasivamente, o bien reelaborarlas de forma activa, bien en concomitancia o incluso contra el sentido que tienen las *élites letradas* sobre el asunto.

En tal caso, se dice que hay una **reelaboración activa** de los materiales legendarios, de forma sustitutiva y no simplemente subsidiaria, en contraste con la orientación de las élites. Brelich da como ejemplo de este proceso la formación de la religión griega, pues, según él, la cultura religiosa de la **polis** es creada por las masas populares que desde la época micénica se habían mantenido en un nivel primitivo de creencias, de ahí, el sello primitivo politeísta que

[178] A él le debemos el concepto de "remodelación coherente" de las tradiciones. Véase BRELICH, A. "Prolegómenos a una historia de las religiones" H.C. Puech (ed.) *Historia de las religiones* I, 30-97 (traducción en 12 vols. de la ed. de París en 3 vols. de 1970)

conserva la religión griega y que no fue alterado por las élites culturales[179].

En resumen, la cultura de las masas se habría elaborado a partir de los restos de la propia prehistoria primitiva *in assenza di una qualsiasi direttiva autoritaria che potesse uniformarla e imporle scheme fissi*. Esto contradice la idea de que las "masas" son pasivas, y bien podría aplicarse al panorama actual que estamos tratando.

En todo caso, el sello del autor se ve en el autor de *Crónicas de Narnia*, que impregna de espiritualismo la saga, igual que el sello del público ávido de una mezcla de *thriller* y ciencia ficción se aprecia en la serie *Los 4400*, cuyo argumento *milenarista* está fuera de toda duda[180].

Como en las leyendas de los patriarcas en la Biblia, los guionistas han minimizado la presencia de lo sobrenatural o maravilloso, para centrarse en el propio devenir humano de esos "regresados". La "masa" impone, pues, una lectura en clave exotérica del fenómeno OVNI, al menos, en esta serie. Lo cierto es que la aplicación de la *teoría de la reelaboración coherente de Brelich* supone una preocupación por contextualizar el hecho religioso, y por tanto su traslación en una saga, frente al universalismo de Frazer o la fenomenología de Eliade.

Las sagas, pues, no sólo serían la traslación de ciertos arquetipos "fijos" sino que, más bien, manejarían materiales suficientemente maleables como para ser adaptados a las necesidades y demandas de cada contexto, es decir, "fáciles de remodelar", tal como ocurre, por citar un caso, con las historias de los superhéroes clásicos, son, en su mayoría, historias simples que podremos siempre remodelar.

La *lectura midráshica* de un mito sería, pues un ejemplo de **reeelaboración coherente,** de adaptación o apropiación conforme a las necesidades de un momento o unas personas determinadas, que están en ese campo de tensión entre la convergencia con el patrón o mito original y la divergencia o diversificación, y entre una u otra interpretación del mito de base.

Las sagas que nos ocupan, y en general todas las sagas que se nuclean en torno a catástrofes, distopías y advenimientos milernaristas, oscilan entre estos niveles, de la **lectura exotérica** de la "gran masa", que gusta precisamente de las "space opera" por lo que éstas tienen de tramas de "capas y espadas", de ensalzamiento de la guerra o la acción o los conflictos vistos en sí mismos, sin buscar una lectura trascendente de los mismos.

Es fácil ejemplificar con algunos temas comunes en estas ficciones: los dinosaurios, dragones y otras formas de reptiles gigantes, pueden ser tomados en su literalidad, como tales monstruos, pero cuando vemos a **Godzilla destruyendo Nueva York,** son lógicas las interpretaciones "en profundidad", que relacionan la aparición del monstruo con la Guerra Fría, la contaminación, etc.

---

[179] Véase la explicación detallada de este tema en MARTOS NÚÑEZ, E. (1996).. *Álbum de cuentos y leyendas tradicionales de Extremadura.*, p.. 125 y ss. Mérida: ERE.

[180] Los 4400 (nombre original en inglés: The 4400) es una serie de ciencia ficción de la cadena USA Network. Creada y escrita por Scott Peters y René Echevarria, producida por la CBS. Nos cuenta la historia de 4400 personas abducidas y desaparecidas durante años, tras su regreso a la Tierra. La investigación y la trama que se va desarrollando impregna la serie, como en Expediente X, de una atmósfera influenciencia por los defensores de un orden nuevo que ha de llegar (la llama Era de Acuario).

Ésta sería la **lectura esotérica** o "entre líneas" que el texto brinda a un lector especialmente preparado, y a la que se entregan una serie de adeptos, fans y continuadores, que, como los rabinos del *midrash*, prolongan el mito y hacen sus escolios o puntualizaciones de cada detalle.

En el caso de la reelaboración del mito por Scott Card, apunta Peña[181] que *las pautas apocalípticas de la creencia mormona del autor eran transformadas en terminologías y giros propios de la ciencia ficción*. Y lo explica así:

> *En **2001: a space odyssey**, la presencia de un monolito abre un mundo misterioso que los hombres en un primer momento entienden como un referente de lo divino, completamente extraño y a la vez común a sus culturas, en su nivel además primigenio.*
>
> *Clarke remite a lo extraordinario al describir un mundo en el que actúa otra serie de formas que no son humanas, pero estos caracteres tampoco son divinos, sino que lo emulan —de la misma forma que las figuras manipuladoras en la saga de Scott Card—. Por encima de ellos también podrían superponerse una y otra vez otras formas distintas de realidad.*
>
> *Esta misma pauta se sigue en Scott Card, pero de forma casi exclusiva en la figura de los buggers. Éstos, a diferencia de los pequeñinos, no son extraterrestres condicionados en su evolución.*
>
> *Sobre la estructura que su civilización introduce se perfila la delimitación de una línea recta que conduciría a un Absoluto de características mucho más marcadamente divinas que en las especies extraterrestres de Clarke. La civilización creadora de la Descolada o los pequeninos, introducen la idea de lo otro completamente distinto, aquello que puede, por su naturaleza, trastornar la concepción de realidad que el hombre posee. Pero en la civilización bugger este elemento es distinto, porque son ellos los que poseen toda una serie de pautas que unen a las otras especies. Ellos pueden ser los que, a través de su propia experiencia, estén en la mejor posición para indicar el camino a la hermandad entre todos ellos. Los buggers representan un tipo de extraterrestres que integra a las otras especies y las dirigen hacia un eje realmente común —a través de la dirección y el protagonismo de Ender—; lo cual les convierte en auténticos intermediarias en su unión con lo Sobrenatural, Sublime o Absoluto.*
>
> *Mientras que en Rendezvous with Ramaxvi, de Arthur C. Clarke, los cosmonautas que se introducen en la nave extraterrestres son capaces de entender el misterio que encierra la especie que en ella habita, en la trilogía de Scott Card los terrestres creen conocer algo que desconocen profundamente y cuya lectura es completamente incorrecta. Toman lo que es materialmente factible (la rapidez en los viajes por el espacio, las comunicaciones) pero no su lectura trascendente o su horizonte religioso. En la obra de Clarke, el libro finaliza con la realización de los exploradores terrestres a la hora de desentrañar el misterio de la especie alienígena, algo que no ocurre en novelas como las de Card, en donde el misterio pervive y persiste, repitiéndose nuevamente el esquema neo-platónico utilizado por Lewis, en donde una minoría, aquella que rodea al visionario y protagonista, posee un acercamiento a una realidad superior del que las otras personas están completamente disociadas*

[181] Op. Cit., p. 447

Como es sabido, el protagonista de esta saga, Ender Wiggins, es un niño criado y seleccionado para luchar contra los insectores. En un principio, fue un personaje que Orson Scott Card creó para su cuento corto *El juego de Ender,* luego expandido a la novela del mismo nombre.

Ender aparece también como personaje principal en *La voz de los muertos, Ender el genocida* e *Hijos de la Mente,* dando lugar a otras tres novelas hasta la fecha que se desarrollan paralelamente a la saga principal, tituladas *Marionetas en la Sombra, La Sombra del Hegemón* y *La Sombra de Ender,* en las que los protagonistas pasan a ser algunos de los personajes relacionados con Ender en la saga principal, pero en donde él ya no aparece.

Por tanto, podríamos decir que la saga central de Ender está compuesta de los siguientes libros:

1. *El juego de Ender* (1985),
2. *La voz de los muertos* (1986),
3. *Ender el Xenocida* (1991),
4. *Hijos de la Mente* (1996).

En el primer libro, *El juego de Ender,* el tema central (tal y como aparece en una visión superficial de su lectura) es un cliché ya viejo en la ciencia ficción: la formación militar de un cadete espacial. Pero el tratamiento resulta radicalmente distinto del que se había hecho clásico en manos de autores como Heinlein (*Tropas del espacio)* o Harrison (*Bill, héroe galáctico*). Se trata de una novela que, aun atendiendo a los detalles de la formación militar y estratégica, se recrea en el componente psicológico de la formación de la personalidad del joven Ender y el trasfondo de ser una formación iniciática. Se ha querido ver en esta obra un precedende claro de Harry Potter[182], y se originó por eso una cierta polémica entre Orson Scott y Rowling.

Aunque el elemento científico (principalmente la biología) está presente de forma más acentuada que en anteriores obras de Card, en La voz de los muertos se centra sobre todo en una trama personal.

En *Ender el xenocida,* Card abordaba un tema de «idea» en la línea de la más clásica y tradicional ciencia ficción aunque, como no podía ser menos, incluso ese tema se desarrolla desde esa particular óptica que caracteriza su obra. Por último, su cuarta y última novela de la saga, *Hijos de la mente,* es una brillante especulación sobre el ser y la conciencia que no rehúye reflexionar sobre la religión, la política y, en definitiva, el poder. "Hijos de la mente" es el digno colofón de la serie más popular en la ciencia ficción moderna.

[182] Véase http://ender-blogueando.blogspot.com/2008/06/orson-scott-card-vs-j-k-rowling.html .Card ha afirmado que El juego de Ender, escrito con anterioridad a la primera entrega de Harry Potter, se parece increiblemente a la misma, según palabras del propio Card: "diablos, creo que el argumento de El juego de Ender fue robado por J. K. Rowling". Desde zaonfandom hacen un resumen de El juego de Ender que no deja lugar a dudas entre las coincidencias entre ambos libros, puss en el Juego de Ender hay un joven niño creciendo en una familia opresiva descubre de repente que es uno de una clase especial de niños con habilidades especiales, que son educados en una instalación de entrenamiento lejana donde la vida de estudiante está dominada por un intenso juego por equipos que vuelan, en el cual el niño resulta ser un líder de talento excepcional. Se entrena con otros niños en sesiones extraordinarias no autorizadas, lo que enrabia a sus enemigos, que le atacan con la intención de matarlo; pero está protegido por sus brillantes y leales amigos y gana fuerza del amor de algunos familiares. Recibe una orientación especial de un anciano de logros legendarios que anteriormente mantuvo al enemigo a raya. Se convierte en una figura crucial en la lucha contra un enemigo invisible que amenaza a todo el mundo.

LA CIENCIA FICCIÓN Y LOS TEMAS MILENARISTAS

Algunos de estos aspectos más siniestros, no deberían, sin embargo, ocultar la parte positiva de muchas de estas realidades, como los robots que ayuden a personas discapacitadas o que sirvan comidas en un hospital (*Yo robot, Chobits, Animatrix*). Esto nos abre, igualmente, la dimensión positiva o esperanzadora del saber técnico y científico, como se pone de evidencia en tantas otras utopías del género.

En efecto, junto a esta dimensión "siniestra" o amenazadora, que se materializa en *Matrix* o *Terminator*, con un mundo **apocalíptico** mandado por las máquinas, no hay que olvidar la otra dimensión. Porque las **máquinas** automatizadas ayudarán cada vez más a los humanos en la fabricación de nuevos productos, el mantenimiento de las infraestructuras y el cuidado de hogares y empresas, o sea, contribuirán también a la "felicidad humana".

Los robots podrán fabricar nuevas autopistas, construir estructuras de acero para edificios, limpiar conducciones subterráneas o cortar el césped. Ya existen prototipos que realizan todas esas tareas. Pero no nos engañemos: también aquí opera la representación cultural-ideológica, y la visión de la maquinaria abandona sus aspectos siniestros para adoptar unos tintes que podemos denominar **milenaristas**.

Vayamos a una previa **explicación histórico-literaria**. Cuando se habla de **milenarismo**, esto es, de la creencia en el fin de los tiempos que alumbrarán una era nueva, siempre pensamos en el *Apocalipsis*. Es verdad que éste es un texto complejo, que parece regido por ciertos principios "arquitectónicos", como el anticipar escenas que luego van a venir o repetir ciertas series de acontecimientos en diversas formas. También se discute el problema de las cartas a las siete iglesias (cap. 2-3), secciones probablemente añadidas o insertadas.

De forma análoga, el **Grial** parece ser la "piedra angular" de un conjunto de **narraciones sincréticas**, entre lo celta, lo cristiano y lo caballeresco. Igualmente, llama la atención la forma de contraponer, en imágenes, los principios del Bien y del Mal, pues no en vano la obra está llena de catástrofes, amenazas, persecuciones, convulsiones, etc. Pero, de todos, el aspecto más inquietante es el sentido profundo de la obra y las posibles interpretaciones *milenaristas*.

En una de éstas, habría un sentido *literal*, es decir, creían algunos que después de la resurrección de entre los muertos habría un milenio y que el *Reino de Cristo* se establecería físicamente sobre la tierra, conforme a lo indicado por el texto bíblico.

En esta misma línea, Joaquín de Fiore (s. XI) ve que éste prefigura el desarrollo de la historia de la Iglesia y anuncia la Iglesia del Espíritu Santo; hace de la venida de Cristo el acontecimiento angular de la historia, que confirma la esperanza en su vuelta para desarrollar en plenitud el Evangelio eterno.

Por supuesto, estas interpretaciones pronto revelaron sus peligros, al ser utilizadas para una lucha política contra las jerarquías institucionales. Pero para otros, el **milenarismo** se explica desde una óptica estrictamente histórica, pues en los primeros tiempos del cristianismo se pensaba que *el fin del mundo* estaba próximo.

En efecto, desde la destrucción de Jerusalén hasta el triunfo de la Iglesia bajo Constantino, el pensamiento cristiano era claramente milenarista y escatológico; a partir de entonces se abren dos tendencias, la ya citada y otra que difiere de ella en desvalorizar la vida terrestre y convertir en carente de sentido el Reino terrenal de Cristo, y que representa por ejemplo San Agustín.

Por otro lado, está la iconología y el misterio del Mal, pues no olvidemos que en nuestras leyendas y fiestas el "mal", en forma de carantoñas u otras bestias con aspecto monstruoso (**teriomórfico**), desfila o danza justo al lado de San Sebastián o de la Virgen, o en las fiestas del Corpus. El Cordero es quien domina absolutamente la escena; sin embargo, permite a las fuerzas del Mal que actúen, por eso se dice que el Diablo es el príncipe de este mundo.

Sin embargo, estas fuerzas del no actúan con poder ilimitado nada pueden sin el consentimiento de Dios, lo cual nos vuelve a introducir el tema del Mal dentro de los Designios ocultos de Dios, aspecto que haxce más compleja la interpretación de estas tradiciones, y que engarza, por citar un caso, con las inquietudes de sagas como Matrix.

Sin duda, la comprensión de la historia espiritual de la humanidad -incluyendo la literatura y el arte- o temas más a ras del suelo, como el estudio de la arquitectura religiosa o el simbolismo de las devociones religiosas, es *la relación enigmática entre lo visible y lo invisible*, entre el mundo de las percepciones seguras y cotidianas, y todo lo que queda a extramuros de ellas, es decir, las elaboraciones de la imaginación, los sueños, las percepciones de lo extraño, raro o misterioso, lo sobrenatural en último e inaccesible plano. Véase a este respecto la enigmática figura del *cuervo* – la película de 1994 basada en la serie de comics homónima de James O'Barr-, que igual que la figura del *gato* (Poe), es un animal considerado en las tradiciones como "puente" entre el mundo natural y sobrenatural.

Incluso dentro de la escenografía más tecnificada, como en *La Guerra de las Galaxias*, las fuerzas espirituales son las que de verdad dirimen la batalla, y las armas son sólo instrumentos cuyo dominio profundo es sólo del *iniciado*.

Por otra parte, el **ocultismo** defiende que este mundo está estructurado *a imagen y semejanza del mundo invisible*, y si en éste reina Dios junto a aquellos que escoge, es normal que las leyendas imperiales y de realeza tengan una estructura semejante a muchas de estas leyendas maravillosas o sagradas, es decir, que la teocracia se inspire en el **imaginario popular,** tal como pusiera de relieve Frazer.

De algún modo, la iniquidad del poder ("algo huele a podrido en Dinamarca") contamina todo el mundo, igual que la justicia de éste restablece el equilibrio perdido, los mitos artúricos son buena prueba de ello. Por ello, la lucha entre el héroe y el villano cobra siempre dimensiones cósmicas, es todo el universo el que está en peligro.

Y el *universo posmoderno* se suele representar en el ámbito de una ciudad emblemática, real/imaginaria, como ocurre en las historias de **superhéroes**: *Nueva York, Gotham, Sin City*...

Por tanto, vemos una y otra vez los mismos **arquetipos**: la lucha entre las fuerzas del Mal y del Bien, la posesión del Don Mágico, las virtudes heroicas... en fin, elementos que ya teníamos en las leyendas del Grial y el Rey Arturo, donde lo religioso y lo militar, lo sagrado y lo profano se mezclan, entre continuos *símbolos de redención*.

Profecías, augurios, pruebas mágicas, señales del destino... todo funciona del mismo modo que en los mitos en esta *épica de la modernidad que es la ciencia ficción*. Ya ocurría en la tradición, *percibir lo invisible es percibir símbolos*, el símbolo es un elemento conductor, una transfiguración visible del contenido espiritual, y las sagas están llenas de símbolos.

A este respecto, serán transfiguraciones simbólicas o expresiones de lo invisible de posibles contenidos **milenaristas** los siguientes elementos:

a.La aparición de lo divino bajo ciertas formas o señales (cf. La Séptima Profecía) que marcan la llegada de tiempos escatológicos o de tribulación.

b.El combate escatológico entre las fuerzas del Bien y del Mal.

c.El cuerpo humano, ennoblecido, y sus ornamentos, y su antítesis, la Bestia, por ejemplo, la aparición de las langostas y otros

d.Animales pestilentes que vemos desfilar en las leyendas.

e.La corrupción generalizada: la Bestia Escarlata...

f.Símbolos del destino: los cuatro jinetes y otros elementos de profecía o adivinación.

g.Objetos que simbolizan la apertura o el anuncio de algo: la apertura de los siete sellos, las trompetas o el abrirse los cielos..., así como otro emblemas (las siete Copas de ira) y gestos rituales.

h.El símbolo de la pareja o reunión de contrarios, los dos testigos, los santos geminados (v. gr. San Cosme y San Damián, Santa Eulalia y Santa Julia...)

Si buscamos el paralelismo de estos incidentes con algunas de las novelas más famosas de la ciencia ficción (por ejemplo, la catástrofe que deja ciega a la mayor parte de la humanidad en *El Día de los Trífidos*, de John Wyndham) encontraremos coincidencias significativas.

Del mismo modo, las naves nodrizas estelares de la Fundación -donde viven distintas generaciones- y otras representaciones semejantes, vienen a ser como las Iglesias y los Templos, artefactos capaces de desencadenar una *mística invisible*, lugares sacralizados que albergan el auténtico ser de la comunidad y, ante cuya posible pérdida, reaccionan sus moradores con un fervor religioso.

¿Qué queremos decir? Las ideas **milenaristas** suponen, en la práctica e interpretadas por el pueblo, la realización del *Reino de Dios en la tierra,* y se traducen en ideas de abundancia, fraternidad, comunicación, igualdad…., y esto es lo que vemos en tantas representaciones del futuro común de la humanidad: la supuesta desaparición o agotamiento de la Tierra, en la búsqueda de un nuevo *Arca de Noé*.

Es, por tanto, una sensibilidad que ansía la llegada de los **tiempos escatológicos** que traerán un Cielo Nuevo y una Tierra Nueva, donde habite la justicia y acabe la imperfección, el dolor, la muerte... Por eso, las leyendas profano-religiosas del *Grial* son, en gran medida, recreaciones milenaristas: la búsqueda del Cáliz sagrado es un arquertipo; igual que la presencia de éste equivale a la presencia de Cristo (amparando y avalando el orden impuesto por la caballería teocéntrica de la Mesa Redonda, con Arturo a la cabeza), también la consecución del bien mágico o la eliminación del peligro supondrá que estos nuevos caballeros traigan una *nueva era de esperanza*.

Aunque es un mundo, no obstante, ordenado al modo feudal (como en la *Guerra de las Galaxias*) por el mismo sentido jerárquico que tienen las leyendas milenaristas.

Si consultamos los *iconostasios* bizantinos o los *pantocrátor* de muchas iglesias románicas, tenemos en el centro a Cristo como expresión de la realeza y, a su lado, la Virgen María; a su alrededor, en círculos que envuelven a las figuras centrales, los *elegidos*, algo semejante a lo que ocurre en muchas Sagas.

Es decir, los apóstoles, los mártires, los santos y los justos, los que disfrutarán primero con el Señor reinando mil años con Él hasta que sea despertada la humanidad entera. Y, en ausencia, estarían las fuerzas del Mal en sus diversas formas y servidores. Salvando por supuesto las distancias, es el mismo principio ordenador que, en cualquier ficción catastrofista, pone al presidente de USA a la cabeza de la lucha contra la amenaza, y, a su lado, la *cohorte de elegidos* y otros personajes que van descendiendo en "graduación". Esto explica también que los héroes de la ciencia ficción, al menos en su vertiente salvadora, sean siempre héroes carismáticos y rara vez ejecutivos o políticos, porque los **símbolos de redención**[183] exigen esta figura del héroe *elegido*.

El mundo también es un campo de batalla, nos vienen a decir las visiones apocalípticas (en *Cronopaisaje* de Gregory Benford, un alga mutante cubre buena parte de los océanos de la tierra, gracias a los componentes químicos de los pesticidas).

Curiosamente ambigua, la ciencia ficción aboca al lector a un mensaje escatológico o trascendentalista, aunque detrás de tantos artefactos y máquinas haya siempre un conflicto humano. Algo hace que los éstas al principio sólo eficientes y obedientes, se parezca, terminen pareciéndose a un ser humano, en lo bueno y en lo malo. De ahí algunas imágenes confusamente espiritualistas, como las del New Age o la de las sectas (nótese la importancia de los "iluminados" en muchas de las obras, como *Cántico por San Leibowitz* de Walter M. Miller), por no hablar del culto a las ciertas sustancias o facultades psíquicas (*Dune*, de Frank Patrick Herbert).

[183] Véase el estudio de 1990 de Marie-Louise Von Franz, *Simbolos de redencion en los cuentos de hadas*, Luciérnaga, Barcelona.

Otras veces este vago *espiritualismo* se rebaja aún más, pues las representaciones del Infierno y Paraíso, e incluso el *Dies Irae*[184], se supeditan en gran medida a ciertos convencionalismos, y cualquier aficionado a estas películas de catástrofes entender esta banalización, porque no ya un asteroide que impacte sobre la Tierra, sino cualquier desequilibro natural o social -un psicópata- puede desencadenar el pánico.

Pues bien, más allá de todos estos avatares, el mensaje **milenarista** subyace a muchas novelas y filmes de ciencia ficción, porque insiste en un programa básico, basado en estos puntos:

1. *El mundo actual -su proyecto político- está agotado, un mundo nuevo tiene que reemplazarle en todos los órdenes, un mundo nuevo va a llegar.*
2. *La llegada de éste vendrá precedida por conflictos continuos entre los promotores de la innovación y los que se resisten, asimilada de algún modo al combate escatológico entre las fuerzas del Bien y las del Mal.*
3. *El advenimiento del Reino irá acompañado de peligros, pruebas, persecuciones, amenazas y otros hechos terribles, que generarán confusión y ansiedades.*
4. *La meta de la renovación es restaurar la justicia, proteger a los débiles y superar los conflictos en un proyecto común.*
5. *Habrá juicios que desenmascaren a los pérfidos, a los falsos líderes y a los hábiles manipuladores, es decir, la verdad aflorará de algún modo; pese a las sombras y dificultades, la semilla de la esperanza germinará, los extremismos serán vencidos, y habrá un poder universal y no opresivo, y los "viejos fantasmas" serán arrojados a los abismos y, como en el Apocalipsis, atados con siete llaves hasta que comience un nuevo ciclo y el mal sea "despertado".*

Por tanto, muchas de estas dramatizaciones de crisis, catástrofes, rebeliones, y de máquinas o mecanismos –como en el filme *El Quinto Elemento*- que juegan en uno u otro sentido (con mezcla de ciencia ficción y terror) encubren en realidad el mensaje *escatológico* de la Tierra nueva o renovada que ya veíamos en la literatura medieval de visiones: la montaña, el puente, el abismo...

Todos estos elementos son, a fin de cuentas, Gaia, la Tierra como nuestro hogar real-imaginario, y en el que todos los seres – personas, animales y máquinas- viven en una utopía de armonía y paz universal, compartiendo un destino común.

Los símbolos son claros: en *Alien Nation*, una película de 1988 convertida después en serie televisiva, los Estados Unidos sirven de refugio a una sociedad de extraterrestres esclavizados que "encallan" en nuestro planeta, en una clara alegoría del racismo y la xenofobia de un "pasado sin futuro". Otro claro ejemplo de esta idea es *Dears*, anime en el que unos extraterrestres aterrizan en Japón y cuya naturaleza les obliga a ser mandados por seres humanos, como el genios recién salido de la lámpara de las 1001 noches.

Sea como fuere, téngase en cuenta el carácter "profético" o "anticipador" que históricamente ha tenido la ciencia ficción, de hecho algunos de los elementos o hipótesis colocadas en sus obras (como ocurrió con los satélites de comunicación de Clarke o el viaje a la luna de Verne) han terminado con el tiempo por hacerse realidad.

[184] El *Día del Juicio Final* en **Terminator**, por ejemplo, es el día en que se produce la hecatombe promovida por las máquinas para eliminar a las personas.

No obstante, en absoluto debe reducirse el género de la ciencia ficción a ser una exposición de probabilidades científicas sino más bien hay que aprovechar todo lo que tiene de creatividad y búsqueda, a saber la especulación científica y la capacidad de romper conceptos, de imaginar lo por ahora-imposible, a través de universos alternativos.

Todo lo cual nos lleva al concepto clave, ya comentado, de **ficción especulativa,** propuesto por el escritor H. Ellison[185].

En realidad, la propia Ciencia Ficción hace de este concepto de **mundo alternativo** el concepto eje, lo importante no es la galaxia o la era cósmica del argumento sino que realmente emerja ante nuestros ojos un mundo paralelo. Incluso en las historias sospechosamente contemporáneas de los superhéroes –es decir, ambientadas en épocas que se suponen cercanas a las nuestras-, vemos que lo esencial es asomarse a un macrocosmos completo que en parte reconocemos como familiar y en parte nos deja perplejos, por los mecanismos de *extrañamiento* que el autor ha inducido.

Gotham, la ciudad-alegoría de *Batman*, sería un buen ejemplo de ello, y además es un exponente claro del mensaje milenarista: las raíces del mal son profundas, la lucha no se dirime entre el superhéroe y los ocasionales malhechores, es la propia estructura la que genera a éstos, y Batman sólo puede resistir y sobreponerse a esa continua representación del pánico que es el laberinto de esta ciudad maldita, de ahí la debilidad del héroe ante los criminales.

Su propia existencia, su *sacrificio* es la señal de la promesa *milenarista*: el mundo generado por la corrupción será destruido, pero su agonía será lenta hasta que la "semilla de la esperanza" dé sus frutos.

Si estas lecturas, además de ser una "diversión", son una forma de aprender algo, de aviso ante los retos del futuro -de forma que nos hagan cambiar para bien nuestra percepción del mismo-, entonces habremos aprendido algo no sólo como lectores sino como seres humanos.

Vemos una y otra vez los mismos *arquetipos* de la lucha entre las fuerzas del Mal y del Bien, la posesión del Don Mágico o las virtudes heroicas, pero lo que le acerca al ciberpunk y lo aleja del cuento de hadas es que el Mal no es simple ni fácil de derrotar.

Las ideas **milenaristas** suponen en la práctica, como hemos dicho, la esperanza *del Reino de Dios en la Tierra*, y se traducen en ideas de abundancia, fraternidad, etc… igual que el "mundo viejo" se traduce en crimen, desorden, "pecado", escasez y toda clase de tribulaciones.

Éste, y no otro, es el sentido de estas *tramas catastrofistas* donde el **imaginario colectivo** ha dado forma más o menos extravagante –como los antihéroes de Batman- a enemigos muy reales: la contaminación, la codicia económica, el belicismo... los jinetes clásicos del Apocalipsis en versión *remake*. Al personificar estas fuerzas con nuevos ropajes, la ficción fantástica pretende conjurar estos fantasmas, conscientes, al final, de que éstos vuelven una y

[185] ELLISON, H. comp.(1983): *Visiones peligrosas II*. Barcelona: Martínez Roca,. (Super ficción, 83)

otra vez, de que tal vez no se puede vencer al Mal, sólo "negociar" con él. La imagen de los *Godzilla* o *King-Kong* destrozando el *mobiliario urbano* -aparte de los ecos psicoanalíticos- subraya esta idea de la inutilidad de levantar barreras para protegerse del "peligro exterior".

Al final siempre algo hace que el "alien" acceda a nuestro "hogar", siempre hay algún "caballo de Troya", y siempre la destrucción total nos amenaza si no sabemos entender bien la naturaleza de la amenaza, que suele estar en nosotros mismos, ésa es la gran lección de la SF.

En el folklore, la fiesta de los difuntos o las representaciones del espíritu del grano se ejecutaban de forma cuidadosa, como ritos de los que dependía el bienestar de la comunidad (v.gr. flores para los muertos). En cambio, en la cultura mediática de hoy, la tendencia "freeky" o kitsch banaliza estas historias, hace que todo dependa de eliminar físicamente la amenaza, de matar al monstruo; digamos que se "regodea" en la "cara del terror" (v.gr. "Jinete sin cabeza"), desatendiendo esta función ancestral de entender y pactar con las fuerzas de lo invisible. Así, en *La Leyenda de los Diez Guerreros de Tokio*, el primer guerrero de los diez que luchan por la luz y contra las tinieblas que intentan acceder a nuestro mundo, propone al cuarto que pacten con los demonios una tregua, ya que está cansado de luchar generación tras generación, reencarnándose una y otra vez. En *Matrix*, Neo también pacta la paz con las máquinas, representantes del mal para los hombres).

En el fondo, la histeria o el **pánico** lo que hacen es reforzar estos terrores, impedir que sean comprendidos y por tanto desactivados. O lo que se conoce como magia **apotropaica** o de alejamiento de los malos espíritus: la *risa ritual* o las *máscaras* como ejemplos de formas de ahuyentar éstos (en Halloween o *El Cuervo* con su fiesta de máscaras) son el referente de las fiestas de las películas de terror de adolescentes, donde acecha el psicópata asesino, a menudo disfrazado.

3.2.2 Sagas de pasados míticos: el género de espada y brujería.

Ciertamente, la construcción de sagas nos remite siempre, como venimos diciendo, a la creación de ciertos **imaginarios** que conforman mundos completos, con su propio "mobilario" de personajes , escenarios y reglas de interacción. No es que estas sagas construyan su "pasado" en relación a nosotros, a nuestro tiempo: su pasado es autónomo en la medida que lo es su memoria, que guarda todas las "llaves" de ese *mundo autoconsistente*: regiones, razas, pueblos y, por supuesto, su propia **cronología mítica**.

Pero si tuviéramos que trazar una frontera entre las **sagas clásicas** y las **sagas más futuristas**, la diferencia no estaría precisamente en que haya o no prodigios o acontecimientos digamos "mágicos", pues eso puede ocurrir en todas. Una diferencia crucial está en aquellas sagas que siguen el patrón clásico, en el sentido de reproducir la sociedad y la mentalidad **épico-agonal**, y aquellas otras que reflejan ya los valores de la **posmodernidad**, tal y como hemos venido comentando.

Así, el gusto por la guerra, la fuerza física, el botín, los conflictos de poder o territorio, todo ello está en la base del género de espada y brujería, de Conan y la épica clásica; por su parte, el tipo de personajes , el mago, el guerrero, el productor, están, como vimos, en la mitología indoeuropea (Dumézil.

Así, el llamado **monomito heroico**[186] describe un patrón omnipresente en el **imaginario colectivo**, con sus variaciones y matices diferenciadores. De un modo u otro, el héroe individual se hace solidario de un destino colectivo, y el mundo de a su alrededor es siempre un universo compartido, de ahí el carácter *redentor* o *milenarista* de muchos de estos imaginarios parciales, como el artúrico, ***Las Crónicas de Narnia***, el ciclo de Tolkien y otros tantos: lo que pasa a uno compromete a todos.

En estas obras el "mobiliario" (razas, geografía, tiempos…) es amplio, **pero es significativa la ausencia de la ciencia y la tecnología como leit-motiv**, por ejemplo, el papel rudimentario de las máquinas. En cambio, las *sagas cibernéticas* como *Matrix* ya otorgan un protagonismo a éstas, bien como antagonistas o aliados, bien como herramientas fundamentales que explican la trama, pues tales tecnologías son las que llegan a fundamentar los mundos que se proponen (los persocoms de ***Chobits***, cyborgs a mitad de camino entre ordenadores y seres humanos).

También es significativo que en las sagas clásicas esté más presente el mundo rural que la megalópolis, inevitablemente asociada a la técnica y sus conflictos e intereses: lo que hay en *El Señor de los Anillos* o en *Crónicas de Narnia* son castillos o reinos de corte medieval, no auténticos mundos urbanos, como en *Sin City* o en universos de videojuegos como *Final Fight, Double Dragon*, etc., con bandas callejeras por cualquier sitio y criminales a la vuelta de cada esquina, dispuestos siempre a batirse con el jugador con barras de metal y navajas en mano.

En estas sagas modernas, la máquina y sus posibles tiranías, la ciudad como tejido laberíntico, el hombre en pugna con la máquina (como su *alter ego* siniestro) son mundos más descentrados o "desnortados" que el de las sagas de espada y brujería,.

Dicho de otro modo, la ambigüedad entre *identidad y alteridad, buenos y malos,* es mucho mayor. *Identidad* y *Alteridad* son los dos polos en que se mueven estos personajes, pues su perfil les viene dado de algún modo por la contra-imagen del "otro", del Agresor.

[186] El mitógrafo Joseph Campbell encuentró paralelismos en todas las producciones mitológicas humanas y de ahí dedujo el concepto de monomito heroico en su obra "El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito"- En su forma más simple la estructura del mito del héroe contiene las secuencias de : Separación del mundo cotidiano + Penetración en alguna fuente de poder + Regreso a la vida con mayor plenitud. Aunque las variables son muchas, en esencia estas secuencias se repìten, viene a ser una descripción parecida a la que hace V.Propp sobre el rito iniciático como base de los cuentos de hadas.

SAGAS ÉPICAS: EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. ERAGON. TERRAMAR. LOS REINOS PERDIDOS. DRAGONLACE. CONAN. LOS CONFINES. LA RUEDA DEL TIEMPO. MEMORIAS DE IDURN. OLVIDADO REY GUDÚ

En sentido genérico, por **fantasía épica**, como dice Gemma Lluch[187], podemos entender todas estas acepciones: (1. adj. Perteneciente o relativo a la epopeya o a la poesía heroica. Epopeya. 1. f. Poema narrativo extenso, de elevado estilo, acción grande y pública, personajes heroicos o de suma importancia, y en el cual interviene lo sobrenatural o maravilloso. 3. f. Conjunto de hechos gloriosos dignos de ser cantados épicamente.

En sentido más específico, se identifica **Fantasía Épica** con el género o los relatos de **espada y brujería**, porque se organizan en torno a dos temáticas centrales, tomadas de los dos órdenes simbólicos propios de los pueblos antiguos, en especial de los indoeuropeos (véanse las teorías ya aludidas de G. Dumézil): la **magia** y la **soberanía** por un lado (chamanes, brujos), y la **fuerza** del otro (guerreros). El tercer orden era el de los **productores**.

La fuerza y la magia se interrelacionan de este modo, por eso el Rey Arturo es el único capaz de arrancar de la piedra la espada Excalibur, custodiada por la Dama del Lago, es decir, una maga. La fuerza bruta no sirve si no está orientada por la magia. Sus orígenes están en la **novela Histórico-Legendaria**. Si la novela de aventuras se configura como una evasión en el espacio, la novela histórica se construye como una evasión en el tiempo.

También aquí la filiación con el Romanticismo es indudable, pues la novela histórica que recrearon los románticos fue más una proyección de sus preocupaciones que una indagación en el pasado.

Fruto de todo ello fue el espíritu nacionalista y la "invención" de paladines épicos, al modo de *Rob Roy*, *Guillermo Tell* … También supone *una vuelta al Romanticismo* porque los románticos preferían novelar sobre la Edad Media y los tiempos bárbaros a hacerlo sobre los tiempos contemporénos, y esto es lo que apreciamos en el género de espada y brujería Y no hay que olvidar el componente cristiano, tan propio del romanticismo, es decir, la mitificación constante: *Quo Vadis, Los últimos días de Pompeya*...

Y como los románticos, los escritores de historias sobre la Historia no pueden evitar escribir desde unos parámetros cercanos, y si la épica ñoña de la posguerra nos trazaba un Cid de cartón piedra y una conquista imperial de América, las reflexiones actuales (cf. *Adonde llegan las nubes*, de Juana Aurora Mayoral) nos descubren el punto de vista del "otro", que no es sino la "otra historia", con lo cual accedemos al carácter polifónico que tiene la literatura de calidad en las sagas, que dan versiones contrapuestas de los mitos clásicos, como hacen Dan Simmons o Javier Negrete sobre los dioses olímpicos o sobre el mito de Troya.

[187] http://www.uv.es/lluchg/cas/2005-03-19.wiki 2008/03

Por tanto, la novela histórica juvenil se presta a la lectura *diversiva* pero también a la *convivencial*[188], en la medida en que, como decía Laín Entralgo, nos enseña a convivir empáticamente con seres de otras culturas y mentalidades. Así, si comprendemos la perspectiva del niño británico en el largometraje *El Imperio del Sol* y la comparamos con la visión del niño japonés en el *anime La Tumba de las Luciérnagas*, podremos observar que la realidad de uno y otro son casi idénticas, así como el subtexto de ambas historias: la guerra mundial hizo mucho daño a los seres humanos, que son crueles con su prójimo por naturaleza (más allá de que en ciertas historias los de un lado sean "villanos" y los del otro "héroes absolutos").

Incluso la **fantasía épica** y el **género de espada y brujería** nos sumerge en un mundo épico, *agonal* (*Iliada* de Homero), de valores en conflicto, que ya no es tan simple como el del cuento de hadas.

Así, Frodo, por citar un ejemplo, no es simplemente un héroe, tal como podríamos decirlo de Pulgarcito; hay en él una construcción literaria del personaje, y por eso la lectura *ética*, o sea, la que se preocupa de las decisiones que se van tomando a largo de la obra, ilumina mucho ciertos aspectos de la misma y le añaden una coherencia necesaria para hacer que el lector/receptor consiga creerse el mensaje, ya sea en el libro o en la película o el cómic.

HIBRIDACION Y RECICLAJE EN LOS MUNDOS CRUZADOS DE HARRY POTTER, TOLKIEN, LEWIS

Las sagas tratan siempre de construir imaginarios, de fundar ciudades, imperios, regiones, mundos en suma donde cohabitan distintas razas, familias o seres, y donde los conflictos afectan, pues, temas de alcance colectivo. Incluso cuando hay temas de orientación particular, historias singulares, de clanes, reyes o dinastías, la implicación con *temas universalistas* es evidente. En pocas palabras, estas sagas se han construido con los mismos elementos de todas: *el imaginario colectivo.*

Pero al ser recreadas por autores singulares, se han convertido en lo mismo que los *paracosmos* de los niños, es decir, en *mundos completos*, autoconsistentes, que pueden ser intercambiados con otros muchos, con los que guarda *un aire de familia,* pero que también tienen sus matices propios.

Por ejemplo, el volumen inicial de *Las Crónicas de Narnia* se entiende sólo bajo el prisma de la peculiar *fusión* que hace Lewis de los *mitos cristianos y paganos*; sin duda, la bruja Blanca, la señora del invierno, la que cabalga con un cortejo de seres del inframundo y de clanes, tiene mucho que ver con la diosa noctuna de la mitología europea, con la señora Holle de las leyendas alemanas, y en su contraposición con el León, recoge una polaridad simple, los *mitos de lucha*, lo solar frente a lo lunar, el invierno frente a la primavera, los seres de la luz frente a los seres de las tinieblas, y el conflicto básico no menos mítico de la *lucha entre dioses*, (*teomaquías*) que traslada esas batallas en el cielo a las llanuras de Narnia.

[188] LAÍN ENTRALGO (1956): *La aventura de leer*, Espasa-Calpe, Madrid.

Pero al cristianizar toda esta mitología conviertiendo al León en un duplicado del Salvador y a la Bruja Blanca, en una copia de las fuerzas del Mal, Lewis, como Tolkien, simplifica la tradición, y sataniza la Dama Blanca, la cual, como sabemos por el folklore y la mitología[189], presenta también aspectos positivos; es algo que se pone de manifiesto en algunas leyendas, como la referida a la Virgen de las Nieves, u otras con presencia de damas blancas que salvan a niños perdidos. Pero Tolkien, Lewis o Rowling necesitan la biporalidad y una visión más simple de estos mitos, y, a menudo, son incapaces de ofrecer el punto de vista de los "malos".

La épica saga mitológica creada por John Ronald Reuel Tolkien a través de *El Señor de los Anillos* es una de las más famosas y seguidas de todos los tiempos. Esta saga narra una cronología desde la creación de la *Tierra Media* a través de todas sus edades. Aquélla está dividida en edades y presenta personajes emblemáticos de cada una de ellas y cómo van a influir en su transcurso, es decir, cómo construyen la evolución de los pueblos de la Tierra Media.

Hay una extensa bibliografía que analiza detalladamente cada uno de los aspectos de la saga, y no es lugar aquí su estudio pormenorizado. Por tanto, tan sólo realizaremos un esbozo contextual de este universo.

J.R.R. Tolkien inició la construcción del universo mitológico que desembocaría en lo que hoy conocemos como la saga de *El Señor de los Anillos* en 1937 con la publicación de *El Hobbit*, narración sobre la historia de Bilbo, quien vive tranquilamente en la *Comarca* hasta que conoce al mago Gandalf, uniéndose a un grupo de enanos sin hogar encabezados por Thorin "Escudo de Roble" en un intento por recuperar el tesoro robado por el dragón Smaug, encaminándose a un peligroso viaje a través del noroeste de la Tierra Media.

La unión de elfos, enanos, hombres y águilas logra derrotar a las fuerzas de la oscuridad y Bilbo puede regresar a su casa como un hobbit rico y además héroe. De lo que Bilbo no es consciente, es que el anillo que encontró por casualidad va a ser la clave de la lucha contra Sauron.

En 1954, Tolkien publicó *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* y *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres.* En el primer libro, el Anillo Unico que tiene el poder suficiente para conquistar toda la Tierra Media es tomado por Frodo de parte de Bilbo, y le es revelada la enorme responsabilidad y el gran reto de enfrentar su destino, es así como el hobbit emprende su lucha contra el mal a la que se unen hobbits, humanos, enanos y elfos formando la Comunidad del Anillo bajo la tutela de mago Gandalf.

En el segundo libro, la Comunidad se disuelve y los hobbits se enfrentan al horror para tomar decisiones que serán relevantes para su destino, aunque finalmente la unión de razas es la salida para enfrentar el peligro y resistir la batalla final que defenderá a la Tierra Media.

En 1955, Tolkien continuó con la historia de la Tierra Media y sus personajes con la publicación de *El Señor de los*

[189] Robert Graves escribió sobre este personaje en "La Dama Blanca", Alianza Editorial: "La Diosa es una mujer bella y esbelta con nariz ganchuda, rostro cadavérico, labios rojos como bayas de fresno, ojos pasmosamente azules y larga cabellera rubia; se transforma súbitamente en cerda, yegua, perra, zorra, burra, comadreja, serpiente, lechuza, loba, tigresa, sirena o bruja repugnante. Sus nombres y títulos son innumerables. En los relatos de fantasmas aparece con frecuencia con el nombre de «La Dama Blanca», y en las antiguas religiones, desde las Islas Británicas hasta el Cáucaso, como la «Diosa Blanca»

Anillos: El Retorno del Rey, en donde se cuenta cómo la Tierra Media se encuentra cada vez más bajo la influencia de los ejércitos del Señor Oscuro, por lo que la unión de razas que recomienza a fraguarse en "Las Dos Torres" ya se encuentra más sólida, completamente lista para enfrentar a Sauron y sus huestes; por su lado, Frodo y Sam continúan con su viaje hacia el país de Mordor para destruir el Anillo del poder.

Anterior incluso a *El Hobbit,* Tolkien comenzó a escribir *El Libro de los Cuentos Perdidos*, raíz de *El Silmarillion*, el que fuera tal vez su libro más querido, y que nunca vio publicado en vida en parte por el enorme afecto que le profesaba y el excesivo cuidado que puso en su realización, convirtiéndose prácticamente en una obsesión, a tal grado que en una ocasión expresó que sentía que ese era un libro irrealizable; por otra parte, la atención pública estaba centrada tanto en *El Hobbit* como en *El Señor de los Anillos*, por lo cual su editor rechazó el manuscrito. Sin embargo, *El Silmarillion* fue publicado póstumamente formando parte imprescindible de la saga de Tolkien.

La saga de *El Señor de los Anillos* ha generado una gran devoción en todo el mundo, primero en el ámbito anglosajón, y luego a todos los niveles y en todos los públicos; se ha llegado a fundar organizaciones para su estudio sistemático y hasta han desarrollado la semántica y alfabeto de las diversas lenguas habladas en la Tierra Media con una formalidad lingüística envidiable. Por ejemplo, hay portales[190] que aglutinan innumerables recursos en torno a la obra de Tolkien:

El culto a Tolkien pasó, pues, de los círculos literarios a la actual reverencia casi religiosa surgida a raíz de la transposición de la saga al cine, que ha llevado a la obra de Tolkien a un éxito mediático mundial y que, incluso, en un fenómeno cultural inusitado, ha "empujado" a nuevos entusiastas del mundo creado por el autor a leer sus libros, una vez que han visto la trilogía de largometrajes dirigidos por Peter Jackson. Igual que de Star Trek partieron los primeros movimientos de fanfics, se puede decir que hoy la "fanmanía" sobre sagas se asiente sobre el éxito de su obra. Tampoco debemos olvidar que hubo una adaptación en animación de la obra mucho antes de versionarse para el cine o el videojuego, e incluso existen numerosos juegos de rol y otros muchos productos basados en el universo de Tierra Media.

LA SAGA MEMORIAS DE IDHUN, DE LAURA GALLEGO

Laura Gallego es una joven escritora valenciana, ejemplo de cómo los **paracosmos** infantiles/juveniles (véase cap. IV) son sustrato de creaciones literarias, pues es ella quien lo ha declarado expresamente[191]:

Las historias de Idhún están en mi cabeza desde los 15 años, y siempre pensé que era una historia para ser imaginada, no escrita", explicó en rueda de prensa Gallego, quien ha publicado más de 10 libros, ha ganado

[190] The Valard Guide, http://valarguild.org/varda/links/links.html 2008/05

[191] http://espanol.agonia.net/index.php/article/89690/print.html 2007/06

en dos ocasiones el Premio de Literatura Barco de Vapor (con 'Finis Mundi' en 1999 y con 'La leyenda del Rey Errante en 2002) y sus obras han sido traducidas al francés, alemán, inglés, italiano, portugués y brasileño.

En este misma línea, esta joven autora relató que, con el paso de los años, Idhún, su geografías, sus leyendas y sus personajes se fueron formando en su cabeza; pero que hasta que apareció el personaje de Kirtash, cuando cumplió los 18 años, no se planteó la posibilidad de trasladar esta historia al papel. "Necesitaba un impulso externo, alguien con ganas de leer la historia, y lo encontré en la editorial, donde fui mandando el libro por capítulos", contó.

En todo caso, cabe pensar que sobre el mundo que crea Laura Gallego en las *Memorias de Idhun* pesan referentes no sólo mitológicos sino también de sus propias lecturas o películas; ella misma ha confirmado que el libro le debe mucho a ***'El ciclo de la puerta de la muerte'*** de M. Weis y T. Hickman, o *La Historia Interminable.*

Incluso la propia trama que convierte a la Tierra en el lugar de las batallas por parte de la Resistencia, nos permite apreciar un eco de sagas audiovisuales como ***Terminator***. La saga de *Memorias de Idhun* es una trilogía de la que actualmente varios volúmenes publicados: "La Resistencia" y "La Tríada". Esta una historia que narra la resistencia del mundo de Idhún a la invasión de Nigromante, centrada en un grupo de un guerrero, un mago y dos terrícolas, Jack y Victoria, los cuales se enfrentan, junto con el villano reformado Kirstash, a un sinfín de aventuras y enemigos donde la magia y la fantasía siempre estarán presentes.

En todo caso, es un imaginario, que, como ella misma ha declarado, no se asienta en raíces específicas, por ejemplo, de la mitología ibérica, sino en patrones más generales.

LA SAGA EL LEGADO (ERAGON), DE CHRISTOPHER PAOLINI

Y, por poner otro ejemplo ilustrativo del auge actual del género, tenemos también la Saga de *El Legado*, de Christopher Paolini, cuya acción transcurre en un mundo lleno de magia y fantasía, como vemos en su primer y más famoso libro publicado hasta el momento, *Eragon*. En este libro, el héroe, el sencillo Eragon, a raíz de su encuentro y amistad con una dragona azul portadora de un gran poder, se ve arrastrado a un mundo peligroso de magia y poder.

Armado sólo con una espada antigua, y apenas guiado por los consejos de Brom, el viejo cuentacuentos, Eragon debe adentrarse en un terreno comprometido y enfrentarse a tenebrosos enemigos que actúan a las órdenes del temible Galbatorix, un rey cuya maldad no conoce límites, capaz incluso de ordenar la muerte de la familia de Eragon para detener a quien ose desafiarle.

Así, el adolescente y la dragona aprenden a trabajar juntos en la paz y en la guerra, sirviéndose de las artes tradicionales de lucha, y de la ayuda inestimable de la magia. «***Eragon*** —cuenta Christopher Paolini— *es la* ***arquetípica historia de un héroe****, llena de acción emocionante, malos peligrosos y fantásticos escenarios. Hay dragones y elfos, duelos con espadas y revelaciones inesperadas, y, por supuesto, una hermosa doncella más que capaz de cuidar de sí misma*».

Elementos, pues, que se encuentran por doquier en los distintos discursos de que se nutre el receptor infantil/juvenil. «Siempre me he sentido fascinado con las fuentes de la mayor parte de la fantasía moderna, fuentes que encontramos en la historia teutónica, escandinava. – cuenta Paolini -.

Eragon es la primera entrega de la trilogía El Legado. Fue finalista en la categoría Mejor Libro para Adolescentes de los Premios 2003 de la American Library Association y tiene hasta la fecha más de dos millones de lectores, permaneciendo 52 semanas consecutivas en el Número 1 de las listas de ventas de The New York Times y Publishers Weekly.

De hecho, En Estados Unidos se han vendido más volúmenes de *Eragon* que de cualquiera de los títulos de Harry Potter, exceptuando *Harry Potter y la Orden del Fénix,* lo cual revela el impacto de esta historia, que ya ha sido llevada al cine recientemente. Veamos a este respecto el juicio, extenso y muy acertado, de la profesora Gemma Lluch[192]:

Es reiterativo afirmar que Tolkien inauguró lo que llamamos un cronotopo: un lugar, un tiempo y un espacio de ficción ampliamente amueblado y amplio. Lo suficiente para dar cabida a nuevos personajes y nuevas situaciones, incluso para darle un pasado y un presente. Tolkien puso las reglas y diferentes autores han ido probando suerte con más o menos éxito.

Es curioso como este tipo de libro que mezcla la novela de iniciación (siempre con un adolescente de pasado oscuro, enclenque pero valiente, justo y buen aprendiz), con la fantasía épica (1. adj. Perteneciente o relativo a la epopeya o a la poesía heroica.

Epopeya. 1. f. Poema narrativo extenso, de elevado estilo, acción grande y pública, personajes heroicos o de suma importancia, y en el cual interviene lo sobrenatural o maravilloso.

3. f. Conjunto de hechos gloriosos dignos de ser cantados épicamente) donde todavía habita la magia y los elfos, los dragones y las aventuras, donde se libra, en una serie de batallas definitivas, el futuro de la humanidad entre la máxima representación del bien y del mal.

A simple vista, parece el argumento perfecto para una edad, la adolescencia, donde cada pequeña anécdota de la vida se transforma en un nuevo drama existencial.

Si Cornelia Funke, (1997) con El jinete del dragón (cast. Ediciones Siruela, 2003; cat. Columna Edicions, 2004) situaba la realidad mágica en paralelo a nuestro tiempo y Rowling se centraba en el aprendizaje y el grupo de amigos en la saga de Harry Potter, Paolini vuelve a la esencia. Y los tres tienen en común la capacidad de crear personajes que se recuerdan.

[192] http://www.uv.es/lluchg/cas/2005-03-19.wiki 2007/04

Eragon nos regala héroes que actúan, se mueven y nos miran desde las páginas del libro con una personalidad propia, con una historia que va más allá de las líneas que el autor les dedica. Eragon es uno y ya tendremos oportunidad de saber más de él en las próximas entregas. Y está Brom, el maestro de Eragon que nos abandona antes de acabar la lectura.

Brom es un persona que merece una precuela: queremos saber más! Leyéndolo recordaba una de mis historias favoritas Star Wars y las declaraciones de Lucas sobre cómo imaginó su mundo posible: "Toda la historia se sitúa en una galaxia muy lejana, lo que posibilita la creación de mundos alternativos al objetivo [...] Pero como dice Lucas aunque las reglas se pueden inventar una vez se inventa una, se atiene a ella. Pone el ejemplo de que en las primeras entregas había ruido en el espacio de las galaxias, se estableció esta regla y hay que mantenerla en el resto. Una de las cosas que reconoce que quiere conseguir es un realismo impecable en un mundo fantástico y absolutamente irreal.

Por ejemplo, cuando diseña la sociedad especial que hay bajo el agua, Otoh Gunga, y que aparece en Episodio I, se diseña la cultura completa desde cómo se rigen, en qué creen o cuál es su economía. La mayoría de estas cosas no aparecen en la película, pero Lucas dice que hay que pensar en ellas porque de otro modo lo que sucede parecería falso."...

De manera similar funciona aquí, sobre todo con algunos personajes como Brom y aquellos que giran en torno a él: tiene un pasado que no se muestra, pero un pasado bien diseñado al que de vez en cuando aluden otros personajes , como vecinas cotillas de unos hechos que no quieren contar.

Luego tenemos la biografía del autor. Yo no sé si la historia que cuentan sobre Paolini (su corta edad, una historia que le acompaña desde la infancia, etc.) es cierta, se asemeja demasiado a la historia de su héroe de la misma manera que la historia de la infancia de Harry Potter se asemeja demasiado a la historia que han diseñado de su autora (pobre, abandonada con una niña, buscando un té caliente para continuar escribiendo, etc.). Da igual: si lo han inventando, es un buen invento, interesante ver la necesidad que hay de ficcionalizar (y/o vender) todo y, al final, material de estudio para los economistas de la cultura y los publicistas. Si no lo han inventado: material de estudio para los psiquiatras y los sociólogos de la literatura.

¿Comentar el argumento? Tampoco tiene mucho interés. Podría ser cualquier episodio de El Señor de los Anillos pero enfocado desde otra cámara y prestando atención a otro personaje. Tendremos oportunidad de continuar hablando: ahora viene la película y las continuaciones.

La duda: ¿hasta cuando la saturación de tanta fantasía épica? Si yo fuera editora estaría de los nervios. Como lectora disfruto de entregas como ésta: no es La Novela, pero me alarga el placer que me provocó Tolkien/(Jackson) o La guerra de las galaxias. Es como entrar en el parque temático y subir a otra distracción. Esta vez el viaje ha valido la pena.

CICLO DE TERRAMAR, DE URSULA K. LE GUIN

La saga o el Ciclo de Terramar, de Ursula K. Le Guin, transcurre en un mundo mágico, repleto de hechizos, poder y dragones, y nos conducen por un completo bagaje vital que abarca desde la adolescencia hasta la senectud. Muy especialmente a través de uno de los personajes por antonomasia de la fantasía moderna: Ged; la piedra angular de Terramar, un joven con un evidente potencial para la magia llamado a convertirse en Archimago de las Islas. Así pues, trata del aprendizaje iniciático de un mago en un universo que se parece al de Tolkien, pero sólo en apariencia.

La saga, hasta ahora, está compuesta por los siguientes libros:

a) Un mago de Terramar (A Wizard of Earthsea)

b) Las tumbas de Atuán (The Tombs of Atuan)

c) La costa más lejana (The Farthest Shore)

d) Tehanu (Tehanu)

e) Cuentos de Terramar (Tales from Earthsea) (relatos)

f) "En el otro viento (The Other Wind)

Los dos tomos de Historias de Terramar recogen cuatro novelas. En la primera de ellas, "Un mago de Terramar", asistimos al crecimiento externo e interno del protagonista Ged, primero bajo la tutela de Ogión, un mago retirado que descubre sus cualidades, y posteriormente en la Escuela de Roke, lugar al que acuden los jóvenes con aptitud para aprender las artes de la magia. Dos años más tarde Le Guin publicó *Las Tumbas de Atuán,* y, al contrario de lo que los lectores hubieran podido esperar (una lucha contra un enemigo "superior"), optó por relatar de nuevo una iniciación, esta vez de otro personaje. Otro par de años después, el ciclo pareció cerrase con *La Costa más Lejana,* una sólida mezcla de los libros anteriores: aúna el viaje por nuevos territorios y costumbres visto en *Un Mago de Terramar* con el aprendizaje de otro nuevo protagonista.

Y cuando todos los lectores creían que las historias de Terramar habían muerto con el final de *La Costa más Lejana,* dieciocho años más tarde Le Guin dio otro giro insospechado. Frente a las historias iniciáticas en los que se habían basado los tres primeros libros de la serie, "Tehanu" cambia de registro y nos acerca al mundo cotidiano de Ged, el primer protagonista, que ahora es un granjero sin ningún poder.

Aparte, también existe un volumen de relatos relacionados con el universo de Terramar, denominado *Cuentos de Terramar,* donde podemos descubrir las siguientes historias: *El descubridor*, *Los huesos de la Tierra*, *Rosaoscura y Diamante*, *En el gran pantano* y *Dragónvolador*.

La autora misma explica la situación cronológica de la acción de cada historia en el Prefacio del libro:

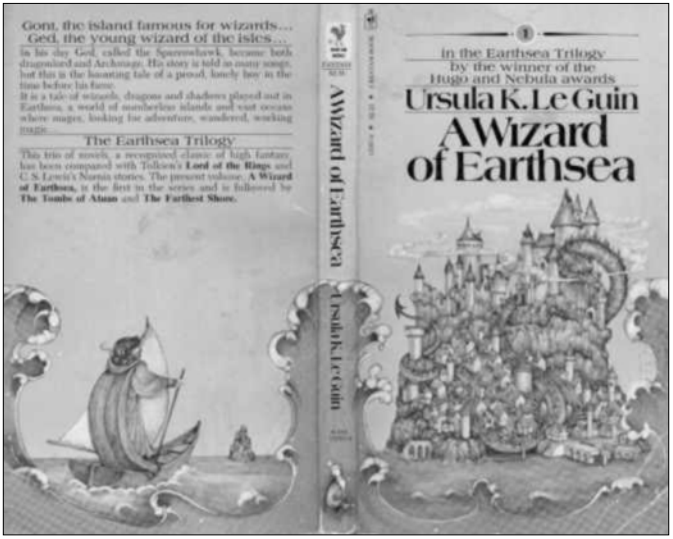
> «*El descubridor tiene lugar alrededor de trescientos años antes de la época de las novelas, en un tiempo oscuro y turbulento; la historia revela cómo se originaron algunas de las costumbres y de las instituciones del Archipiélago.*
>
> *Los huesos de la Tierra trata sobre los magos que le enseñaron al mago que primero le enseñó a Ged, y demuestra que se necesita más de un mago para detener un terremoto. Rosaoscura y Diamante podría tener lugar*

en cualquier época durante los últimos doscientos años en Terramar; después de todo, una historia de amor puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar.

En el Gran Pantano es una historia que sucedió en los breves pero movidos seis años durante los cuales Ged fue Archimago de Terramar. Y la última historia, Dragónvolador, que tiene lugar algunos años después del final de "Tehanu", es el puente entre este libro y el próximo: "En el otro viento" (que será publicado en breve).

Para que mi mente pudiera moverse de aquí para allá por los años y los siglos sin desordenarlo todo, y para mantener las contradicciones y las discrepancias en el nivel más bajo posible mientras estaba escribiendo estas historias, me convertí en alguien (un poco) más sistemático y metódico, y reuní mis conocimientos de los pueblos y de su historia en "Una descripción de Terramar". Su función es la misma que la de aquel primer mapa que tracé de todo el Archipiélago y de los Confines, cuando comencé a trabajar en "Un mago de Terramar" hace más de treinta años: necesitaba saber dónde estaban las cosas y cómo llegar desde aquí hasta allí —tanto en tiempo como en espacio.» Y, por último tenemos la que es, hasta el momento, la última novela de Terramar: "En el Otro Viento".

LAS FUNCIONES DEL PARATEXTO EN LAS SAGAS



Cubierta y contracubierta de Terramar

Mapas, portadas, tipografía… todo ayuda a configurar un mundo alternativo sugerente, ya sea Terramar, o cualquier otra saga.

Sin embargo, la propia Úrsula Le Guin ha sido muy crítica con la versión cinematográfica de su libro, indicando que había traicionado la letra y el espíritu del mismo, por ejemplo, la presentación multirracional de los personajes, distorsionada en la película. En todo caso, el elemento **paratextual** es muy revelador de la saga como libro, veáse, como contraste, el que se eligió para la **saga de Drenai** de David Gemmel, y que sirve para focalizar al héroe destructor, Waylander, y a sus enemigos o personajes secundarias, que le rodean[193].

[193] Véase http://www.gigamesh.com/portadas/libros15.jpg

EL MUNDO DE DRAGONES Y MAZMORRAS Y SUS EPÍGONOS: DRAGONLANCE Y REINOS PERDIDOS

Dragones y Mazmorras ha sido un juego de rol de los años 70 cuya influencia ha resultado espectacular, pues propició mundos tan conocidos como *Dragonlance, Greyhawk, Ravenloft* o la *Tierra de las Brumas, Reinos Olvidados, Sol Oscuro* o *Eberron*, mundos ficticios en principio creados para ambientar *escenarios de campaña* en juegos de rol, y que luego ha saltado a otros muchos formatos, como éste del cómic, publicado por la editorial Norma:

Del mismo modo, parece que el origen de las Crónicas de la Dragonlance está en unos personajes que crearon Margaret Weis y Tracy Hickman para sus partidas de rol con AD&D, la versión avanzada del juego de rol[194]:

> *Todo empezó en una noche de otoño... en un camino que lleva a Solace... dos viejos amigo se encuentran a la entrada de la ciudad arbórea, 5 años atrás prometieron, con el resto de sus compañeros, reunirse aquella noche en la posada más famosa de la saga Dragonlance: El Último Hogar. No pueden imaginar que están a punto de convertirse en héroes de legendarios, una guerra esta a punto de empezar.*
>
> *Takhisis, la reina de la oscuridad, esta intentando volver al mundo de Krynn, y la única esperanza para detenerla esta en posesión de una joven sacerdotisa Queshu, este artefacto, un bastón bendecido por la diosa Mishakal, conducirá a nuestros héroes en la mayor de las empresas, la búsqueda de la legendaria Dragonlance, el único arma capaz de vencer a los dragones del mal.*

La complejidad de la *Dragonlance* es un ejemplo de cómo el cierre o la "programación" de la ficción es una cosa y los libros concretos, otra.

Por ejemplo, el orden de la lectura no siempre coincide con el de la aparición de los libros, y tiene que ser indicado por los "expertos" o aficionados, en este caso, hay que establecer una prelación del tipo primero las Crónicas, luego las Leyendas y finalmente el Ocaso de los dragones, libros que componen una *historia autoconclusiva*, si bien se han ido agregando multitud de relatos o hilos narrativos de toda índole. Igualmente, las razas en la Dragonlance se multiplican en los distintos libros de la saga, lo cual se clarifica a través de múltiples croquis, índices, libros de acompañamiento…

LA SAGA DE GERALT DE RIVIA, DE ANDRZEJ SAPKOWSKI

Andrzej Sapkowski (Lodz, Polonia, 1948) es un escritor polaco muy conocido de fantasía heroica. Sus obras están fuertemente influenciadas por la cultura eslava y las narraciones tradicionales.

Su estilo de escritura es fluido y directo, adaptando el lenguaje popular de la Polonia actual. Entre sus obras más populares se encuentra la saga del brujo Geralt de Rivia, compuesta por siete volúmenes.

[194] http://www.quintadimension.com/article160.html; véase también al respecto: http://mundosdekrynn2.iespana.es/

En ella, su protagonista, Geralt de Rivia, brujo y mutante sobrehumano, se gana la vida como cazador de monstruos en una tierra de magia y maravilla: con sus dos espadas al hombro –la de acero para hombres, y la de plata para bestias- da cuenta de *estriges, mantícoras, grifos, vampiros, quimeras* y *lobisomes*, pero sólo cuando amenazan la paz. Irónico, cínico, descreído y siempre errante, sus pasos le llevan de pueblo en pueblo ofreciendo sus servicios, hallando las más de las veces que los auténticos monstruos se esconden bajo rostros humanos.

En su camino sorteará intrigas, elegirá el mal menor, debatirá cuestiones de precio, hollará el confín del mundo y realizará su último deseo, algo parecido a lo que le ocurre al personaje de cómic y cine "Constantine" de la saga Hellblazer (Alan Moore).

La primera historia de esta saga, *"El Brujo"* ("Wiedźmin" en polaco), fue publicada en la revista Fantastyka en 1986, consiguiendo un gran éxito de público y crítica constituyendo el inicia de la saga de Geralt. Las novelas de Geralt convirtieron a Sapkowski en el autor polaco de mayor número de ventas en los años 1990. La saga de Geralt ha sido llevada al cine (*"Wiedzmin"*, dirigida por Marek Brodzki, 2001) y a la televisión, aunque con poco éxito. Sapkowski ha ganado cinco premios Zajdel por las historias cortas y novelas de fantasía heroica, como las ambientadas en las guerras husitas del siglo XV.

3.2.3 Las sagas y el cómic/ anime

Lo más conocido son los superhéroes de los comics, cuyas aventuras se narran en sagas y mundos de todo tipo, como en las historias clásicas de los superhéroes de la **DC Comics**, donde había universos múltiples, cada uno con sus héroes, y se denominaban como *Tierra-1, Tierra-2, Tierra-S…*, creando una gran riqueza de mundos paralelos[195].

Por ejemplo, tenemos los X-Men, o Patrulla X es un grupo de superhéroes del Universo Marvel (comics), creado por Stan Lee y Jack Kirby en 1963. Sus protagonistas son en realidad un grupo de mutantes, personas que han adquirido superpoderes de forma natural por cambios en la evolución de su estructura genética.

Estos superhéroes mutantes, liderados por el profesor Xavier, simbolizan la lucha contra la intolerancia y el prejuicio humanos (en este caso, hacia los mutantes, pero también puede ser a razas, a religiones…); pero asimismo representan la eterna batalla del bien contra el mal: los *X-men* que desean vivir en paz con los humanos normales, en contra de la *Hermandad de Mutantes Diabólicos,* encabezada

[195] Este **multiverso** fue eliminado, por motivos comerciales, en la **Crisis en las tierras infinitas,** una mini-serie publicada en 1985, haciendo desaparecer algunos héroes y creando un ámbito nuevo común.

por el amo del magnetismo Magneto, que odia a estos humanos y sólo buscan dominarlos o destruirlos.

Estos superhéroes viven extraordinarias aventuras y sagas épicas a veces realmente complicadas, que en muchas ocasiones incluyen elementos de terror o de ciencia ficción (cuando interactúan con razas alienígenas y se ven envueltos en batallas intelestelares).

Estas historias, merced a los poderes de algunos de estos héroes, también suelen trascender los límites del tiempo (viajes en el tiempo) y el espacio (traslados a otras dimensiones y/o a Tierras alternativas). Además, interactúan con otros héroes del **Universo Marvel** (como los *Cuatro Fantásticos* o los *Vengadores*), creando así los llamados **Crossovers** o aventuras donde participan héroes de grupos diferentes. Asimismo, la concepción de estos héroes, al igual que la mayoría de personajes de comic, ha ido cambiando con el tiempo: de personajes planos y de concepciones *maniqueas,* se ha pasado a personajes más complejos y profundos y situaciones conflictivas de no tan fácil solución.

Se popularizan así los *antihéroes* (como el mutante Lobezno) por encima de los héroes "boy-scouts" tipo Cíclope; e incluso el villano principal, Magneto, no carece de dignidad y nobleza (una visión muy distinta a los malvadísimos villanos concebidos hasta los años '80): sólo tiene una equivocada perspectiva de las cosas y un modo de obrar *maquiavélico*, aunque no en el sentido de *malvado*, sino de que cree firmemente que su fin es elevado y que por tanto justifica los medios.

Del mismo modo, en el manga, es común el trasvase de personajes a la animación e incluso al teatro (por no olvidar el ***cossplay***, que consiste en que los fans se disfrazan de su personaje favorito de manga y/o anime). Las historias de manga que se versionan en anime son las que, normalmente, tienen más éxito, y han alcanzado ventas suficientes para vaticinar que el coste de producción, en su versión anime, saldrá rentable a la hora de la difusión en cines (en Japón es normal que la gente vaya al cine a ver *anime*), televisiones o alquiler de DVD.

En el caso de *Kimagure Orange Road*, por ejemplo, se puede ver cómo la saga comienza con un manga, continúa en una serie de televisión además y concluye con novelas. Este efecto de difusión desde varios medios hace siempre más interesante la saga.

Por norma general, podemos observar como en el manga hay temas muy diversos, que van desde universos alternativos al nuestro, con demonios o espíritus que intentan introducirse en nuestro mundo, hasta historias plenas de romanticismo y sensibilidad, con un corte claramente realista.

No hay que olvidar las constantes en el arte nipón de la existencia de cyborgs, robots y computadoras de toda clase, ya sean por la luz o las tinieblas, entradas a mundos oníricos, humanos con poderes especiales que viven entre nosotros sin que lo sepamos, y que tienen una forma y unos códigos de lucha que sólo hemos empezado a conocer en Occidente desde la difusión de las artes marciales.

Es habitual, además, que se publiquen libros de arte (**artbooks**) en los que ilustradores presentan imágenes de un altísimo nivel, que marcan sobre todo la personalidad de los personajes emblemáticos de la serie o bien los acontecimientos de importancia.

En ocasiones se le agrega a la obra un carácter de globalidad o complementariedad, detallando la información o añadiendo matices a lo expuesto en la novela, cómic, anime, manga… Las distintas versiones argumentales y de personajes aportan elementos novedosos a la saga, como ocurre por ejemplo con sus versiones en videojuegos

3.2.4 Sagas, cine y televisión

El cine y la televisión están llenas de sagas futuristas y de tiempos míticos, de *distopías* como *Alien* o de *space operas* como *La Guerra de las Galaxias*.

Sólo haremos aquí unas brevísimas referencias, para subrayar algunos de los puntos ya tratados. Por ejemplo, el largometraje *Blade Runner* y su influencia en el *ciberpunk*, con un estilo cercano al mundo de las novelas de W. Gibson, un futuro diatópico reflejado con una estética más bien *gótica*. *Robocop*, *Terminator* y *Desafío total* desarrollan igualmente temas cyberpunk.

El universo de *Matrix* es el mejor ejemplo de lo que se ha llamado el "**síndrome de realidad alternativa**", pues aunque el escenario teórico sigue siendo la Tierra, toda ella es ya, como *Dark City*, una gigantesca ilusión, a caballo entre lo virtual, lo real y lo fantástico. A este respecto, sus influencias han sido ya explicitadas de forma acertada:

Otra de las principales influencias del mundo Matrix es sin duda la del olvidado "ciberpunk". El ciberpunk nació a mediados de los años ochenta como una ideología que preconizaba un futuro caótico y frío, en una época pre-digital, que comenzaba su camino con el mundo cibernético, y que proponía una visión crítica y fatal de la existencia humana.

Esa concepción negativa, casi catastrófica, fue plasmada en numerosos ámbitos de la cultura, y también en el cine a través de ciertas películas como Blade Runner, Runaway, Robocop, y otras muchas, que basaron su punto de partida en el film de principios de siglo Metrópolis, de Fritz Lang, y en la relación entre el hombre y las máquinas… El punto de partida de Matrix se ajusta perfectamente a los principios propuestos por el ciberpunk, pero transformándolo para que éste encaje en la filosofía del siglo XXI.

Pero si en el ciberpunk era el temor a la tecnología y la deshumanización, Matrix lo lleva al extremo, en un

mundo en el que el hombre es esclavo de las mismas máquinas que un día él mismo construyó.

Pero si hay una influencia visual esencial, esa es la de Dark City. El film del director de El Cuervo, Alex Proyas, es el que más claramente se manifiesta en el mundo Matrix, trasladando a las imágenes un mundo oscuro, paranoico y futurista. Ese estilo se manifiesta en todos los ámbitos visuales, pero sobre todo en el vestuario y en la iluminación. Como referente inmediato a Dark City, también podemos citar las influencias menores de Hellraiser y sus "cenobitas", una mezcolanza entre lo cibernético y lo orgánico (como los "nidos de sueño" que conectan a Matrix), pero que no llegan a los límites de la obsesión enfermiza y cuasi-sexual entre el hombre y la máquina de David Cronemberg[196].

SAGAS DE TELEVISIÓN: LOS POWERS RANGERS

En 1995, en la TV infantil se popularizó una serie llamada ***"Los Mighty Morphin´ Power Rangers".*** Esta serie no es más que una adaptación del megaproductor Haim Saban para el público occidental de las series japonesas denomindadas *sentai*, que viene a significar "Grupo de héroes".

Este tipo de series tienen su origen en las aventuras de Ultraman, aunque pronto adquirieron su identidad propia. En Japón llevan emitiéndose desde hace 30 años con gran éxito, aunque en Europa nunca cuajaron demasiado. Concretamente, en Francia y España se emitieron las japonesas *Bioman* y *Power Rangers* con éxito bastante moderado (en clara influencia en los inicios del anime con *Astro Boy*).

La trama gira en torno a las aventuras y a la lucha contra las *fuerzas del mal* de cinco adolescentes que eran dotados con trajes con armas y poderes especiales (que solían corresponder al del animal "totem" que representaban, en este caso eran todos diferentes especies de dinosaurios) y con vehículos "mágicos", también con la forma de los diferentes animales, que luego solían ensamblarse para formar un gigantesco robot que solía vencer al *villano* en cuestión.

Estas aventuras, al contrario de lo que ocurría en sus contrapartidas niponas, eran más elaboradas y en muchas ocasiones se extendían a lo largo de varios capítulos. Aparte de las aventuras entretenidas, lo que *enganchaba* al público juvenil y, sobre todo, infantil, era el tono de comedia y el *carisma* de sus personajes, mucho más definidos que en las series japonesas.

Como muchas de las series de éxito, tiene una "frase" o "lema" inolvidable que es, por tanto, fácilmente localizable en la memoria de los fans años después: el grito de combate del grupo: "¡A metamorfosearse!, ¡Go, go, Power Rangers!".

[196] Véase a este respecto el artículo "El camino hacia Matrix", en http://www.cineybso.com/articulos/articulos_el_camino_hacia_matrix_influencias.htm

3.2.5 Sagas y juegos estratégicos

Por tanto la **saga moderna**, además de basarse en su carácter de ficción **especulativa** (Ellison), **heterocósmica** y de **actualización de arquetipos épico-heroicos**, es además **ostensiva**, como ya hemos indicado, es decir, se puede "jugar", visualizar representándolo con varios jugadores.

Por tanto, además de verbalizadas, las sagas pueden ser plenamente "jugadas", lo cual explica la **porosidad de la saga respecto a los juegos de rol y a los videojuegos**. Los **juegos de rol** aprovechan esta dimensión ostensiva de las sagas, a través de sus distintas subclases.

LA SAGA MODERNA Y SU RELACIÓN CON LOS JUEGOS ESTRATÉGICOS ANALÓGICOS (ROL) O DIGITALES (VIDEOJUEGOS)

En efecto, la porosidad de las sagas hace que migren con facilidad a otros soportes mediáticos, no sólo del libro hacia el cine, la TV o el cómic. A veces en direcciones contrapuestas, como en los casos de *Resident Evil* o *Final Fantasy*, primero videojuegos y luego películas o libros, una vez que el producto tiene éxito. Veamos, como muestra el caso de los **juegos de rol**, que son universales. Durante toda nuestra vida, lo que hacemos es desempeñar un papel o rol.

De pequeños, cuando jugamos a algo tan simple como "Policías y ladrones", unos "hacen de" policías, comportándose como tales, dedicándose a perseguir a los que "hacen de" ladrones, los cuales a su vez se comportan como lo haría un auténtico ladrón, escapándose de la policía y tratando de fugarse cuando son atrapados.

Así pues, los juegos en que se desempeña un papel no son en ninguna manera extraños a nosotros, incluso en el caso de que nunca nos hayamos sentado con unos amigos a jugar los "juegos de rol" propiamente dichos.

Los juegos de rol tienen mucho que ver con el juego de la "ostensión", que ya explicamos a propósito de las ideas de Renard:

> *Par les termes "action ostensible" (trad. de l'anglais "ostensive action") et "ostension", ces auteurs signifient que les legendes peuvent etre "jouees", mises en actes, autant qu'etre "racontees", mises en paroles.*
>
> *Par la suite, on utilise ce terme dans l'etude des rumeurs et des legendes urbaines pour designer des comportements reels d'individus qui imitent le scenario d'une rumeur ou d'une legende. Les rumeurs et legendes urbaines revelent souvent les peurs contemporaines. Lorsque ces histoires servent de modeles d'imitation a des criminels afin de susciter les memes peurs, on a typiquement un phenomene d'ostension*[197].

[197] RENARD, J.-B. (1999): *op. Cit.*

Linda Degh[198] confirma esta misma inrerpretación del poder de la ostensión para envolver a las que participan de una historia recreándola, "jugándola", "armándola", con todos los componentes de la fantasía fabuladora (como en el juego infantil de los amigos inivisibles), la dramatización o el "perfomance":

> *Dégh and Vázsonyi argued that the most direct form of ostension involved committing an actual crime mentioned in a well-known urban legend, such as microwaving someone's pet animal or placing poison in a child's Halloween candy. While such events are rare, the authors stressed that folklorists must recognize "that fact can become narrative and narrative can become fact" (p. 29).*
>
> *Dégh and Vázsonyi, followed by other analysts, argued that there were two other forms of ostension that did not necessarily involve literal acting out of legends*[199].

Y es que los jugadores deben elegir un personaje que van a interpretar, el cual está dotado de unas características –físicas, mentales y/o mágicas- muy definidas que condicionarán las cosas que pueda hacer durante el desarrollo del juego. Un jugador que no tiene personaje, llamado comúnmente *Master* (que es como "la madre" de los juegos infantiles), dirige el juego, y les va diciendo a los jugadores qué tienen que hacer.

Este jugador tiene que tener una gran imaginación ya que aunque las aventuras las puede sacar de libros, los detalles debe improvisarlos sobre la marcha. El Master va describiendo la situación, los peligros que van encontrando los Personajes, etc., y los demás jugadores deben decidir cómo reacciona su personaje ante esa situación, lo que producirá que el Master lleve la situación hacia un lado u otro.

Ni el Master ni los Personajes pueden hacer todo lo que quieran; se trata de seguir un argumento lo más verosímil posible, por lo que deben dejarse llevar por el azar -al igual que en la vida real- mediante diferentes sistemas: tiradas de dados (unos dados especiales de rol, con múltiples caras y de varios colores según el número de caras), de monedas o lo que sea, de cuyo resultado dependerá que tengan éxito o no.

Y al igual que ocurre en la vida, esas tiradas se verán modificadas por las características propias de cada personaje, que influyen en las tiradas mediante unas reglas cuantitativas muy complejas que vienen explicadas en la mayoría de libros de rol.

El hecho de tener una mayor aproximación con la realidad proporciona mayor diversión siempre que se sepa separar la realidad y la ficción. Afortunadamente, ya se ha superado esa visión del rol como alienante de los jóvenes, reminiscencia de la época en la que se veía como peligro por la triste relación que se estableció entre algunos crímenes y este tipo de juegos. Ahora se puede ver los múltiples beneficios que aporta la práctica este tipo de juegos: así, favorece la socialización y estimula la imaginación y la creatividad además de otros aspectos como la expresión verbal y la capacidad de análisis y de planificación.

---

[198] DÉGH, L.; Andrew Vázsonyi (1983). "Does the Word 'Dog' Bite? Ostensive Action: A Means of Legend Telling". 'Journal of Folklore Research' 20: 5–34.

[199] http://en.wikipedia.org/wiki/Ostensive_definition 2008/05

Hay juegos de rol de muchos tipos según el método que se use para jugar, extendiéndose de los más tradicionales, los que usan elementos cotidianos en los juegos como dados, fichas, monedas o cartas; hasta los más modernos que incorporan el uso de las TIC.

Por ejemplo, tenemos el clásico juego de rol "de mesa", o "de tablero". Este tipo de juegos, con reminiscencia de los juegos de mesa de toda la vida, tienen la particularidad de que, pese a que deben ceñirse a ciertas reglas, el juego lo marca la imaginación del Máster (el *jefe* del juego) y los jugadores, por lo que tiene una mayor flexibilidad y componente participativo que los juegos de mesa tradicionales.

Como se ha mencionado anteriormente, este tipo de juegos emplea unos materiales similares a los de los juegos de mesa, si bien prescinde de algunos e incorpora otros, dejando otros como optativos. Así, los jugadores (dos o tres como mínimo, de los cuales uno sería el Máster), se reúnen para jugar una o varias partidas o sesiones enmarcadas en lo que llaman *escenarios de campaña*. Estos escenarios son propuestas de aventuras ambientadas en el universo del juego de rol en cuestión, si bien, tal y como decíamos, la flexibilidad propia de la naturaleza del juego y la interactividad de los jugadores hace que a menudo las partidas se separen de las propuestas y la acción del juego quede a discreción de la imaginación de los jugadores y sobre todo del Máster.

Pese a la denominación "de mesa" o "de tablero", el uso de estos objetos es optativo. Los jugadores suelen reunirse en torno a una mesa para contener los materiales, pero no es imprescindible. Es más, si se trata de jugadores verdaderamente aficionados, es muy posible verlos jugar al aire libre sentados en el parque o en algún portal, sobre el suelo. Igualmente, aunque a veces se utilizan tableros (a menudo con mapas del escenario) para orientarse y dar mayor verosimilitud a la aventura, tampoco es necesario y en muchas ocasiones se prescinde de ello, ciñéndose simplemente a las reglas del universo del juego de rol para dar esta sensación de verosimilitud.

En contraposición de esto, los materiales usuales en las partidas de esta modalidad de rol serán dados u otro sistema que haga las veces del azar, papel y lápiz para tomar notas o dibujar mapas, libros con las reglas y/o las aventuras, y las fichas de personaje que representa cada jugador, con su descripción y aspectos varios que definen al personaje: *características, habilidades, raza, profesión*, etc. Esos aspectos determinados en la ficha del personaje influirán de una forma u otra en el desempeño del personaje, sumando o restando probabilidades en la tirada de azar de los dados.

En general, lo que se busca finalizando aventuras es ir subiendo niveles, que son grados de experiencia que se superan en cada aventura y que ayudan a incrementar las características físicas, mentales y mágicas. Quienes empiezan a jugar con un personaje nuevo tienen el nivel 1, que irá subiendo con las sucesivas aventuras. Cuando el personaje muere por alguna razón, se debe empezar con otro personaje, debiendo volver al nivel 1. Por eso es muy molesto que lo "maten" después de que haya alcanzado un nivel alto, porque después hay que empezar desde cero. Quien decide esto es el Master, que es como la divinidad que preside al juego. Sus decisiones son incuestionables.

Atendiendo a su tema, hay muchos tipos de juegos de rol, y muchos de ellos están basados en obras literarias (o algún tipo de mito difundido por la literatura), o bien en

cómics e incluso películas o series de TV; y algunos de ellos se inspiran directamente en sagas literarias, la mayoría del género de la fantasía épica, pero no necesariamente.

Así, por ejemplo, los juegos de rol de fantasía épica, los más difundidos, son aquéllos con mayor interrelación juego – literatura. Muchos de estos juegos son, como se está diciendo, derivados de libros o conjuntos de libros, sagas literarias; y viceversa: los juegos inspiran tramas y obras narrativas de consideración. Como ejemplo de lo primero cabemos destacar, entre otros muchos, las varias versiones de juego de rol basada en *El Señor de los Anillos*, de Tolkien; *Pendragón*, inspirado en el mito artúrico; o el juego *Stombringer*, ambientado en el mundo ficticio del personaje Elric de Meniboné, del escritor de fantasía épica Michael Moorcock.

En el segundo caso, del juego al libro, tenemos el archiconocido universo de *Dungeons & Dragons* (abreviado frecuentemente a D&D o DnD, en español *Dragones y Mazmorras*), que se subdivide en una serie de escenarios de campaña, uno de los cuales, *Dragonlance*, ha inspirado una de las sagas de novelas de fantasía épica más extensas y valoradas por los fans, escritas por los autores Margaret Weis y Tracy Hickman. Este juego / saga literaria, por ser el exponente más claro de la intrincación existente entre estos juegos y la literatura, será analizado en profundidad más adelante.

No sólo la fantasía épica tiene cabida en los juegos de rol. Existen juegos de ciencia ficción, históricos o incluso de terror. En los juegos de ciencia ficción la inspiración suele venir sobre todo de películas, la televisión o incluso cómics: así, una saga cinematográfica tan conocida como "Star Wars" cuenta no con una sino con varias versiones de juegos de rol. Los históricos suelen hacer referencia a alguna época pasada, con elementos también fantásticos y/o de ocultismo, como "Aquelarre" ambientado en la Península Ibérica durante la Edad Media.

En los juegos de rol de terror también hay presencia de influencia literaria. Así, tenemos el juego *La llamada de Cthulhu*, derivado de la saga de *Los mitos de Cthulhu* iniciada por el escritor H.P. Lovecraft. Otro de los más famosos conjuntos de juegos de rol de terror, *Mundo de Tinieblas*, usa elementos del imaginario popular, pero también literario: así, origina juegos muy difundidos como "Vampiro: la Mascarada", "Hombre Lobo: El Apocalipsis", *Mago: La Ascensión*, "Wraith: El Olvido", *Changeling: El Ensueño*, etc.

Los juegos de rol tradicionales han ido evolucionando en sus formas y difusión, incorporando elementos que permiten aumentar la participación tanto en el número y naturaleza de jugadores como en la intensidad.

Así, también existen los **juegos de rol "en vivo",** en los que los jugadores tienen que escenificar a sus Personajes, no sólo diciendo lo que hacen, sino haciéndolo ellos mismos, como si estuvieran representando al personaje en una obra de teatro. Mientras en el rol de mesa la acción transcurre en la mente de los jugadores, y cada jugador se imagina la escena en su cabeza, en el rol en vivo la acción se representa. Mientras que en el rol de mesa prima lo narrativo, en el rol en vivo prima la interpretación y los elementos teatrales como el tener que llevar trajes y armas adecuados para el universo donde se juega. Esto tiene sus ventajas (mayor diversión, más interactividad) y sus inconvenientes (mayor limitación y menos control de la acción).

Los juegos de rol en vivo se puede hacen en un grupo pequeño como en grande, celebrándose de vez en cuando convocatorias masivas difundidas por Internet que suelen terminar en auténticas (y divertidas) batallas campales.

Pero, como se ha mencionado antes, la práctica de los juegos de rol se ha ido sofisticando cada vez más tanto en fondo como en forma, llegando a incorporar otros materiales (por ejemplo, cartas de baraja… de hecho, el juego de cartas coleccionables "Magic" es asimilable a la mayoría de características y formas de jugar del rol); así como el uso de las tecnologías de la información. De esta forma, si antes las aventuras y la acción se transmitían, en los juegos de rol tradicionales, de viva voz, es decir, requería la presencia física y simultánea de los jugadores para poder desarrollarse (naturaleza presencial), ahora las TIC permiten traspasar las barreras espacio temporales. Gracias a Internet, no es necesario estar en el mismo lugar que otros jugadores para participar en el juego.

El modo más simple de jugar rol en Internet es el rol narrativo. Así, pueden juntarse jugadores separados por miles de kilómetros de distancia para participar en la misma aventura, ya sea mediante foros o vía email, dirigidos por un Máster que en el caso de los foros será también el administrador de éste. Como no pueden verse físicamente (ocurre todo lo contrario que en el rol en vivo), aquí el elemento narrativo toma absoluto protagonismo: el jugador relata sus acciones (su reacción a partir de determinado planteamiento o de las acciones de personajes anteriores) posteándolos en el foro o bien, si se trata de vía email, lo envía a la lista de correo del juego; y es premiado si su narración es expresiva y sus acciones son claras e interesantes. Por supuesto, tiene que ceñirse, como en todo juego de rol, a las reglas del universo en la que está jugando y a las decisiones del Máster.

Otra ventaja de este tipo de juego es la derivada de la naturaleza universal de Internet. En el juego presencial, el jugador está restringido a un grupo limitado de compañeros de juego, a un Máster o puede que incluso a un solo juego. En Internet, todas las posibilidades se amplían hasta el infinito, incluyendo el tipo de juego. En los juegos presenciales, el Máster, a no ser que sea muy creativo, suele ceñirse a las reglas de los juegos ya creados. En Internet, y gracias al rol narrativo (el cual no emplea otro material que la propia imaginación y capacidad narrativa de los jugadores), es muy fácil crear un juego nuevo con sus reglas a partir de cualquier escenario o universo de ficción: libros, cómics, películas, series de TV de éxito… Siempre hay alguien, normalmente un fan enfervorizado de ese fandom, que crea un foro para rol y unas cuantas reglas, más o menos simples, basadas en el universo del fandom. Estos foros / juegos de rol creados por aficionados pueden ser cerrados, pero la mayoría suelen ser abiertos, por lo que cualquiera que siga unas normas de comunicación y respeto básicas puede participar en ellos. Sólo tiene que crear un personaje de acuerdo con las reglas y postear de forma interactiva con los personajes de los otros jugadores.

No obstante, el uso de las TIC como determinante de los juegos de rol toma su máxima expresión y sofisticación en los videojuegos de rol o RPG, que analizaremos en el siguiente apartado.

LOS JUEGOS DE ROL Y LAS TIC: VIDEO-JUEGOS DE ROL

Muchos videojuegos son adaptaciones de los juegos de rol tradicionales, es decir, toman la forma de narrar e interactuar que aplican los jugadores en las partidas de mesa, pero trasladándolo al formato digital. De esta forma abordamos un nuevo sistema de interactividad, tanto en ordenadores como en videoconsolas.

Desde el sentido menos estricto del término, muchos jugadores denominan "juego de rol" al videojuego que toma este cariz, sin diferenciar el concepto del juego tradicional con dados y fichas. La verdad es que la dinámica de las partidas es similar, y sólo se produce un cambio significativo en el formato. Sin embargo, hay cuestiones importantes a subrayar:

- Los juegos tradicionales permiten la interacción entre los jugadores que componen la mesa de juego, los espacios son más reducidos.
- Los juegos de rol en forma de videojuego permiten interactuar a través de la red, ampliando el número de jugadores hasta límites increíbles.

En cuanto al concepto de "imaginación recreadora", la idea de imagen sugerencia, como elemento para la construcción de espacios imaginarios, queda mucho más ligada al lenguaje literario en cuanto al juego de rol tradicional, donde el master controla la partida e impone las reglas de la ficción, como el regidor supremo dentro del paracosmos. El video – juego de rol, en cambio, contiene una fusión mucho más destacada de elementos: lectura de mapas, versiones en diferentes consolas con exploraciones interactivas a través de mando o teclado, entornos tridimensionales ampliables, conversaciones en audio, etc.

La clave de los juegos de rol es la profusión de diversos personajes y razas, dentro de un universo de ficción consistente. Hay ficciones que intentan ser más realistas que otras, pero en definitiva, la diversión nace de la libertad. El jugador es libre de escoger entre razas, características físicas, profesiones, misiones y espacios a compartir en red.

La idea de campaña o misión, en forma de libro propia de los juegos de rol tradicionales, es adaptada en los videojuegos a través de foros, mapas creados y compartidos por jugadores, contenidos extra que pueden descargarse o comprarse en una tienda online, etc. Hay encuentros, que realizan los aficionados a una saga cada cierto tiempo, en el que pueden intercambiar cartas, libros de arte (artbooks), disfrazarse de sus personajes favoritos y enterarse de futuros lanzamientos relacionados con la obra.

El tipo de juego que más éxito tiene en la actualidad es el siguiente: un jugador/a dirige a un personaje (un guerrero con una espada, por ejemplo), que puede estar acompañado de otros seres heroicos, a quienes puede recurrir en cualquier momento (el mago, el gigante, la saltarina…). Existen muchos tipos de universos, y la distribución entre los personajes puede hacerse de forma individualizada, manejando muchas figuras digitales o con un personaje por jugador conectado, para avanzar en el reino de fantasía en equipo.

Los espacios de ficción que se utilizan con más asiduidad son los pertenecientes a la fantasía épica, con dragones, espadas, mitos legendarios y ambientación medieval con tintes mágicos. Los desarrolladores de videojuegos de rol crean un espacio que promueve la

imaginación, con aprendizaje de poderes, objetos que otorgan mayor nivel y mapas a explorar. Además los que tienen más éxito son continuados a través de las extensiones, que se agregan al juego original como otro camino más para seguir disfrutando de la saga.

En muchos casos, el video – juego de rol resulta tremendamente adictivo. La proliferación de espacios explorables, por un grupo de personas que se conectan online, permite la interactividad en un entorno virtual al mismo tiempo que interaccionamos con personas reales, a través de la red, ya sea hablando, escribiendo o intercambiando archivos.

La duración de estos juegos además es muy abierta. El hecho de que los videojuegos de hoy sean editables (se puedan añadir nuevos mapas o plataformas para compartir con otros jugadores) al modo de *Little Big Planet*, nos hace imaginar que no existe un final claro o lineal. Un grupo de jugadores puede engancharse a un título durante un tiempo indefinido, hasta cansarse o pasar a una nueva versión. Pero la creación de tantos video – juegos de rol, que se disfrutan a través de la red, está creando auténticas comunidades de jugadores, que se conectan para adentrarse continuamente en espacios propios de una fantasía modificable y extensible.

Tenemos que resaltar el impacto que los **MMORPGs están ten**iendo entre los más fieles al videojuego de todo el planeta. Hablamos de **juegos de rol para muchos jugadores (*multiplayer*) de forma masiva online.** En estos videojuegos se conectan *miles de jugadores de forma simultánea*, compartiendo la aventura de fantasía en red. En este tipo de partidas, el jugador elige un personaje y va evolucionando, cambiando de status, en función de su capacidad y logros (como en la vida misma). Los participantes van adquiriendo más poderes, conocimientos y armas, a medida que pasan horas participando en la saga.

La diferencia entre este tipo de juegos y los videojuegos considerados como **RPG (juego de rol en formato videojuego),** es que en los últimos el número de participantes es limitado, con mayor o menor número de jugadores actuando al mismo tiempo, según determinen los programadores para cada título particular. Los **MMORPGs (massively multiplayer online role-playing games), en cambio**, están diseñados para admitir un número infinito de jugadores (sólo depende de la capacidad del servidor).

En definitiva, en los videojuegos de rol, los jugadores toman la figura virtual de un personaje y se adentran en el espacio de fantasía, explorando el terreno. A diferencia de los mapas que se extendían por el suelo, para situar la ficción que surgía de la interacción en la mesa de juego, con tableros, fichas y dados, en los espacios online todo fluye a través de la interactividad que nos lleva a una respuesta causa-efecto: *La mazmorra de fuego está delante, si me adentro pueden pasar varias cosas: que me encuentre a otros jugadores luchando con un dragón, que acceda entre la oscuridad a una caverna con tesoros ocultos, que me caiga a un abismo de lava, etc.*

Esta exploración, en definitiva, es la esencia del juego y lo interesante de su desarrollo, abierto y en constante cambio por las elecciones del jugador. Normalmente los desarrolladores del videojuego de rol son los encargados de guiar a los jugadores, en el caso de que éstos tengan dudas.

Hay videojuegos de rol online gratuitos, otros requieren que el jugador pague licencias y cuotas mensuales, depende del título en cuestión. La mayoría de ellos comparten una serie de características:

1. Los jugadores suelen decantarse por espacios ambientados en la fantasía épica, con múltiples razas y componentes mágicos.
2. Hay objetos que hacen más poderosos y valorados a los jugadores.
3. Normalmente hay extensiones que se añaden cada cierto tiempo a la licencia de juego original.
4. Existe la posibilidad de intercambio de objetos e incluso monedas propias de ese universo, a veces incluso idiomas.
5. Un grupo de expertos supervisa el desarrollo del juego.

Algunas sagas de éxito en videojuegos de rol:

1. *Final Fantasy*
2. *Dragon Quest*
3. *Fable*
4. *Kingdom Hearts*
5. *Valkyrie Profile*
6. *Phantasy Star*
7. *Warcraft*

ESTUDIO DE CASOS: DRAGONLACE DE MARGARET WEIS Y TRACY HICKMAN

La saga Dragonlance, de los autores Margaret Weis y Tracy Hickman, es una de las mejores sagas de aventura épica de todos los tiempos. **Dragonlance es una larga serie de libros de fantasía, y también un grupo de juegos de rol** que se yuxtaponen. Parece ser que el éxito del juego de rol propició la aparición de los libros. Está ambientada en el mundo fantástico **Krynn**, en el que draconianos y kenders son criaturas únicas.

La acción transcurre en un mundo basado en la época medieval y fantástica donde se encuentran toda clase de criaturas, tanto del bien como del mal, entre las que destacan diversas clases de dragones y la "lanza de los dragones" (*Dragonlance*) es un objeto mágico de increíble poder, que proporciona a su poseedor el poder de destruirlos.

En este mundo, la magia y la espada luchan juntas contra la maldad y la oscuridad de cierta reina. No narran sólo aventuras. Es una visión de nuestro mundo visto desde una época remota, donde la amistad, el amor, la guerra... son vistos desde el punto de vista de distintos personajes, perfectamente descritos por los autores. Dragonlance tiene una historia principal, que esta compuesta por diez libros publicados hasta ahora y otros 142 libros más con historias paralelas. Los libros (tanto de la historia principal como de las paralelas) se suelen agrupar en trilogías o subseries de dos libros.

La trilogía que primero apareció cronológicamente, y la más importante de todas, es *Crónicas de la Dragonlance.* Las crónicas son el armazón de la *Dragonlance*, son la espina dorsal, el centro de un maremagno de libros que giran en torno a un grupo de amigos cuya misión será la de salvar al

mundo de la Reina del mal. La **Trilogía de Crónicas** se compone de los siguientes libros:

1. *El retorno de los Dragones.*
2. *La tumba de Huma.*
3. *La reina de la oscuridad.*

Los personajes protagonistas tienen personalidades muy marcadas y carismáticas que enseguida acaban despertando la empatía y la admiración de los lectores. Son el típico grupo que aparece en los juegos de rol: caballero, mago, guerrero, elfo… pero son personajes con una historia y un contexto detrás de ellos, que hace "vivir" a los personajes , les dota de una presencia especial.

Estos personajes son[200]:

i. ***El líder.*** *Tanis, el semielfo. Un hombre inteligente con grandes problemas sentimentales. Tanis representa el sufrimiento de tener sangre Elfa y humana, pues todos, salvo sus amigos, le desprecian por ello.*

ii. ***El Mago****. Raistlin Majere, poderoso y ambicioso, capaz de lo peor y de lo mejor. Puede llegar a traicionar a sus amigos por conseguir un poco más de poder. Es el enigma del grupo. De los personajes más interesantes, y que poco a poco alcanza un protagonismo que lo convierte en alguien imprescindible en estos libros.*

   En "Leyendas de la Dragonlance" (la siguiente trilogía) alcanza un protagonismo inusitado, ensombreciendo al resto de los componentes del grupo.

iii. ***El guerrero****. Caramon Majere. Hermano gemelo de Raistlin. Mientras que uno tiene toda la fuerza y corpulencia, el otro tiene la sabiduría de mil libros leídos cada noche. Este personaje va poco a poco haciéndose con el mando de las Crónicas, pasando de ser una persona torpe de ideas a consolidarse como un gran compañero y amigo.*

iv. ***El caballero****. Sturm Brightblade. Un verdadero caballero en cuerpo y alma, seguidor acérrimo del código y la medida. Fiel compañero de batallas y más aun cuando alguien tiene que dar la cara por los indefensos. Gran guerrero y futuro caballero de Solamnia. Afectado por la pérdida de su padre hasta un punto sin retorno, Sturm seguirá a Tanis hasta que sus fuerzas no puedan con él. Es el honor personificado, su palabra es vida, y su vida es honor.*

v. ***El ladrón****. Tasseholf Burrfoot (Tass). Perteneciente a la raza Kender, es la comedia personificada, el que anima a todos cuando las cosas se ponen feas. Es el personaje más carismático de las Crónicas.*

vi. ***El enano.*** *Flint Fireforge. Un enano gruñón, siempre quejándose. Lo que nadie sabe es que tiene un corazón más grande que el propio Caramon. Excelente guerrero, pero un poco viejo hasta para un enano. Ayuda a Tanis a liderar al grupo, en parte por su experiencia.*

vii. ***La princesa y su "príncipe".*** *Goldmoon y Riverwind. Ellos comienzan todo el conflicto. Son personajes muy importantes, de ellos dependen todo el mundo de Krynn. Representan la mirada al futuro, y la nueva orden para los pocos creyentes que quedan en la Tierra. Son el amor personificado.*

La continuación de "**Crónicas**" es la trilogía "***Leyendas de la Dragonlance***", que se compone de tres volúmenes:

[200] http://dreamers.com/meson/literatura/bibldrag.htm

1. *El templo de Istar*
2. *La guerra de los enanos*
3. *El umbral del poder*

Se trata de una trilogía bien escrita que se sitúa bastante tiempo después de la guerra de la lanza: *Algunos de sus protagonistas vuelven a reunirse en esta trilogía (Caramon, Tasslehola Ficción-manía, Raistlin...). Otros (como Tanis o Laurana), que tenían un papel muy importante en las Crónicas, aparecen ahora muy tarde (casi al final de la historia), como si fueran rescatados del olvido. Los protagonistas principales son una seguidora de Paladine (Dios del Bien) llamada Crysania, un mago de túnica negra (Raistlin), el guerrero Caramon (que consigue entrar como gladiador en la Arena de Istar), y el kender Tass. Aparecen sin embargo muchísimos otros personaje*[201].

Otra de las subseries que componen esta saga es *El Ocaso de los Dragones,* continuación de "Crónicas" y de "Leyendas" y formada por dos volúmenes:

1. *Los caballeros de Takhisis*
2. *La guerra de los dioses*

La historia se sitúa veintitantos años después de la *Guerra de la Lanza* y del desafío del poderoso archimago Raistlin Majere a la Reina de la Oscuridad.

En este punto, comienza un relato que va adquiriendo tensión a medida que Caos recupera fuerzas y se prepara para destruir el "juguete" de los dioses, el mundo de Krynn. Esto propicia una tensión desesperada tanto en los dioses de la luz como en los de la oscuridad, tensión que se trasladará en luchas entre ellos y también entre sus acólitos, los habitantes de Krynn.

Cuando los demonios de Caos llegan a Krynn, se unen las fuerzas del Bien y del Mal para expulsarlo en un combate que supondrá el Segundo Cataclismo y el inicio de una nueva Era: la de los Mortales. Aparte, se publicaron también dos libros que parecen una biografía de la juventud del carismático mago oscuro Raistlin, llamados *Raistlin, aprendiz de mago* y *Raistlin, Crisol de la Magia,* formando una subserie dentro de la saga denominada *La Forja de un Túnica Negra.*

3.3 Tematología

Sabemos que lo común al cuento popular, la leyenda tradicional, el mito o la literatura fantástica es que comparten ciertos **arquetipos,** según el concepto acuñado por Jung[202] y la descripción al respecto que realizara por Campbell, o un sistema muy similar de **imágenes**, si acudimos al concepto de **imaginario**, que en estos casos se diferencia y se matiza según sean imaginarios folklóricos, literarios, del cine…, o bien individuales (como los **paracosmos** ya reseñados).

Las sagas, en cualquier caso, presentan **imaginarios** muy **trabados** y compactos, es decir, congruentes con la

[201] *dreamers.com/meson/literatura/bibldrag.htm* -

[202] JAFFÉ, A. (1992). *De la vida y de la obra de C. G. Jung*. Madrid: Editorial Mirach.

herencia cultural o las fuentes de que beben, pero a la vez actualizados y en conexión con el contexto en que son generados. De eso no escapan ni las "alegóricas" sagas de espada y brujería, con su "verdad profunda", que dice Tolkien, ni las más testimoniales creaciones del *ciberpunk*, como ***"Neuromante".***

Unas y otras juegan con un repertorio de temas recurrentes, *héroe/antihéroe, identidad/alteridad, memoria/olvido*, eso sí, con variaciones y tonalidades casi infinitas.

ALGUNOS TEMAS RECURRENTES
EL monomito heroico DE CAMPBELL COMO TRONCO COMÚN

En efecto, él llamo **monomito heroico** a este **patrón básico que tenemos en todas las sagas** (incluso en aquéllas que lo utilizan para negarlo o desmantelarlo, al modo del **ciberpunk**), y cuyas constantes se repiten en muy diferentes manifestaciones[203]:

> *La aventura del héroe, ya sea presentada con las vastas, casi oceánicas imágenes de Oriente, o en las vigorosas narraciones de los griegos, o en las majestuosas leyendas de la Biblia, normalmente sigue el modelo de la unidad nuclear ya descrita: una separación del mundo, la penetración en alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido... En todas partes, sin que importe la esfera de los intereses (religión, política o personal), los actos verdaderamente creadores están representados como aquellos que derivan de una especie de muerte con respecto al mundo y lo que sucede en el intervalo de la existencia del héroe, hasta que éste regresa como quien vuelve a nacer, engrandecido y lleno de fuerza creadora, hasta que es aceptado unánimemente por la especie humana.*

En efecto, las etapas y el recorrido de la **aventura del héroe** están detalladas en este esquema de Campbell:

1. ETAPA: SEPARACIÓN.

- La **llamada de la aventura** (= alejamiento): el despertar de la vocación del héroe ("Viaje al centro de la Tierra la leyenda de Buda, etc.).
- La **ayuda sobrenatural** (= donación del donante) que facilita el camino de la aventura (hadas, genios... trasladados a robots, humanoides, etc.)
- El **cruce del umbral**: abandono del mundo conocido e inmerso en lo desconocido (el "espejo" de Alicia, alunizajes, desembarco de Robinson, entrada en los dominios de Drácula, llegada a la isla de King Kong…)
- **"El vientre de la ballena"** (= estancia en el Reino de la Muerte), o sea, el paso al reino de la noche, el contacto con la divinidad en su aspecto terrible (Caperucita, Pinocho, la estancia en el Centro de la Tierra, el reino de King-Kong, la niebla de los relatos de terror, la cámara de los horrores…)

[203] CAMPBELL, J. (1959) *El héroe de las mil caras* pp. 39-40, Fondo de Cultura Económica, México.

2. ETAPA: PRUEBAS Y VICTORIAS DE LA INICIACIÓN

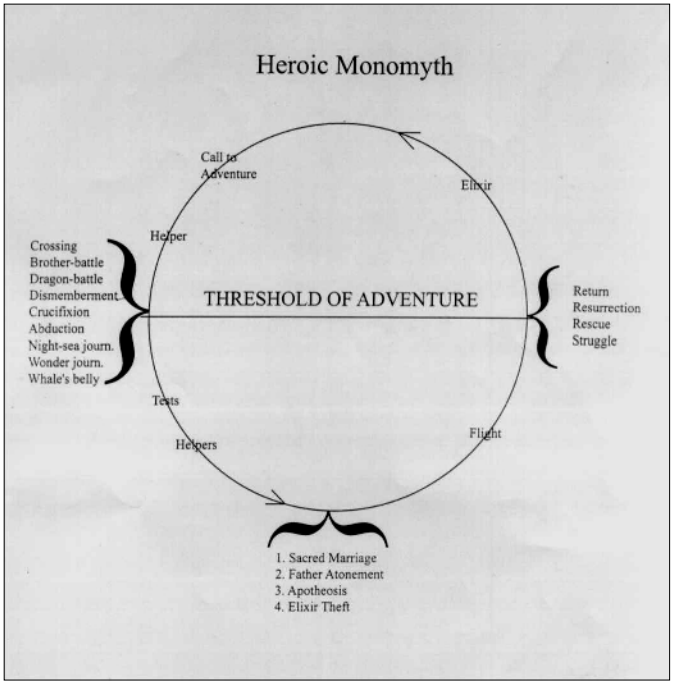
- . El **camino de las pruebas** o habilidades que el héroe debe mostrar; para ello ha de saber procedimientos mágicos (conjurar, etc.), respetar tabúes... (clavar la estaca a Drácula, encadenar al monstruo, evitar las trampas…).
- **Encuentro con la Diosa** (símbolo de la felicidad y la vida). Esta mujer personifica el elemento femenino de la psique masculina (es el "*ánima*" de Jung, que puede tener un aspecto maléfico o benéfico). Por ejemplo: sirenas, la Muerte como Amada o Dama, Claro de Luna, Barbarella ...
- La **mujer como tentación**: el "ánima" negativa (sirenas de la muerte, Lorelei, Diablo Mujer, vampiras, Circe...).
- **Reconciliación** con el Padre (= Victoria sobre el Agresor): el "padre" está simbolizado por los ogros, gigantes, etc. Es el arquetipo del enemigo (Frankestein acariciando a la niña).
- **Apoteosis**: (= transfiguración). Ulises quitándose el disfraz ante los pretendientes.
- La **gracia última**: el tesoro robado, el elixir de la inmortalidad, etc. como símbolos de la perfección total (el tesoro de los piratas, al Anillo…).

3. ETAPA: EL REGRESO Y LA REINTEGRACIÓN A LA SOCIEDAD.

- La **Huida Mágica** (la fuga de Prometeo ...)
- **Rescate del mundo exterior** (El Mago de Oz).
- El **cruce del umbral** de regreso (hibernación...).
- La **posesión de los dos mundos**: la posesión del conocimiento absoluto (simbolizado en el Árbol cósmico, el Águila cósmica etc.). El Zorro, Superman..
- **Libertad para vivir** (= bodas y final feliz).

De este modo, podemos decir que este patrón descrito por Campbell está en la base no sólo de la mitología o los cuentos de hadas, sino de las sagas fantásticas, en cuya trama hay siempre un argumento muy similar: un héroe, que habita en algún sitio en esta digamos potencial, recibe la llamada a la aventura. Se ve obligado a abandonar su hogar, a su familia y emprende su viaje o aventura en soledad.

En su camino se encuentra con una nueva fuerza o impulso que lo cambiará. El héroe acaba por regresar a su hogar y liberar a los demás, haciéndoles partícipes, de algún modo, de su don. Ésta es la representación original, en una forma círcular, que hizo el propio Campbell:



Hay muchas otras representaciones gráficas apropiadas para explicar estos temas y para hacer más comprensibles los pasos o etapas de un mito heroico. Son los llamados narratogramas o el caso del "cilindro mitológico" con el que explican a los visitantes de un planetario nórdico los episodios de la saga clásica de los Nibelungos:

Nótese que el *auge del relato fantástico* no es algo sólo de hoy, tiene su época dorada en el Romanticismo, donde se cruzan varias tradiciones: la **novela histórica,** con sus temas medievales y heroicos; las **narraciones de viajes** y lugares exóticos, a la que son tan aficionados los románticos; el **cuento de miedo** anglosajón (por ejemplo, la novela gótica de fantasmas y lugares tenebrosos); los **relatos fantásticos alemanes** v centroeuropeos, de carácter menos truculento y más visionario, con figuras como Hoffmann y de cuya venero saldrán temas como el vampirismo o la creación por Mary Shelley de ***Frankenstein***. La síntesis entre lo **maravilloso** y lo **siniestro**, lo **macabro** y lo **visionario**, lo fantástico exterior y lo fantástico interior la hace E. Allan Poe, que prácticamente cultivó todos los géneros de la literatura fantástica: él, junto con Julio Verne, son los que anticipan en la creación de la novela de la ciencia, de viajes, terror, intriga policiaca, ciencia-ficción, etc.

En el siglo XX hay nueva síntesis de tendencias y temas, por ejemplo, puesto que la tradición del fantasma está ya trillada, se buscan nuevos motivos, como los terrores más primigenios que aparecen en la obra de A. Machen o S. King o bien la ciencia-ficción **alegórica** de S. Lem o Ray Bradbury.

Lo mismo pasa con los géneros, de la mezcla del relato de magia de héroes y de tiempos/lugares legendarios, surge el género anglosajón de la fantasía heroica (género de espada y brujería, en inglés), cuyo exponente más conocido es *Conan el Bárbaro*. Incluso hay un resurgir o revival del cuento de hadas clásico, como en gran medida lo son *El Señor de los Anillos* de Tolkien o *La historia interminable* de M. Ende.

La literatura fantástica se consolida, pues, como un *género de fronteras imprecisas*, fruto del *mestizaje* entre varios medios (*intertextualidad*), y modernamente con otros discursos, pues el cine, la televisión, los dibujos animados e incluso los videojuegos han inspirado y desarrollado relatos como la serie de *Terminator, Star Trek, Flash Gordon,* etc.

Se presenta, además, con un fuerte carácter de producto de evasión, con los esquematismos propio de la *subliteratura* (*buenos* vs. *malos*), y dirigido especialmente a los niños y jóvenes, de ahí su influencia de la literatura infantil y juvenil.Es lo que como vemos en un autor como W. Golding en *El señor de las moscas,* una versión de los relatos de robinsones empezados por D. Dafoe en 1719, y desde luego con ninguna intención de dirigirse a un público juvenil o tratar un tema fantástico.

Sin embargo, igual que ocurre en *Los viajes de Gulliver* de Swift, el planteamiento novedoso esta obra y de *Robinson Crusoe* de *colonizar un nuevo mundo desde cero* es lo que atrae de estas historias a la imaginación infantil. Este mismo mecanismo ha sido aprovechado por muchos relatos de ciencia ficción, que han llenado sus argumentos de enanos , gigantes u otros seres extraordinarios.

Vemos, aquí cómo es el público y no la intención del autor -satírica en los casos citados- el que impone el éxito de temas y ciclos, que se repite en sagas y remakes continuos (*Terminator I, Terminator II…*).

De todos modos, el problema técnico de la literatura fantástica es el mismo de la literatura en general: dar verosimilitud a sus argumentos y personajes, hacerlos creíbles, y ello, en parte, motivó a Julio Verne a configurar la llamada *novela de la ciencia*, esto es, la novela basada en una trama científica, como *Viaje al centro de la Tierra*, que sin embargo encuadró en su serie de novelas de Viajes Extraordinarios.

En otros autores del s.XX la literatura fantástica no surge a partir de un tema o de un género sino más bien como una *impronta* sobre el relato, que introduce en él **elementos inquietantes** que hacen dudar sobre la realidad o irrealidad de lo que se está contando: es el caso de Kafka, Borges o Cortázar.

Esta sensación de *extrañeza* la introduce el escritor a partir de tina situación absurda o de una distorsión en la percepción del mundo por parte de los personajes: es como el personaje de Kafka que se cree convertido en un escarabajo, de los relatos laberínticos de Borges o del cuento ***"Casa tomada",*** prototipo de la ambigüedad en que se sustenta la literatura fantástica, pues nunca se está del todo seguro sobre si lo narrado es real, alucinatorio…

No se puede olvidar la conexión del ensayo con estos géneros, pues gran parte de estas narraciones son la encarnación de una visión *metafísica* del mundo, como el pensamiento de lo absurdo en Kafka o de la infinitud y el retorno del tiempo en Borges. Pero el carácter ensayístico no sólo aflora en estos autores sino en obras más aparentemente ligeras, como la novela policiaca o la ciencia ficción. Según las interpretaciones conocidas de Laín Entralgo e I. Asimov, el relato policiaco en realidad lo que plantea es un *problema intelectual*, un enigma a resolver con métodos lógico-deductivos, que se resuelve, pues, con las herramientas del pensamiento científico, al modo de Sherlock Holmes.

Pero lo que, más allá de su "cáscara", plantea el relato de ciencia ficción es el *impacto de los cambios tecnológicos sobre la sociedad,* y en ello conecta con el análisis científico y recientes ensayos sobre las tendencias de la sociedad en el futuro, como se aprecia en las versiones que se han realizado sobre relatos de Phil K. Dick, como *Minority Report*.

En este contexto, literatura y civilización técnica dejan de ser dos términos que se usan contrapuestos. La cultura moderna ha puesto en entredicho las antiguas divisiones entre **Ciencias** y **Letras, Artes** y **Tecnologías.**

De hecho, se admite que el pensamiento creativo es un rasgo esencial no sólo del artista sino también del científico (piénsese en Einstein), igual que el rigor y el método no están excluidos en las Ciencias Humanas, y de hecho tenemos productos, como la ciencia ficción "hard" donde especulación científica y creación de mundos ficcionales se dan la mano. La revolución industrial, la sociedad de la información, la crisis de las ideologías o la globalización son algunos de los ejes sobre los que asienta la conciencia moderna, bastante deudora del ya mencionado concepto romántico de **imaginación** como "generación de mundos autónomos".

Hasta los románticos, la *imaginación* o *fantasía* eran una facultad *secundaria*, que se limitaba a establecer analogías insólitas o *caprichos*, al modo de Goya. En cambio, para los románticos, era una facultad innovadora, no supeditada al entendimiento, capaz de crear y anticipar mundos posibles y no simples caprichos o *disparates*, como creían los

ilustrados. Así, Baudelaire define el poder *visionario* del artista, capaz de captar zonas de misterio en objetos anodinos y cotidianos.

De ahí la importancia de la **máquina,** la **cibernética** o de la **ciudad**, las contradicciones de la *sociedad (post)industrial***,** el nuevo papel del arte y de los artistas, a caballo entre el consumo globalizado y el rechazo, plasmado en la figura ya clásica del artista marginal, bohemio, del poeta "maldito", y que hoy revive con fuerza en lo que se ha llamado la *posmodernidad*

Lo que importa es que todo ello va a crear una serie de escritores al margen o visonarios, que van a plasmar sus preocupaciones en forma de relatos inquietantes como el de Frankestein o, sintomáticamente, los de E.A. Poe, escritor *desarraigado* que alimenta en sus cuentos todo tipo de historias *extrañas*, ligadas al terror, al *esoterismo*, al misterio, en suma, pero ya en un escenario bien moderno o bien que enlaza con la tradición gótica.

De todo ello surge una **actitud ambivalente** hacia la **técnica** y hacia la **ciudad moderna** que la simboliza, es lo que vemos en muchos relatos de Verne, Bradbury, etc.: de un lado la técnica fascina, atrae, pero por otro lado, no deja de percibirse su lado destructor, deshumanizado...

Surge el tema del *científico loco* (como en los dibujos Buxter) que hace de la ciencia una nueva religión y no duda en poner en peligro las vidas de los demás (cf. *Alien*), o se capta también en el ambiente desolador de *Blade Runner*, con calles grises y descoloridas por la lluvia, metales oxidados, suciedad, estrépito, al amparo de la estética neogótica del **ciberpunk**[204].

EL TEMA DE LA IDENTIDAD COMO LEIT-MOTIV: HÉROE, MÁSCARAS Y DESDOBLAMIENTOS[205]

Ser héroe en las sagas clásicas es, pues, poseer este código heroico de valores y conductas, en suma, ser fiel a la "memoria", como dice F. Savater, y por tanto a la tarea que le viene impuesta de la comunidad.

Por tanto, como ya señalamos, la **crisis de la identidad** es algo consustancial a la *posmodernidad*, que siempre "juega" con los temas de la *identidad* y la *alteridad*, lo que define al héroe frente a lo "otro", la alteridad, que bien puede ser el otro grupo, el alien, la máquina, el monstruo o incluso el propio clon o doble siniestro, como en el clásico *"Dr. Jekyll y Mr. Hyde".*

La identidad es una *certeza* en las sagas clásicas, pero es una incertidumbre en las posmodernas; es fruto también una *construcción*, de eso no hay duda a juzgar por el sentido iniciático que tiene toda la prosopografía del héroe: las **máscaras** de los superhéroes, Batman y todo el conjunto de

[204] Algo similar ya fue reflejado por Fritz Lang en la película "Metrópolis" (1928), donde el maquinismo se asocia a la opresión y a la deshumanización.

[205] Para esta parte vamos a seguir de forma muy estrecha los trabajos de la profº. Gloria García sobre el Doble (véase Bibliografía) referidos al Doble y a otros temas de la literatura de imaginación.

artilugos que le acompañan en su "otra identidad", el batmóvil, su batcueva, su batseñal, su batsoga o su batlaser, gadgets que se pueden interpretar en su sentido más pueril o bien más esotérico, pues esos artilugios son como las formas de acceso a su otra identidad y el disfrazarse es como una liturgia que los héroes cuidan y ocultan.

Se vea como se vea, lo que se produce hoy es una **crisis de identidad del héroe**, lo que llama Tylanus "incertidumbre ontológica", y que es muy propio de la narrativa posmoderna.

Los límites entre lo orgánico y lo inorgánico, el robot y la persona, lo normal y lo monstruoso… se difuminan. Por eso aparecen héroes ambiguos, como Artemis Fowl. La lucha entre unos aspectos y otros dan lugar a imágenes **arquetípicas** o bien *escindidas*, como las del **Doble** (reunidas en la misma persona, Dr. Jekyll y Mr. Hyde), o bien son exteriorizadas como antagonistas (*buenos/villanos*).

El **descubrimiento de la interioridad**, del alma, es un *valor romántico*, que pone de manifiesto el sufrimiento y la angustia de los inadaptados o rebeldes (Rousseau); los monstruos tradicionales actúan sin conciencia, "desalmados". Sin embargo, los psicokillers modernos son asesinos rituales, de una psicología compleja (*El Silencio de los Corderos*).

El monstruo, pues, se reivindica, se hace humano, mientras que los supuestos héroes se degradan, por ejemplo, el policía corrupto. Ciertamente, esta **crisis de identidad** tiene que ver con la **percepción de la infancia,** de eso no hay duda. **Hay una relación intrínseca entre fantasía e imaginación infantil,** como han demostrado los estudios de los psicólogos Cohen-Mackeith.

Según su interpretación, las novelas serían precisamente los "vestigios" que quedarían de los citados **paracosmos** que imaginaban estos escritores cuando eran niños, o, en todo caso, se llegaría a ellas siguiendo el rastro de sus mitologías personales.

A veces, incluso, tenemos el testimonio personal, tal como ocurre con Roald Dahl en relación a *Charlie y la fábrica de chocolate:* él mismo nos ha descrito la relación de esta historia con su vida real y su mitomanía con el chocolate.

Lo más normal, no obstante, es el distanciamiento que sienten algunos adultos cuando se enfrentan a sus *ensoñaciones infantiles*, lo cual nos lleva al *tema de lo siniestro, del cuarto de los ratones, de los asustaniños*, es decir, de todo aquello **oculto** en la infancia, como el miedo a la oscuridad o tantas otras cosas, que atrae y repele a la vez, que fascina y aleja, que es lo propio de los mitos relacionados con el terror.

En este sentido, se han hecho algunas interpretaciones sobre de qué modo Peter Pan y el Capitán Garfio son trasunto –y nada alegórico, por cierto- del propio escritor, de la lucha entre el niño pequeño que no quiere o no puede crecer, y las exigencias del mundo del adulto, ámbitos que compartía el propio James Barrie (es ilustrativo a este propósito el filme *Descubriendo Nunca Jamás*). De modo análogo, se ha relacionado un episodio de la infancia de Tolkien con la aracnofobia que tanta presencia tiene en su principal obra.

Por todo ello, para nosotros, el tema más interesante de los géneros de **fantasía, ciencia ficción y terror** es de la **identidad/alteridad**, porque en el fondo en estos géneros lo que proyectamos son identidades fantaseadas, "alter ego"

irreconocibles o inasumibles, según Bruno Bettelheim puso de manifiesto a propósito del cuento en sus conocidas aplicaciones al cuento de hadas; y es que el niño no puede admitir que su madre lo trate mal, por eso la "transmuta" en su interior en forma de madrastra, igual que Dr. Jekyll y Mr. Hyde deben terminar por ser personajes diferenciados para que el mal y el bien no se "contaminen" o mezclen. El monstruo, el fantasma, el difunto… siempre son los "otros", aunque la ensoñación sobre ellos nos devuelva siempre la imagen de lo que somos nosotros, como en *El retrato de Dorian Grey.*

Según B.Bettelheim[206], el niño no es capaz de racionalizar sus afectos o sus *fobias* y las plasma en un sistema bipolar de valores, de carácter muy sensorial y afectivo, algo así como decía Lorca, es bueno lo que es blando o dulce o luminoso, y percibo como malo lo que es hosco o hace daño o es oscuro.

De ahí el deslizamiento en los cuentos entre las nociones de *bueno-bello-sano* y de *malo-feo-enfermo.* Así pues, el niño va a organizar su afectividad y también su forma de percibir y conocer el mundo a través de un complejo sistema de imágenes, con varios focos o centros. Hemos seleccionado unos cuantos, los que pensamos más relevantes para lo que nos interesa:

a) LA IDENTIDAD PERCIBIDA COMO REAL, EL YO VISIBLE (el mundo de la *vigilia*): el cuerpo, y sus expansiones, la casa y el mundo.
b) LA IDENTIDAD SOÑADA O FRUTO DE LA ENSOÑACIÓN, el yo invisible: el *doble* y sus manifestaciones (*los compañeros imaginarios*, los aparecidos, fantasmas, pesadillas, viajes al más allá, metamorfosis, vuelos nocturnos…)
c) EL CAMBIO O TRANSICIÓN DE UNA PERSONALIDAD A OTRA: el sueño, el disfraz o máscara, los lugares para cambiar de umbral (el espejo, pozo, el desván...), otros medios (el elixir, Dr. Jekyll y Mr.Hyde)

Bajo esta óptica, se entienden perfectamente los géneros de lo *feérico* (Vax), lo fantástico o el *non-sense* de que habla Cubells Salas: la *identidad imaginada* se solapa con la verdadera, como las dos Dorothy (la de la granja y del País de Oz), o las dos Alicias (delante y detrás de los espejos), o los dos Bastián (Bastián y Atreyu). Tenemos, pues, el tema de los *alter ego soñados*, con los que Jung supo ejemplificar los distintos niveles de la *psique* (cf. **Ánima, animus, sí-mismo**...). Nuestra personalidad oculta, nuestra sombra no es otra que la que Dorian Gray ve en su retrato.

Puede haber un tratamiento hacia el absurdo, como en el *non-sense*, o más hacia lo tétrico, como en la ficción de terror que sigue la senda de los cuentos góticos, pero en todos los casos la *identidad* es lo primero a resolver: quién es quién, y, para ello, el relato fantástico tiene una especie de "sistema de semáforos"[207] que es más o menos concordantes con las caracterizaciones del cuento popular: según como sea la prosopografía, la etopeya o la *forma de entrar en escena*, deducimos el carácter "claro" o "siniestro" del personaje, si es "bueno" o "malvado", agresor o víctima.

[206] Véase *Psciconanálisis de los cuentos de hadas*, p. 68 y ss., Crítica, Barcelona.

[207] Expresión de la profesora Gloria García, en el artículo mencionado.

ACTUALIZACIONES DEL TEMA DEL DOBLE EN SAGAS FANTÁSTICAS

Estas dualidades se actualizan en la moderna ciencia ficción: el conflicto en el **cyborg** es entre lo humano y el autómata, lo biológico y lo cibernético, lo vivo y lo mecánico.

La frontera entre lo humano y lo no humano es explorada en *La isla del Dr. Moreau*: cada uno de los especímenes o experimentos son dobles o "ensayos" de seres que, dominados por un hombre, sirven de proyección de todas las pesadillas, son el lado sombrío de la "creación", entendida ésta también como un doble de la creación natural. Y eso va a pasar con los *clones*, autómatas y otras creaciones que son réplica de algún modo del ser humano.

EL TEMA DEL AUTÓMATA COMO EXPRESIÓN DE LA ALTERIDAD

La creatividad en torno al **autómata** y figuras similares es amplísima. En parte porque el concepto de *autómata*, lejos de circunscribirse a la tecnología moderna, se usaba ya para describir ciertas máquinas que, mediante ingeniosos mecanismos, imitaban los movimientos de los seres animados, es decir, era simulaciones de seres vivos, expresión, por tanto, de la alteridad. Así, entre los primeros autómatas que conocemos estarían las estatuas animadas que habían sido construidas en el templo de Dédalo.

También con los romanos y en la Edad Media se tiene noticia de autómatas, como los construidos por San Alberto Magno. Ya en el siglo XVIII, figuras como Vaucanson elaboraron complejos *juguetes mecánicos.*

Obras, pues, de la micromecánica, que ponían en juego todo tipo de engranajes, muelles, palancas, etc, y que, por ese aspecto tan perfecto y a veces siniestro, levantaron la curiosidad de escritores como Hoffmann o Merimée y que hoy sirven de base para inquietantes historias como la expuesta en el largometraje de animación ***Ghost in the Shell.*** Pero con el desarrollo que ha supuesto la electrónica, los ordenadores o la biotecnología..., aparece una generación distinta de *autómatas*, con funciones más especializadas -así, se habla de cerebros electrónicos o brazos mecánicos-, y con una mayor diversidad de formas, tanto en la ficción como en la realidad (robots, androides, cyborgs ...). Se llega así, por tanto, a la idea del hombre artificial que Mary Shelley ya anunciara en su ***Frankenstein***.

En resumen, bajo la idea genérica de **autómata** nos referimos en realidad a imágenes distintas, como explica G. García:

a) el *muñeco o artefacto mecánico*, que, a diferencia de un simple reloj, imita funciones de un ser vivo.

b) los *seres sobrenaturales* que se manifiestan a través de sus iconos o representaciones materiales: estatuas animadas, imágenes que cobran vida en algún momento. Por analogía, los muertos vivientes que sufren algún tipo de regresión y actúan "como máquinas": momias, zombis, etc.

c) el *hombre artificial*, el homúnculo, el androide, el cyborg, el ser humanoide, en suma, generado al margen del proceso natural del acto sexual, a

caballo entre lo orgánico y lo mecánico, y, en fin, asimilado al autómata en tanto que materia inanimada que cobra vida "de forma misteriosa".

Las tres *personificaciones del autómata* constituyen símbolos que revelan la naturaleza desconcertante y abierta de la realidad, tal como evidenciarán los ejemplos que glosaremos.

LOS MUÑECOS MECÁNICOS O EL JUGUETE MASCOTA

Los muñecos mecánicos son una tradición antigua, y ya se decía que el herrero Dédalo, que estaba al servicio del Minos, construyó maravillosas figuras móviles que había que atar para que no se escaparan. En todo caso, este tipo de *hombre artificial* es visto como un androide imitado del natural y vivificado por los dioses. Son fruto, pues, de la magia y de la alquimia, que generarán leyendas en la Edad Media, como la de la *cabeza parlante* del teólogo Alberto Magno, o lo que se decía de Virgilio como mago, que habría creado para los romanos *cabezas parlantes*.

Como transición al modelo de *autómata* que encierra una fuerza sagrada, tenemos el **mito de Pigmalión**, escultor solitario y misógino, el cual esculpe en un marfil blanquísimo una estatua de mujer tan hermosa que se acaba enamorando de ella y le pide a Afrodita que le dé vida.

La estatua cobró así aliento vital y se convirtió en mujer, con la que Pigmalión llegó a tener un hijo. El mito viene a decirnos que la *muñeca animada* hace aquí las veces de los "muñecos " de los niños y niñas: ayuda a la autoidentificación y a la construcción del "otro", y "sirve" como exploración de todas las necesidades sociales y personales.

Es lo mismo que tenemos en el diálogo continuo que se establece entre Pinocho y Gepetto, o, por contraste, entre el Soldadito de plomo y el duende que le provoca sus desgracias, del cuento de Andersen. Los sentimientos de estos *muñecos animados* sólo tendrían sentido como *externalización de los conflictos* de los niños, como seres que los amparan o desamparan, igual que la figura malvada del muñeco diabólico es la materialización de los temores de quienes le rodean[208].

Con todo, a diferencia de las *estatuas animadas sagradas*, que buscan el *ocultamiento*, estos muñecos o muñecas actúan de "mascotas" y expresan, de forma clara, el *pensamiento mágico*, el *animismo* más evidente, aunque se mueven en el campo de lo lúdico o de lo humorístico más que en el de la especulación religiosa, científica o metafísica.

También están en cuentos tradicionales, como *El muñeco de Brea* u otros conectados con esta temática -por ejemplo, en La ciervata, donde la heroína está escondida dentro de un ciervo disecado, que recuerda los muñecos animados desde su interior- y que, como decíamos, sirven sobre todo de motivo jocoso..

[208] BETTELHEIM, Op. cit.

El *mito*, no obstante, está en la base de todo, pues, no en vano dice el Génesis que fue el propio Dios el que creó al hombre de arcilla del suelo, y le sopló aliento de vida, acto primordial que va a configurar el modelo de creación, pues el poder mágico por el que se produce la animación sólo puede tener efecto con la asistencia de Dios; y es de este poder del que participan los hombres, como seres a imagen y semejanza suya, cuando crean homúnculos o robots dotados de algún modo de alma, como el Dr. Frankestein.

También es lo que aparece en la leyenda rabínica del **Golem**, ser informe de madera o barro que es creado a través de un actomágico. Su mudez y su función de servidumbre evidencian que la criatura formada es de un rango inferior a su dueño, igual que el hombre respecto a Dios; no obstante, su fuerza, su enigmática grandeza o el instinto tal vez rebelde que se intuye en la figura producen temor en su creador, tal como luego veremos en el personaje de Frankenstein, subtitulado de forma significativa "El moderno Prometeo".

Se sabe que es a finales del s. XVIII cuando, en paralelo con la afición despertada hacia la escultura clásica, aparece la *"moda" de los autómatas*, con productos tan perfeccionados como los citados anteriormente o como los autómatas musicales de Johan N. Maelzel, el inventor del metrónomo, o el ajedrecista turco de W. Von Kempelen, que cautivara a E.A. Poe en su viaje por Estados Unidos.

En los cuentos de Hoffmann hay también autómatas de apariencia tan natural que fascina a quien los ve y llegan a obsesionar al protagonista, como ocurre en el episodio de Olimpia.

Hoffmann se interesó, además, por el problema del mago técnico cuyos autómatas animados son proyecciones de su fantasía, como en el caso de Coppelius-Coppola en el relato *Der Sandman*, esto nos indica algunas preocupaciones éticas por parte del autor, como las que veremos en otras obras modernas del tipo *La isla del Doctor Moreau* o *Un mundo feliz* de Huxley.

Impulso, pues, romántico, que lleva a moverse entre los límites mismos de la realidad y la ilusión, lo real y lo delirante, lo racional y el mundo de las pesadillas.No obstante, la ensoñación en torno a estos muñecos no siempre tuvo caracteres amenazadores, pues debemos recordar las ideas de Schiller y de Kleist que hablan de las "marionetas" como símbolos de libertad y del mundo de la ilusión. Todo esto nos lleva a destacar la *ambivalencia radical* de estas figuras: el muñeco que se mueve por sí mismo crea admiración pero también una especie de desconcierto, que es el que da paso a las historias de terror[209].

Los juegos o ambigüedades entre la persona y los muñecos aparecen no sólo del lado de los maniquíes o de las esculturas de un museo de cera[210]; también, a la inversa, el arte mimoplástico juega a crear estos efectos, y el propio Goethe cita a una célebre mimo, Lady Hamilton, que imitaban estatuas famosas.

[209] No en vano, junto a las Barbys angelicales, el imaginario cinematográfico ha explotado historias como *El Muñeco Diabólico*.

[210] Tema archiexplotado por la literatura de terror, en especial por los filmes de serie B, cpmp los creados por Roger Corman, y de los cuales, *El muñeco diabólico* parece un *remake* para niños.

LAS ESTATUAS ANIMADAS O EL CONTACTO CON LO SAGRADO

Así pues, las estatuas que cobran vida vienen de una tradición ancestral, asociadas a menudo a los mitos de la creación, y son un motivo común del folklore y la literatura tradicional, desde la India a Islandia.

Como denominador común de todas ellas, siempre se manifiesta la fuerza de una furza divina que las "habita", y que reacciona a las incitaciones de las personas que la miran o tocan. Así, William von Malmesbury, en el s.XII, fue el primero que en su ***Chronicle of the Kings of England***, relató la historia de un desposorio mágico con una estatua. En ella describe el poder inquietante que una estatua de Venus ejerce sobre un joven que irreflexivamente le introduce en el dedo su anillo de boda, de forma que ésta lo cierra y lo retiene[211].

El tema, tal como lo tenemos en esta primera versión, consiste en tres motivos diferenciados:

1. *El joven que entrega una anillo a una estatua, la cual cobra vida seguidamente.*
2. *El nigromante o mago, al cual se echa mano para poder recuperar el anillo y deshacer el hechizo.*
3. *La cacería o procesión de ánimas, donde está Venus.*

La *fábula de Venus y el Anillo* inspira, pues, un tipo de historia en la que el numen clásico se cristianiza en dos posibles direcciones. O bien da paso a la idea de un diablo satánico, inspirador del mal, de modo que la Venus pagana se convierte en el diablo, como en la versión alemana de la leyenda contada por Malmesbury y recogida en la *Kaiserchronik,* también del siglo XII. O bien acaba por convertirse en un prodigio cristiano, de forma que el numen es la Virgen y que se cuenta como uno más de sus milagros.

En estas versiones, recogidas en francés antiguo en prosa y en verso, un joven coloca el anillo en una imagen de la Virgen María y, cuando éste trata de desposar a una mujer, la Madre de Dios le recuerda la promesa y el joven se mete a monje (Alfonso X se hace eco de esta historia en una de sus cantigas).

Paralelamente, la tradición hispánica, a partir del tema de *Don Juan y el Convidado de Piedra,* relaciona el motivo de la estatua del comendador con lo escatológico y con la invitación blasfema, es decir, con un tabú que se infringe, como vimos en la leyenda antes citada de Gustavo Adolfo Bécquer *El Beso*.

Digamos que es una *provocación* lo que hace que estas estatuas actúen, lo cual nos sigue atestiguando la relación de estas estatuas con la *magia,* puesto que, en virtud de los principios que estudiaran los magos y alquimistas, se puede *hacer que la materia cobre vida* en virtud de unas técnicas secretas.

[211] Recuerdese las consecuencias del oficial francés de la leyenda becqueriana de *El beso* cuando, borracho, trata de profanar besando la escultura de la mujer del sepulcro y recibe un golpe mortal del esposo muerto.

En todo caso, estas leyendas no son sólo medievales o del Barroco sino que pueblan el imaginario popular hasta nuestros días, pues hay numerosas tradiciones relativas a imágenes que obran prodigios de Jesús, María o de los santos, que hacen señas, sudan, sangran, lloran, hablan y realizan infinidad de milagros[212].

EL HOMBRE ARTIFICIAL O EL SUEÑO DEL DEMIURGO

El demiurgo no es nunca un creador a partir de la nada, sino un artífice que parte de una realidad preexistente, que es capaz de convertir o moldear, pasando por ejemplo de una situación de *caos,* de materia informe, a otra de orden. La diferencia del demiurgo, respecto al dios absoluto, es que no todo está bajo control, y las fuerzas del *caos* -el crimen como emblema- pueden desvirtuar o "estropear" el acto creador. De hecho, el científico de la Ciencia Ficción actúa la mayoría de las vecescomo un demiurgo.

De ahí el complejo de culpabilidad del hombre creador, porque sus obras a menudo terminan mal, a pesar de sus éxitos iniciales. De hecho, la "malignidad" de estas tentativas de imitar la obra del Creador hace que estos experimentos se asocien a lo diabólico y a las distintas clases de magias y alquimias, lo cual no impide que Paracelso, hacia 1530, se gloriase de haber podido producir un hombre de semilla humana, alimentada con estiércol de caballo, es decir, que se creyera en la posibilidad del homúnculo u hombrecillo generado en las retortas y alambiques.

Así, el escritor alemán A. von Arnim crea la figura de un *maniquí,* a la que un conde viste de mujer para poder declamar mejor un pasaje del Fedra y que luego le aplaude, pero que finalmente termina llevándolo a la perdición. Vacilación o duda -¿muñeca o persona?- similar a la que tiene el Nathanael de Hola Ficción-maníamann sobre Olympia, y que le lleva incluso a la locura. Goethe crea también en su Fausto la figura del *homúnculo*, generado por vía científica, si bien no posee ni espíritu ni alma. De forma parecida, el hombre artificial compuesto de partes de cadáveres por el Dr. Frankenstein es un ser semejante al homúnculo, si bien sí posee un alma llena de sufrimientos, y cuando su creador le niega la compañera deseada, éste se vuelve contra él y mata a su novia en la noche de bodas.

Ciertamente, el Romanticismo de comienzos del siglo XIX, al amparo de una concepción de la filosofía natural, no veía sino diferencias de grado entre el espíritu y la materia, dando paso a la especulación más o menos científica sobre estas cuestiones.

A este respecto, recuérdense los descubrimientos de la galvanización, el mesmerismo o el magnetismo animal, lo cual supuso la base científica de obras como el ***Frankenstein*** de 1818, donde, efectivamente, Mary Shelley invoca las teorías de Eramos Darwin para dar verosimilitud a su argumento.

El dotar al monstruo de un alma plena de sensibilidad es sin duda la aportación fundamental, y lo que separa esta

[212] Igual que hay multitud de Cristos articulados, cuyos brazos se mueven por resortes en las celebraciones litúrgicas como la Semana Santa.

obra del cuento gótico inglés o de la leyenda germánica de terror, pues su visión es claramente la de un alma romántica.

Véase, si no, el diálogo del monstruo con el doctor para autoexculparse de sus crímenes: "*Creedme, soy bueno; mi espíritu está lleno de humanidad y amor, pero estoy solo, horriblemente solo*".

Por todo ello, la historia de Mary Shelley no es la de un muerto viviente, al modo de las historias de zombis, vampiros o momias, sin la de una *obsesión*, es decir, la *historia de un corazón y de sus excesos*, que se desdobla en el doctor Frankenstein y en su engendro como dos caras de una misma moneda, que lleva a ambos a la "fatalidad", tema muy usado en el Romanticismo.

Si los críticos hablan a menudo de la "mujer fatal" como tema representativo romántico, la obsesión por las ruinas, los cementerios o la noche indican también las fascinación por la vida y su reverso la muerte, simbolizadas ambas en este ser inerte surgido de la materia y que ha cobrado vida por un impulso, a caballo entre la magia y la ciencia.

Por eso, el vínculo o los "pasadizos" profundos entre el bien y el mal, la luz y las tinieblas, la bondad y el crimen son lo que más puede "escandalizar"en estas ficciones y lo que más las acerca a la sensibilidad de las personas del s. XXI, condenadas también a andar errantes sin encontrar un territorio propio, una identidad segura.

LA SÍNTESIS MODERNA EN LAS SAGAS: EL ROBOT Y EL APRENDIZ DE BRUJO

La *ambivalencia hacia un robot* es la misma que suscita una muñeca que sonríe, se levanta o baila, y va también de la admiración al espanto o el recelo. Sobre todo, nos sobrecoge la ausencia de sentimientos o emociones, la mirada sin alma de sus ojos, el gesto mecánico y compulsivo, que recuerda el miedo atávico a los espíritus; por ejemplo, los muertos vivientes tienen también esta misma "vida afectiva" nula o atenuada, la mirada del muerto viviente, momia o vampiro es también una mirada obsesiva, fija, vacía, y su conducta es compulsiva (ataca, muerde…)[213]

También crea desconcierto lo que podríamos llamar la *autoidentidad* del robot, como vemos en obras tan importantes como *2001: Una Odisea del Espacio*, en la que un superordenador empieza a ser peligroso para el hombre, cuando cobra conciencia de sí mismo.

La misma inquietud la vemos en otras obras no menos importantes, como en los replicantes de *Blade Runner*, que buscan su propia identidad y quieren prolongar su "vida"[214]. Es decir, surge otra vez el tema, *el alma del autómata*, y se critica la utilización de estos cybors como experimentos o

[213] Véase *La Noche de los muertos vivientes*

[214] Nótese que lo original es que el problema se plantea "desde el lado de los no-humanos", tal como hiciera Mary Shelley al hacer que el monstruo reclamara sus derechos a su creador.

como esclavos de trabajo. Este tema se conecta, además, con la manipulación y la producción en serie de seres humanos, en calidad de ciudadanos sumisos de una sociedad dirigida (*Un Mundo Feliz*, Huxley), lo que revela, una vez más , que la frontera entre el hombre "natural" y el "artificial" se desdibujan, todo lo cual genera profundos *interrogantes éticos*[215].

En efecto, la clonación de seres vivos es ya un hecho (***Gattacca***), y otros muchos avances en la biología y en la genética están dejando cortas algunas de las visiones clásicas de la ciencia ficción, como la de H.G. Wells en *La Isla del Doctor Moreau*. Más que la apariencia o el origen, es la falta de alma, sensibilidad o libertad, lo que diferencia a estos "seres artificiales" de los seres humanos "normales", de hecho, en el origen de *Matrix* o de *Yo, robot* el preludio a la rebelión de las máquinas es una situación injusta de relaciones entre "amos" (los humanos) y sus "esclavos"[216].

Se diría, pues, que la ciencia y la sociedad, como un binomio inseparable, está actuando como un aprendiz de brujo, que no controla del todo las fuerzas que maneja y que no sabe, pues, dónde puede ir a parar todo. Es lo que K. Capek vino a expresar en su drama ***R.U.R***, de 1920, dando una nueva designación al autómata de forma humana, el "robot". Como bien explica Frenzel, los antiguos signos distintivos de la falta de alma y la violencia rebelde tomaron aquí un aspecto social nuevo: el robot se convierte en enemigo y suplantador del trabajador y aniquila a los hombres en lugar de hacerlos libres.

Son, pues, metáfora, pues, de la *deshumanización*, que aparece continuamente en clásicos como *Yo Robot*, de Asimov, o *Marionettes Inc.* de Bradbury. Perspectivas en todo caso inquietantes y que nos enfrentan a diversos enigmas, como los que subyacen en *El Misterio de la Mujer Autómata*, del escritor Joan Manuel Gisbert, Premio Barco de Vapor de 1990, y que recrea igualmente una historia con ingredientes que venimos citando: un automatista recibe en Paris, en 1821, el encargo de construir un autómata tomando como modelo la imagen en cera de una mujer desconocida.

AUTÓMATAS Y SAGAS FANTÁSTICAS

Las *tropas* (tanto del bien como del mal) que acompañan a los héroes y antihéroes de sagas como *La Guerra de las Galaxias* son ciertamente **personajes corales**, meros instrumentos de sus "amos" o líderes. Por eso tienen el aspecto de *autómatas* rara vez se nos presentasn individualizadossalvo en el caso de los Terminators.

Es en las sagas posmodernas donde emerge el lado oscuro, siniestro, representado en las citadas obras de ***Y****o Robot, Matrix, Terminator…* y en la pregunta filosófica transformada en motor de la ficción: *¿pueden las máquinas pensar por sí mismas?*, y, si la respuesta es afirmativa, ¿qué valores o límites se pueden imponer a la conductas de estos seres –como las leyes de Asimov-?

[215] Como qué es la identidad en seres clónicos o hasta qué punto se puede manipular un embrión o elegir determinados genes.

[216] Por eso el filósofo P. Sloterdisk decía que el reto del futuro será una sociedad donde puedan convivir *personas, animales y máquinas*.

La paradoja se hace evidente en ***Blade Runer, IA*** o ***Metropolis (anime)***: seres humanos deshumanizados y cyborgs humanizados, preocupados por sus sentimientos y por la proximidad de su "muerte" o caducidad. Y de hecho, en casi todas las sagas (incluidas las de *anime*) donde intervienen robots siempre asistimos a un deseo ferviente de humanizarlos, personalizarlos o "tunearlos". No es sólo darles una apariencia antropomorfa: se insiste en que expresen su identidad o sus sentimientos a través de su mirada, algo típicamente humano (en Blade Runer es un test ocular el que trata de descubrir a los replicantes).

Para más confusión, entre ser humano y robot, se establece un ser fronterizo, "*border-line*", que es el **cyborg**, expresión superlativa de lo siniestro, de lo inquietante, precisamente por eso, por estar entre dos mundos y poner en cuestión las ideas más esenciales acerca de, por ejemplo, el alma. Tenemos ejemplos de ello en ***Alita, Ángel de combate*** o ***Yo robot.***

EL HÉROE COMO HIBRIDACIÓN Y RECICLAJE: CYBORGS, SUPERHÉROES, PRÓTESIS Y MONSTRUOS

*El **cyborg** es una mezcla de héroe y monstruo, como Hulk & Robocop, Spawn, Los Hombres Rehechos, Los Transformers, Robot Humanoid, Circuit Breaker, Decepticons, Valerie… En cuanto al héroe armado de "prótesis", Spawn* puede ser un buen punto de partida para pensar otros aspectos constitutivos de la identidad del **antihéroe** *postmoderno*.

En primer término, un alejamiento del tradicional *juego de espejos* de la doble identidad, arribando a la problemática condición de estar atrapado en un *cuerpo* que no es el suyo, paralelamente a una búsqueda de sí mismo que tiene mucho que ver con la **memoria** como aspecto esencial en la recuperación de su naturaleza humana.

En segundo término, un deslizamiento hacia la doble identidad, que se vincula a la naturaleza proteica del héroe, y sus mil caras. Las **prótesis** han sido desde siempre un aspecto esencial en la conformación de la identidad de estos personajes , en el caso de *Spawn* su **traje** posee vida propia y actúa por sí mismo, defendiendo al personaje del peligro. El problema de la doble identidad se demarca en la misma relación de *Spawn* con su traje, el cual hace uso de su libre albedrío para colaborar con el personaje en sus aventuras.

Su capa lo sigue reptando como una serpiente por entre las sombras de los callejones, las cadenas que lo envuelven lo protegen de las balas y atacan automáticamente frente a cualquier peligro (recuerda al caballero de Andrómeda en ***Los Caballeros del Zodiaco***).

Las ***prótesis***, entonces, constituyen otro elemento de la problematización de la **identidad**. Prácticamente no podemos pensar en superhéroes, villanos y antihéroes sin sus respectivas prótesis. "*¿Dónde consigue esos magníficos juguetes?*", exclama sorprendido el Jocker cuando Batman se le escabulle gracias a su batsoga. En este sentido, podríamos preguntarnos que sería de la *identidad* de Batman sin su *batmóvil, su batcueva, su batseñal, su batsoga o su batlaser*.

Tampoco podríamos concebir al *Capitán America* sin su escudo indestructible, a *Silver Surfer* sin su tabla de surf intergaláctica, a *Wonder Woman* sin su lazo de la verdad y sus brazaletes indestructibles, a *Spiderman* sin sus lanzadores de telarañas o a *Iron Man* sin su armadura computarizada. Las **prótesis** constituyen una extensión del héroe, el traje resulta ser, de cierta forma, la identidad del héroe. La máscara sobre su rostro es, como diría McLuhan, una extensión de su piel y, claro, de su misteriosa mente:

Las prótesis delinean la subjetividad del superhéroe desde la superficie de la piel o desde la profundidad de los huesos, no olvidemos el esqueleto de Adamantium de *Wolverine*, que se proyecta al exterior en forma de garras que emergen del dorso de sus manos a la hora de combatir las fuerzas del mal. Ahora bien, si las prótesis configuran la identidad desde dentro, los villanos y archienemigos configuran la *identidad* desde el exterior, presentándose como la antítesis irreconciliable del héroe.

No nos extenderemos en la importancia de los **enemigos** como elementos constitutivos de identidad en la fantasía heroica, sin embargo, nos detendremos en un caso paradójico: ¿qué sucede cuando los superhéroes se enfrentan entre sí y de su victoria depende la supervivencia de su universo?

LA PERCEPCIÓN DE LOS AUTÓMATAS: DE LO SINIESTRO A LO KITSCH

En efecto, debemos a S. Freud la reflexión sobre las raíces de lo siniestro en el arte, y de hecho dedicó una monografía a este concepto de lo siniestro, aportando algunas luces, desde un plano psicológico. *Siniestro*, *unheimlich*, es por principio lo insólito, lo inquietante, lo extraño, que, al revelarse, se muestra de forma más intensa y desconcertante.

En suma, serían **motivos siniestros**:

- Un individuo enmascarado, protegido bajo el amparo de la máscara, que se no revela. Un individuo de conducta misteriosa, marginal, portador de maleficios y presagios funestos para los demás; simplemente, deforme, de oficio con secretos (v.gr. herreroso canteros medievales)…
- El doble de alguien (v.gr. Dr. Jekill y Mr. Hyde)
- Los juegos entre lo animado y lo inanimado, por ejemplo, las estatuas andantes, retratos encantados, espejos mágicos,figuras de cera, muñecas sabias y autómatas; personas tal vez no vivientes, rígidas, marmóreas y, a la vez, humanas...
- La repetición o recurrencia de una situación o escena, como parte de un fatalismo o destino al que uno no puede sustraerse.
- El cumplimiento inexorable de un destino, anunciado por presagios, profecías o signos premonitorios, es decir, cuando algo pre-sentido, temido y secretamente deseado por el sujeto se hace realidad.
- Mutilación o funcionamiento de partes separadas del cuerpo.
- Incursiones de lo fantástico en lo real y viceversa
- La manifestación de ciertos símbolos naturales, como la oscuridad, lo subterráneo…

En todos estos casos, lo siniestro encubre siempre la sublimación o realización de un deseo oculto (la supervivencia de la vida por encima de todo), o la plasmación de una verdad oculta o reprimida (v.gr. deseos encarnados en el Doble). Así que encarnar todos esos deseos o fantasías infantiles son también sensaciones que pueden ser *siniestras*, como lo es el trabajo del **Demiurgo**, cogido siempre en sus contradicciones.

Se llega, pues, a la conclusión de que una fuente importante de este sentimiento son los complejos infantiles reprimidos, reavivados por un nuevo estímulo. Creemos que una interpretación semejante es demasiado restrictiva.

Las fábulas alegóricas de Kafka y de Borges retratan ambientes con un aire familiar, pero con presencias y acontecimientos inquietantes, que sin duda cabe tachar de *siniestros*, y eso es algo que entiende muy bien un fan de lecturas góticas, habituado a "casas encantadas", que no son sino el "cuarto prohibido" o el "cuarto de los ratones" de la infancia (por eso *Barbazul* gusta tanto a los niños).

Y es que el arte también insinúa los aspectos más espantosos o tremendos a través de velos, miradas parciales o claroscuros que permiten entrever imágenes que no soportaríamos en su plenitud, como ocurre con las visiones de castración, canibalismo, despedazamiento o muerte, de las que tanto se vale la literatura de terror más *gore*. Ciertamente, lo *siniestro* parece reavivar creencias ocultas, representaciones interiores selladas por el peso de la razón y que afloran en algunas de estas obras[217].

Eugenio Trías lo expresa magníficamente: *la belleza es siempre un velo (ordenado) a través del cual debe presentirse el caos*[218]. Esto mismo es la que lleva a cabo el Romanticismo cuando pone el arte en manos de la *imaginación creadora* y bebe de fuentes como el sueño, los deseos o las experiencias aterradoras. Es un juego -lleno de ambigüedades y complicidades- pues en sugerir, enseñando y escondiendo a la vez, reside la eficacia de lo *siniestro*, su capacidad de impactar en el receptor.

Además, es una práctica que lleva mucho tiempo en la imaginería más popular, como la religiosa. La **iconografía religiosa** hasta el siglo XIX no deja de ofrecer aspectos "chocantes", como ya notara el propio F.G. Lorca a propósito de las representaciones de ciertos santos.

En efecto, de los iconos sagrados lo primero que llama la atención es ese juego entre lo hierático o rígido (v.gr. vírgenes *entronizadas*) y la vivificación a que lo somete al creyente en diálogo con él), por ejemplo, con ciertas imágenes de santos martirizados, muy realistas.

Otras veces, la simplicidad, la ausencia de realismo, la tosquedad incluso de muchas tallas, desde el Románico a nuestros días, realza lo que el creyente pone de su parte para encarnar esa representación de forma plena. Lo que ocurre es que la figura religiosa es un medio de *transportación* o éxtasis, y a través de la luz que irradia (*nimbos*), los trazos de los ojos u otros signos sensoriales (el incienso, la música…), se termina por sugerir lo desconocido y lo inconmensurable.

[217] Es curioso que muchas de estas sagas hagan mención expresa a la oscuridad en sus propios títulos: "La Materia Oscura", "El Caballeros Oscuro", etc.

[218] TRÍAS, E. (1992): *Lo bello y lo siniestro,* Ariel, Barcelona.

Como imagen de Dios o semejante a Dios, es como una puerta natural de acceso a la experiecia de su grandeza, aunque también la arquitectura, el espacio fóbico, el laberinto de columnas y arcos del arte islámico, puede servir lo mismo para representar esa presencia de lo divino como lo más grande, lo más majestuoso, lo que excede a cualquier comprensión. Encontramos, pues, profundas **correlaciones** entre **lo siniestro, lo bello y lo sublime**, experiencias todas en que la sensación del *mysterium tremendum* (que es como R. Otto llama a la experiencia religiosa) y que se materializa en formas expresivas diversas.

Por una parte, a través del llamado ***kitsch agrio***, se generan objetos, actitudes e historias que, en palabras de Trías, tienden a elaborar estéticamente los límites mismos de experiencia estética, lo siniestro y lo repugnante, lo vomitivo y lo excremental, lo macabro y lo demoníaco, en fin, todo el surtido de las teclas del horror. Por otra parte, en el ***kitsch dulce,*** la iconología *melodramática* ha elaborado ya toda suerte de personajes sensibleros, *dulzones*, autómatas amables y un largo etcétera en que el espanto del terror no tiene cabida, a no ser como parodia, como en parodias sobre los zombis o el gore para adolescentes (*Scary Movie*).

Sin embargo, el *autómata*, a pesar de ese efectismo pretencioso de su creador, que lo hace **kitsch** y exagerado, nos coloca justamente ante nuestro propio "espejo", ante la experiencia límite que algunas leyendas dicen que tuvieron el caballero sevillano D. Miguel de Mañara -una de las fuentes históricas supuestas de D. Juan Tenorio- o el propio Caballero de Olmedo: el encuentro con el "otro igual", con el replicante, con el Doble, que nos mira a los ojos. Ambos se vieron a sí mismo *muertos* o en forma fantasmal, y eso, cuentan, cambió la vida de Miguel de Mañana, que desde ese momento se dedicó a obras piadosas.

Visto así, el *autómata* es de verdad el reverso de nuestra propia identidad, que *cobra vida de vez en cuando*. De modo semejante, el océano reflectante de ***Solaris*** –un planeta que todo él es un ser inteligente- de S. Lem, se comporta también como un inmenso espejo donde toman forma las pesadillas de los personajes.

Escarbar, pues, en tal *Mina de las Imágenes*[219] es lo que, de forma inintencionada, hace el niño y el joven cuando busca en estos relatos sus propios monstruos y aprende a convivir con ellos, ya sea Quasimodo, Frankenstein o los monstruos alienígenas.

[219] Episodio de "La Historia Interminable" donde Bastián, ya sin apenas conciencia de sí mismo, debe escarbar hasta encontrar una imagen auténticamente suya, que le devuelva a su ser.

3.4 Los parámetros de espacio y tiempo

3.4.1 El espacio como componente de la saga: cartografía y paratextualidad.

Cartas y Mapas son elementos cada vez más frecuentes en toda saga fantástica. Muchas sagas empiezan, en efecto, con un mapa, que no sabemos bien si es para guiar al lector o como croquis de estos reinos lejanos y colosales por donde deben viajar los héroes, magos, campesinos… En general, en todas las sagas los mapas juegan un papel fundamental. Así, en las sagas de D. Eddings (*Crónicas de Belgarath*) vienen perfectamente detallados mapas de todas las regiones: los mapas sirven así para ubicar no sólo hechos geográficos (ríos, montañas) sino la historia cultural desarrollada en la trama, por ejemplo, las nacionalidades, rutas de caravanas…

Además, las sagas fantásticas siempre se apoyan en mitos etiológicos, en historias acerca de los orígenes, los tiempos y los espacios primigenios.

El mapa sirve para visualizar esa cosmogénesis de modo que estas "geografías imaginarias" son tan importantes que se ha llamado a este tipo de obras "**ficción cartografiada**".

TEXTO Y PARATEXTO, UN OBJETO TOTAL

En las narraciones, en efecto, el **iconotexto**, dejando fuera la ilustración y la imagen en forma de aleluya o de cómic, puede entenderse un poco como la *literatura emblemática* del Barroco, una imagen que centra la atención del lector (como una especie de *mandala* o mapa-guía) y también un desarrollo en paralelo del texto.

Ciertamente, los tipos de **iconotextos más comunes en las sagas fantásticas** son los mapas o los árboles genealógicos, que, más allá de su carga figurativa, hacen en efecto el mismo papel alegórico que los "emblemas" del Barroco: **el mapa enmarca un cosmos donde se va a mover toda la acción, el árbol, la línea en el tiempo de los personajes o estirpes de la saga**.

Lo importante es que estos elementos, en principio casi *paratextuales* (colocados "ad hoc" de **forma lateral**, en las primeras páginas o en las últimas de los libros) se revelan como piezas fundamentales para guiarse en el macrocosmos de la narración. Por tanto mapa y textos son el **objeto total**, a diferencia de lo que pasa en la *ilustración de una novela*, porque estos iconos no son prescindibles, ni tampoco tienen sentido "fuera" del texto, a no ser como piezas del llamado "fan art" o como parte de los libros de acompañamiento de las sagas.

En cambio, una ilustración de un libro suele tener sentido autónomo al margen del texto, y el texto que ilustra puede ser leído omitiéndola. Los "juegos" buscados en los **iconotextos** narrativos son menos de ruptura que de

cooperación o complicidad, igual que la imagen y el texto en la *literatura emblemática* se *iluminaban* mutuamente. Además, las imágenes en los libros de sagas tienen también un potencial alegórico.

Ésta es la diferencia principal con la *novela ilustrada*, al modo en que por ejemplo se han publicado obras clásicas como *La Regenta*, que se acompañaron de toda suerte de ilustraciones.

El **iconotexto** de la literatura fantástica tiene, pues, un sentido *alegórico*: el caso más claro son los mapas, auténticos gráficos donde se ha aparcado el realismo del dibujo o de la geografía para esbozar montañas, ríos y enclaves que son claves en el relato. El mapa sirve para concentrarse en él, es, como hemos dicho, una especie de *mandala*, de "hoja de ruta" para el héroe, y, por lo mismo, para el lector.

De hecho, en los clásicos ilustrados texto e ilustración suelen ser indisociables por su simultaneidad, en cambio, el mapa se sitúa en los márgenes del libro justamente para ***ayudar a la lectura no lineal***; desde cualquier lado del mapa se puede llegar al texto, y viceversa, cualquier episodio del texto encuentra alguna remisión en el mapa, dándose así una unión de imagen textual e imagen visual.

De este modo, cabe distinguir entre una **lectura gráfica visual asociada**, que es la propia de estos clásicos ilustrados y de las modernas novelas gráficas, y la **lectura visual mental** que fomenta el *iconotexto*, y que no sirve para un episodio concreto sino para confeccionarse ese *mapa cognitivo* que guía y estructura la comprensión del relato.

En el primer caso, la lectura es lineal a la fuerza, pues las imágenes van de acompañamiento, en el segundo caso, la lectura es, como venimos diciendo, no lineal y sirve para la comprensión de estas mega-estructuras que son las sagas fantásticas *(El Corazón del Guerrero)*.

Ahora bien, el **iconotexto**, según Jean-François Botrel[220], puede tener una triple función:

*... **editorial** (como elemento de la «puesta en libro» más que como estrategia publicitaria), **auctorial** (en la medida en que el artista se esfuerza por traducir fielmente en un plan visual el proyecto mimético del texto, incluso de sus efectos simbólicos [Baguley, 1992]) o **lectorial** (como comentario o lectura gráfica del texto).*

La imagen, sobre todo cuando está inserta en el texto, *requiere que una historia de la literatura preocupada por la recepción de las obras la tenga en cuenta y valore su función.*

En las sagas fantásticas, las informaciones icónicas son epitextos, por eso tienden a la **lateralidad**, en el sentido de que los editores ubican, como hemos dicho, los mapas al inicio o al final del libro, y los autores también se esfuerzan por ofrecer iconos de apoyo, de forma que el lector se encuentra ante una multiplicidad de códigos textuales, paratextuales e icónica.

En realidad, la idea de la conjunción de un espacio y un tiempo como ámbitos únicos de la ficción fue desarrollada por M. Bajtin a través de la noción ya comentada de ***cronotopo***, mediante la cual podríamos comprender que, por ejemplo, en el caso de Tolkien el universo de la Tierra Media y los restantes reinos, y el lapso concreto de la Guerra del Anillo son las coordenadas en las que el mito despliega a la vez la identidad y la alteridad; así como los distintos *designios* que se van conformando y que van retratandoa cada (grupo de) personaje(s), por eso Frodo o Gandalf son indisociables de este tiempo y espacio singulares.

El **escenario**, pues, es el auténtico protagonista, no es un simple decorado o fondo; al contrario, es el que permite todo el juego de posibilidades casi infinitas que se desarrollan, tanto en lectura lineal, es decir, en un cierto recorrido, como en lectura no lineal, si ensanchamos ese mundo a través del seguimiento de sus *precuelas, secuelas, hilos narrativos secundarios...*

Si creemos en el íntimo parentesco entre mito y religión, entonces no podrá extrañarnos lo que M. Eliade ha descrito como "espacio sagrado", que es un espacio no continuo ni euclideo, sino que viene marcado por una experiencia primordial, la de la *fundación de un mundo*.

Y este mundo está articulado en torno a un "eje" cosmológico que une los distintos niveles, por ejemplo, el símbolo de la *montaña sagrada*, que llega hasta el cielo, enseñorea la tierra y hunde sus raíces en el inframundo. En todo caso, el espacio sagrado es un *cosmos ordenado*, a diferencia del cosmos, y posee un centro, donde reside el "numen", como diría Otto, la divinidad. El Olimpo helénico, por citar un caso conocido, es la morada de los Dioses y analogía de este espacio alternativo y paralelo al "nuestro". Pero lo que pasa en este espacio sagrado suele venir condicionado por la manera en que se formó el mundo a partir del Caos primordial, por ejemplo, la lucha entre Zeus y los Titanes.

[220] BOTREL, J. Fr. (1996): "Novela e ilustración: «La Regenta» leída y vista por Juan Llimona, Francisco Gómez Soler y demás (1884-1885)", Sociedad de Literatura Española del Siglo XIX. Coloquio (1º. 1996. Barcelona), *Del Romanticismo al Realismo*, Luis F. Díaz Larios, Enrique Miralles, Barcelona, Universitat, 1998, pp. 471-487.

De ahí las intersecciones o cruces entre el mundo alternativo y el mundo "real" que se da a veces en ciertas sagas, como Narnia, o la posibilidad incluso de ir de un mundo a otro, como en *Otherland*, de Tad Williams.

Así pues, el mito es la fuente del viaje, del periplo, y es el que marca el centro y el destino, y eso ocurre continuamente en las sagas fantásticas a partir de los mitos fundacionales que las articulan. Lo que hace la geografía imaginaria es dibujar un "universo a la medida", y lo mismo pasará con la cronología.

UN MUNDO CAÓTICO DE ACCIONES IMPREVISIBLES

El autor Rudolf Otto exponía, en su libro ya comentado *Das Heilige* (*Lo santo*)[221], la importancia de los aspectos *irracionales* del fenómeno religioso, lo cual pone en cuestión el concepto de *cosmos* y el de *destino final* (o en términos cristianos, la providencia divina).

La idea de que el *cosmos* está regulado o controlado de algún modo, de que siempre hay alguien como Zeus que derrota a las fuerzas destructivas o Titanes, es sólo una posibilidad, que la mitología literaria de Lovecraft o de King se encargan de desmentir, con el recurso de esos dioses ancestrales que desatan el horror primigenio y que acechan –como en el cuento de *"Los perros de Tíndalos"* desde cualquier esquina.

En tal escenario, los mitos de lucha se convierten en realidad en *mitos de redención*, porque el héroe siempre parte de una posición muy inferior, y, saben como la *cofradía del Anillo*, que la partida está perdida casi antes de empezar la búsqueda, sólo un milagro puede oponerse al peso de la destrucción.

En este punto, Tolkien introduce el concepto de **eucatástrofe**, que es la inversión de un final anunciado y previsible, gracias a un hecho milagroso, como el esfuerzo épico de Frodo y los suyos. Pero lo propio de los héroes salvadores es su inmolación, su sacrificio a favor de los demás.

Sea como fuere, en una ficción fantástica, el hecho de dibujar sobre un plano o un mapa las ciudades principales, la ruta arquetípica o los parajes que sirven de referencia es, como en el caso de la iconografía religiosa cristiana, pintar el "via crucis", el camino arquetípico que ha de seguir el héroe y servir de contemplación al lector.

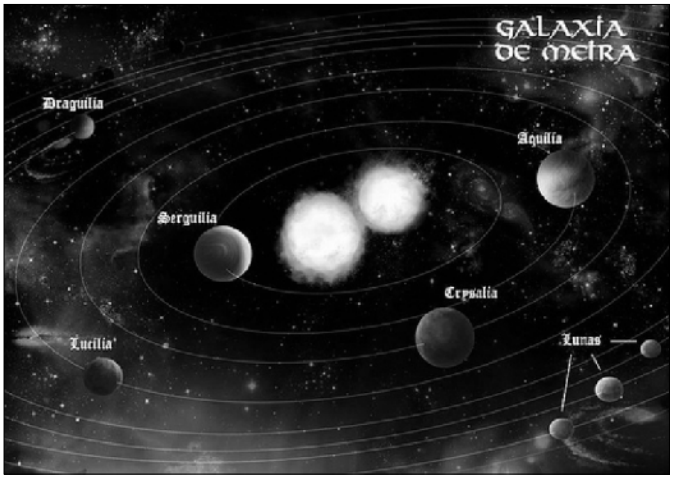
Porque el *mito* tiene un carácter **arquetípico**, de modelo que ha de repetirse, (como es la Eucaristía cuando Cristo la instituye). El mito, pues, genera un rito, y el "recorrido" de esta geografía imaginaria es para el lector la experiencia primordial, que repite una y otra vez.

Y por eso, más allá del fenómeno del *fan fiction*, no puede resultar extraño que los seguidores de algunas de

[221] OTTO, R. (2001), *Lo Santo: Lo Racional y lo Irracional en la idea de Dios*, Alianza editorial, Madrid.

estas sagas hayan constituido una especie de "culto" o hagan sus fiestas, Evidentemente, la diferencia sustancial entre ficción/realidad aquí queda en suspenso, lo que importa es que, ***tras la mitomanía, se esconden conductas de raíz religiosa***; además, como hemos visto, "fan" deriva de *fanaticus*, relacionado con *fanum*, templo, lugar sagrado, y ya primitivamente designaba esta actitud *exaltada* de los servidores del santuario.

Así que lo seguro es que los dos discursos, el *textual* y el *cartográfico*, se interpenetran, dando lugar a una especie de texto híbrido, transdiscursivo.



Es lo que estamos defendiendo al subrayar que tales elementos no son decorativos sino fundamentales, pues al introducir un mapa en el texto lo que hacemos es crear una interacción que trasciende a cada uno de los discursos por separados, por eso hablamos de **discurso híbrido**, lo cual no sucede no sólo en libros, sino también en videojuegos, mangas…

Sea como fuere, además de los cuatro puntos cardinales, en los **mapas fantásticos**, el lector aprende a ubicar en cada uno de los reinos, parajes o caminos, la presencia de las "fuerzas" y personajes en conflicto; y eso nos sitúa nuevamente ante la función del héroe como resistencia a esas fuerzas desatadas y, siempre que puede, de elemento "salvador".

FUNCIÓN INICIÁTICA DE LOS MAPAS

El mapa de las sagas fantásticas sitúa los **enclaves** y, en potencia, los *itinerarios de la ficción,* iluminando el trayecto de la lectura. Al presentar el mapa como una especie de *texto icónico paralelo,* no hay duda de que se pretende enriquecer la lectura. El **mapa fantástico** haría, ni más ni menos, lo mismo que el mapa de África central en la edición de Hetzel de la obra de Verne *Cinco semanas en globo:* con sus inexactitudes, lo que en realidad se pretende es ilustrar el recorrido del globo identificando las regiones sobrevoladas.

Pues algo así pretenderían Tolkien y otros autores y editores de estas sagas fantásticas al poner a disposición del

lector un *mapa-mundi* (da igual en este caso que sea fantástico o no), que ayude al mismo como una especie de GPS, sólo que aquí el "tour" o viaje es la propia lectura de la aventura.

Lo que pasa es que en la geografía no fantástica el lector tiene en potencia un conocimiento del mundo objeto de la narración que puede ser cotejado; en la geografía imaginaria, no, los límites trazados por el autor, en su texto y/o en su mapa, son toda la información disponible, y conocer de verdad dichos límites es la primera aventura, la hermenéutica o interpretativa

Porque el *mundo está poblado de signos*, como decían los clásicos, e interpretar bien las "señales" de ese mundo importa no sólo para la comprensión de las fuerzas que operan en ese mundo sino para la propia supervivencia del lector en la ficción, en tanto que alguien que se identifica con la aventura y con su héroe.

En resumen, el mapa de los relatos de viajes marcan lo mismo una zona o escenario general que detallan posibles itinerarios o rutas de la aventura.

Da igual que el referente sea real o imaginario, lo importante es que con el mapa se produce la ilusión de que lo representado existe en todos y cada uno de sus detalles.

EL MAPA, ESTRATEGIA UNIFICADORA DE LA SAGA Y TABLERO DE JUEGO

A tenor de lo que venimos diciendo, el mapa se convierte también en una **estrategia unificadora de la saga** al ofrecer un **elemento de totalización contrapuntual** al del texto, o paralelo al mismo; es además **un perfecto tablero de juego donde ir más allá de leer: contemplar, jugar descifrar, representar, actuar (dimensión ostensiva del texto).**

A este respecto, Clement Levy[222] hace unas observaciones muy interesantes entre la diferencia entre leer y contemplar un mapa:

> *Lire une carte signifie la comprendre en déchila Ficción-maníarant les symboles et les inscriptions qui la composent. Cela revient à se figurer en esprit l'espace géographique dont elle est la projection et la réduction, mais dans son relief et ses dimensions tels qu'ils sont indiqués dans la légende, emplacement de la carte où sont spécifiées les conventions cartographiques utilisées. Cette lecture s'apparente pourtant à une traduction, et semble être l'inverse du travail du cartographe.*
>
> *Cette lecture de la carte s'oppose à la contemplation, qui ne requiert pas de carte aussi précise et conforme aux règles de la cartographie, pour être satisfaite. La contemplation d'une carte ola Ficción-maníare au lecteur le plaisir esthétique de retrouver le cadre spatial de ce qu'il lit, mais comme support de sa remémoration du récit de voyage qu'il vient de lire, ou de sa rêverie sur les voyages possibles dans les espaces*

[222] Véase http://www.ditl.info/arttest/art257.php

figurés. Certains auteurs sollicitent ainsi l'imagination du lecteur et tirent parti de la modalité contemplative de lecture d'une carte.

L'analyse que fait Pierre Jourde de la carte qui accompagne Le Seigneur des anneaux confirme cette hypothèse : « la carte se développe de façon plus autonome et prend, en quelque sorte, une valeur intrinsèque. Elle n'existe plus seulement en fonction de la narration. Des lieux, des noms y figurent qui pourraient être ceux d'autres histoires, mais qui ne s'articulent pas dans celle qui

nous est racontée ». Cette mention d'autres lieux rend plus vivace l'impression que le monde inventé par TOLKIEN existe bel et bien. Mais qu'il s'agisse d'une fiction cartographique n'empêche pas la rêverie sur les noms de lieux de pouvoir naître de la contemplation d'une carte d'un lieu réel.

Une carte détermine donc un autre type de lecture au sein d'un texte, et permet aussi de porter sur l'œuvre un autre regard : entrelacs de texte et de représentation graphique proposés au lecteur, elle tend vers une plus grande complétude car elle ancre les mots dans un référent géographique, réel ou non, et se pose face à un univers dont la carte est entre les mains du lecteur.(Subrayados nuestros)

En resumen, estos mapas de las sagas sirven para **resaltar la unidad ficcional** de la misma; como recurso, el mapa es un marco paratextual hecho no sólo para ser leído, descifrado, sino para ser contemplado, ya que ofrece placer estético y ayuda a rememorar libremente lo que se acaba de leer.

El mapa se hace así autónomo, con un valor intrínseco; los puntos y nombres que se señalan podrían evocar, además, los de otras historias posibles. Junto a esta función de lectura *centrífuga o divergente*, por usar algún término, está también la otra posibilidad de leer el mapa y el texto de forma *centrípeta o convergente:* la imagen "ancla" las palabras al mapa de situación, que es así un auténtico croquis o guía.

O sea, el mapa ilustra el texto, se colocan como la equivalencia de su mirada, y tienen, pues, una relación más estrecha y menos libre. *Completar la información* vs. *sugerir* o incluso *decorar* con motivos alegóricos (v.gr. cartografía barroca) son dos extremos que a menudo pasan por estados intermedios en este tipo de ilustraciones.

TOPONOMÁSTICA LEGENDARIA, LA BASE DE LOS NOMBRES DE LUGARES Y PERSONAS DE LAS SAGAS

Otra función importantísima del mapa fantástico es estar acompañado o implementado por los **nombres**, es decir, los topónimos, que encuentran aquí su receptáculo natural. En realidad, todas las cosmogonías tienen un rosario de nombres de lugar y de accidentes geográficos, que sólo los mapas pueden ubicar con orden, como en los portularios e insularios.

De hecho, a veces lo importante no es la toponimia mayor sino la toponimia menor, el nombre concreto de parajes.

Sólo echando un vistazo a los nombres de lugares y/o personas, vemos que las sagas practican no sólo la creación

de mundos alternativos sino la de lenguas nuevas, como la lengua élfica de Tolkien. Los nombres de ESDA, por citar un ejemplo conocido, son reveladores:

1. ARAGORN
2. *ARWEN UNDOMIEL
3. *BOROMIR
4. *DENETHOR
5. *EOMER
6. *EOWYN
7. *ELROND
8. *FARAMIR
9. *FRODO
10. *GALADRIEL
11. *GANDALF
12. *GIMLI
13. *GOLLUM
14. *HALDIR
15. *ISILDUR
16. *LEGOLAS
17. *MERRY
18. *PIPPIN
19. *RADAGAST
20. *SAM
21. *SARUMAN
22. *THEODEN

Es sabido que estos nombres provienen de personas reales, lenguas antiguas o idiomas inventados por él mismo, y que Tolkien utilizó nórdico antiguo, inglés arcaico y finlandés, aunque también creó varias lenguas élficas, el idioma orco y otros muchos más.

LA IMPORTANCIA DE LA TOPONIMIA Y LA ONOMÁSTICA DE ORIGEN LEGENDARIO

La forma en que llamamos a los sitios donde vivimos y a nosotros mismos nos pasa a menudo desapercibida o bien aparece como una curiosidad lingüística o histórica más que como una realidad con significado vivo.

Nada más lejos de la realidad. La toponimia se constituye, como se ha dicho, en un mapa mental que nos va descubriendo la presencia ineludible de los otros, los primeros, en un territorio y tiempo que ahora nos pertenece. El mundo globalizado y complejo en que vivimos nos sirve a la vez, como si fuera un espejo, para aislar en el conjunto un perfil que es el nuestro, unas raíces propias, y lo son sin duda los nombres que usamos para llamar nuestro país, nuestra comunidad, nuestro pueblo, nuestra calle... es decir, todo ese continuum espacial que nosotros acotamos discontinuamente mediante signos que son algo más rótulos, son nuestra propia historia, nuestra forma de relacionarnos con un pasado y una familia que nos preceden.

En la **Toponomástica** podemos hacer dos grandes grupos, las palabras motivadas y las palabras no motivadas, por ejemplo, *Compostela* es una palabra motivada, generada por un mito o una historia a la que alude el nombre, "Campo de estrellas", en cambio la calle *Camelias* o *Gardenias* es una nomenclatura urbana a menudo aleatoria.

Sucede además que esta división se solapa con otra muy importante: la de topónimos "oscuros" y topónimos "transparentes".

El término *El Romeral* es transparente, pero *Laminiturri* es un vocablo de origen euskera, que es el nombre de una fuente del pueblo riojano de Ojacastro y que, según "parece" quiere decir, *La Fuente de la Lamia*, pues en relación a ésta los vecinos cuentan, como algo verídico, la leyenda de una mujer con pies de ave, tal como es representada en el folklore peninsular del Norte. Y *Lamiako* es también el nombre de un barrio de Vizcaya, como hay otros étimos en Asturias (Deva, Navia...) que recuerdan a divinidades prerromanas, y todo ello parece que vaya, al pasar de una época a otra, perdiéndose en la conciencia del hablante.

Ciertamente, el comunicador no conoce bien los étimos del latín ni mucho menos los sustratos prerromanos, pero sí es verdad que conserva una memoria histórica más o menos difusa, y usa un término intuitivamente, como cuando usa "dar tarascadas" aludiendo sin saber a la Tarasca, el dragón o monstruo mítico de la ciudad francesa que le dio nombre –Tarascón- y que Santa Marta dominó milagrosamente.

Pero otras muchas veces no hay detrás una leyenda registrada, sino que, como en las denominaciones *Barranco de la Encantada* o *Huertas de Ánimas*, apenas queda más que el nombre, sospechamos por donde pudo ir la historia pero hemos perdido en el camino los detalles, precisamente porque la toponimia, como la lengua misma, es creación colectiva.

Es algo que vemos bien a propósito de los *teónimos* y, en particular, de los nombres de vírgenes: ciertamente, unos proceden de forma "vertical", de advocaciones "impuestas" por la Iglesia (v.gr. Virgen de la Merced), pero otros muchos entroncan con esta veta leyendística, y así tenemos "La Virgen de la Colina" de Friburgo, por estar ahí la llamada "colina de las apariciones", o la virgen local, de pura cepa, al modo de la pacense "Virgen de Bótoa", auténtico "genius loci", cuyo nombre no podía ser sino ése.

Pues bien, se calcula que de cada 100 topónimos, aproximadamente un 90% pertenecen a este grupo, pero sigue habiendo un 10 o incluso un 15% de términos cuyo origen hay que buscar en una leyenda, un mito o algo "que dejó huella" la comunidad, por así decir.

Así que un estudio sobre las relaciones entre mito y espacio debe privilegiar estas voces en principio "raras" pero que, a diferencia de las aleatorias o transparentes con que un alcalde decide "nombrar" un barrio, preservan el patrimonio cultural de una comunidad.

Es algo que saben muy bien en Roma donde, por motivos evidentes, se cuida y se referencia al máximo la denominación de cada rincón de la ciudad y sus alrededores. Además, la **toponimia legendaria** da pistas a la investigación arqueológica y descubre, por ejemplo, bajo la capa de un cristianismo popular, indicios de cultos paganos a través del nombre reiterativo de ciertos parajes, animales, etc.

LOS LUGARES DE LA MEMORIA: LAS APORTACIONES CONVERGENTES DE P. NORA Y M. BAJTIN

Los llamados **lugares de memoria** que define el profesor francés Pierre Nora son equivalentes a los **Cronotopos** del ruso M. Bajtin, son *lugares de significación para la memoria social y cultural*, donde persiste una voluntad de recuerdo y de afirmación de ese lugar, personaje o evento en su singularidad (v.gr. Santa Eulalia, su tumba, etc.) , mostrada a través de una toponimia tanto infusa –centrada en el lugar- como difusa, con ramificaciones en otras partes. Según esta definición, el *Hornito de Santa Eulalia* de Mérida - sea o no el lugar real donde se efectuó el martirio- es un "lugar de memoria", un referente claro del patrimonio cultural común, como lo es, a nivel más amplio, el Camino de Santiago y sus enclaves principales, que reúnen estas cualidades, pero no así todos los lugares prehistóricos o arqueológicos, que no son lugares de memoria si no se ha dado previamente una continuidad cultural, de hecho puede haber yacimientos importantes (v.gr. la ciudad visigoda de Recópolis) sin apenas conexión con la memoria social y cultural de la zona, debido a un corte brusco o un olvido.

En las Sagas, pues, estos **lugares de memoria son** marcados y ensalzados continuamente, como las ciudades, torres, bosques y otros lugares importantes en *El Señor de los Anillos,* donde acaecen las batallas, asaltos, alianzas, etc.

La tipología de Pierre Nora es muy rica, un "lugar de memoria" puede ser *un monument ou un ensemble historique, un paysage culturel, une bibliothèque, une université, un mémorial, un lieu où s'est fait l'histoire d'une communauté ou d'un peuple, pour le meilleur ou pour le pire (par exemple, camp de concentration d'Auschwitz-Birkenau, prison de Sighet, salle de signature d'un traité de paix, etc*).

Así pues, cualquier lugar, en principio, puede ser investido de esta significación social y cultural, con tal de que en él se condense una **experiencia humana relevante** para la comunidad, de modo que, aunque en la toponimia legendaria clásica lo que predomina son los parajes rústicos (*Fuente de la Mora, Cancho de la Bruja...*), vemos que en las sagas cualquier lugar puede ser investido con un nombre (toponimia mayor / toponimia menor).

A nadie se le escapa, por ejemplo, que cada cultura hace su propia tipología de espacios, así, las culturas antiguas, más que la división entre por ejemplo campo/ciudad, lo que hacen es separar claramente los espacios/tiempos profanos de los espacios/tiempos sagrados. Así, un santuario, es siempre un santuario, un lugar consagrado, y por ende, un **lugar de memoria.**

También son **lugares de memoria** los otros edificios de uso civil, como los palacios o castillos, que forman parte de la **memoria social,** y todo aquel otro recinto donde se coloque una placa, un monumento, un memorial... por ser, por ejemplo, el lugar donde se celebró una batalla. A este respecto, está claro que sobre los lugares de una comunidad operan, eventualmente, fuerzas históricas de gran impacto en la comunidad, como es en las sagas los lugares contra los que arremeten las fuerzas de Mordor. Misma intensidad emocional que -por citar un caso no de la ficción- se da en el guetto judío de Varsovia, los campos de concentración... sitios donde hay una intensidad especial de la emoción, y, por tanto, del recuerdo.

Los *lugares de memoria* deben estár glosados por memoriales o placas, auténticos "banderines" para marcar

esos espacios/tiempos tan relevantes para todos, o para casi todos. Estos señalizadores, en las sagas, son los **mapas**, que, en coherencia con esto, no se limitan a señalar puntos o caminos en el territorio sino lugares que tengan un significado colectivo, y por eso se llenan con signos de hospederías, encrucijadas, puentes… dando al mismo un aspecto figurativo.

En resumen, la **Toponimia Legendaria** viene a ser **el espacio investido por el mito**. En este aspecto hay que prestar atención cuidadosa a los nombres de lugares y personas, y seguir el rastro, por ejemplo, de los hagiotopónimos o teónimos, o de sus manifestaciones (*litofanías*, fuentes, ríos, cuevas...), pues lo cierto es que están dando testimonio de un "genius loci", de una deidad/personaje/culto sobresaliente, localizado en un punto/espacio/tiempo de esa comunidad.

Tras los nombres de los personajes y accidentes geográficos de las sagas hay, a menudo, una historia condensada, una leyenda o alusión mitológica que el autor ha creado, en perfecta consonancia con la historia o la psicología del personaje.

3.4.2 El tiempo como componente de la saga: cronologías.

Para entender bien las sagas fantásticas no basta con entender el funcionamiento de sus espacios míticos sino la dimensión temporal en que se desenvuelven, las **líneas cronológicas.**

Así, la épica saga mitológica creada por John Ronald Reuel Tolkien a través de *El Señor de los Anillos* narra una cronología desde la creación de la Tierra Media a través de todas sus edades. La cronología está dividida en edades y presenta personajes emblemáticos de cada una de ellas y cómo van a influir en su transcurso, es decir, cómo construyen la evolución de los pueblos de la Tierra Media. O lo mismo pasa con el otro ciclo, objeto de multitud de recopilaciones y líneas cronológicas trazadas al detalle[223].

ESPACIO PARATEXTUAL, ILUSTRACIÓN, CÓMIC, ESCENARIOS DE CAMPAÑA DE LOS JUEGOS DE ROL…

Bajtin acuñó el concepto de **cronotopo** para designar esa ubicación espacial y temporal del relato como marco determinante del mismo sobre el que se construye la **identidad** y la **alteridad** (v.gr. dispersión de regiones en Tolkien).

Lo interesante son las distintas funciones que el espacio adopta como código dentro de las sagas. La primera que hemos visto, de forma muy redundante, es su aportación al paratexto, la inclusión de mapas, croquis o árboles genealógicos en posición liminar, en el umbral del

[223] http://www.delos.fantascienza.com/delos48/swcrono.html

libro, cerca de la portada o contraportada, para reforzar su carácter de ayudamemoria o "guía de viaje" de la ficción.

Pero también su **visualización**, con toda su parafernalia, no nos deja en la simple "información de ruta" sino que entiza al concepto de **universo paralelo**, se requiere un mapa pues adonde vamos no es "el mundo conocido" sino "otro(s) mundo(s) posible(s)".

En efecto, en las historias clásicas de los superhéroes de la DC Comics había universos múltiples, cada uno con sus héroes, y se denominabanm como *Tierra-1, Tierra-2, Tierra-S…*, creando una gran riqueza de mundos paralelos. Con todo, el multiverso fue eliminado, por motivos igualmente comerciales, en la ***Crisis en las tierras infinitas***, una mini-serie publicada en 1985, haciendo desaparecer algunos héroes y creando un ámbito nuevo común.

Valga un multiverso heterogéneo o un universo como marco unificado, lo importante es que sirvan de "tablero de juego" de las peripecias y acciones de los personajes, en lo que los juegos de rol llaman "escenarios de campaña".

A este respecto, no debemos olvidar que *Dragones y Mazmorras,* un juego de rol de 1974, propició diversos mundos tan conocidos como ***Dragonlance, Greyhawk, Ravenloft*** o la *Tierra de las Brumas,* ***Reinos Olvidados, Sol Oscuro*** o ***Eberron***, mundos ficticios creados para ambientar escenarios de campañas del juego de rol *Dungeons and Dragons*.

Cada uno, por supuesto, con sus variantes, así ***Ravenloft*** es un mundo de horror, donde todos sus habitantes son seres malignos y los personajes llegan a éste desde otros confines como parte de pruebas o castigos.

En cuanto a la temporalidad, la idea de **tiempo mítico** también fue desarrollada por Eliade, en relación estrecha con la idea de cosmogénesis, es decir, de crear un cosmos y, al mismo tiempo, de renovarlo en el curso de algún año: espacio y tiempo circular se apoyan mutuamente.

En resumen, **espacio y tiempo como ámbitos completos** son, como diría Kant, **formas a priori de una saga**, los parámetros previos en que debe ubicarse cada ficción.

CONCLUSIONES: LAS SAGAS COMO TEXTO Y CRONOTOPO LEGENDARIO

Así pues, **Cronotopo** es la organización del espacio y el tiempo para dar forma a la identidad y la alteridad inherentes a las sagas. En TOLKIEN y en otras fantasías históricas unos **ejes temporales** (genealogías) y **espaciales** (el mapa) son los que vertebran el relato.

Cronotopo es también el conjunto de características del tiempo del espacio en el interior del género, y que remite a una organización del mundo:

"Bajtin advierte que el proceso de asimilación de historia y literatura pasa por la definición de un tiempo y un espacio. Esta definición el crítico ruso la llama el "cronotopo", de cronos: tiempo y topos espacio.

La cronotopía es el centro organizador de los eventos narrativos fundamentales de una novela. A ellos les pertenece el sentido que le da forma a la narrativa. El cronotopo hace

visible el tiempo en el espacio y permite la comunicación del evento: es el vehículo de la información narrativa.[224]"

En efecto, **espacio** y **tiempo** son, como diría Kant, las *formas a priori* de la narrativa, los parámetros o coordenadas desde las que arrancará la historia, desarrollada con unos personajes y unos patrones o itinerarios posibles.

Una y otra vez se ha descrito lo que hay dentro de la narración como una especie de mobiliario o contenido, más o menos completo, pero el cronotipo sería el continente.

En las sagas el mundo es lugar abierto al viaje, la exploración o la incursión; ni el espacio ni el tiempo están reticulados, acotados, sino que son el campo libre donde chocan las fuerzas en conflicto.

Por eso no son precisos mapas de carreteras en el sentido moderno del término: el héroe conoce instintivamente su camino, y si se pierde, es ayudado por una fuerza superior, no por una indicación o señal de ruta.

En la concepción mítica, el espacio sagrado tiene un centro y una periferia, igual que el cosmos se opone al caos. Pero hallar el centro es como querer encontrar el occidente o el oriente, es una cuestión de progresión en la tarea encomendada.

3.5 EL PERFIL O LA CONFIGURACIÓN DEL CICLO: FICCIÓN Y TRANSFICCIÓN DE LAS SAGAS.

Seguramente los intercambios entre los distintos medias son un rasgo novedoso de las sagas fantásticas contemporáneas, A. Besson lo llama la "tendencia a la recuperación alógrafa" (*tendance a la reprise allographe*[225]). Los trabajos de ésta se relacionan a su vez con lo que anteriormente reseñamos como escuela de la Universidad de Laval (Québec), que ha desarrollado como temática de investigación **las literaturas populares y la cultura mediática**[226] y que ha acuñado conceptos tales como **transficcionalidad, interfábulas, polidiscursos, politextualidad...**

Así pues, la saga no es sólo una creación folklórica o literaria sino que ha resultado ser "porosa" a otros lenguajes y formatos, y se ha ampliado, consecuentemente, a otros dicursos, como el cine, el cómic, el rol... a través de **compartir universos narrativos**.

Es evidente que la cultura impresa, por sus características, siempre ha considerado la obra como algo *cerrado*, identificando la originalidad, singularidad o individualidad con lo literario, cuando es sabido que no sólo en la cultura folklórica sino en la propia cultura literaria de la Edad Media la originalidad no era sino la forma en que se retomaban temas y tópicos de un acervo compartido.

[224] [La cronotopía de Borges. Véase versión digitalizada en http://www.redesc.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/fondo2000/tiempos/5.htm]

[225] BESSON, op. cit., p. 135.

[226] http://www.crilcq.org/. Véase en especial el **proyecto** *Recueil, série, transfictionnalité. La polytextualité en littérature contemporaine*, por el GRR, grupo de investigación sobre la colección (*recueil*).

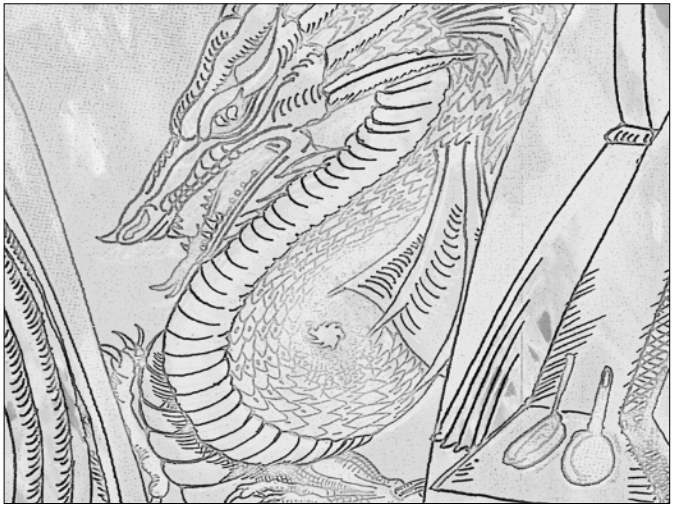
FICCIÓN Y TRANSFICCIÓN

En esta visión *más amplia de la obra de ficción*, que más allá de una realización concreta, que la considera no sólo en su singularidad o unicidad –como un libro- sino como *parte de un conjunto más amplio*, es donde las aportaciones de Saint-Gelais[227] son más notables, pues al ubicar una obra concreta en el horizonte mayor de la serie, el ciclo o la colección, ganamos sin duda en perspectiva.

Lo primero, pues, es distinguir la **ficción primordial**, es decir, el origen reconocido de una saga o serie, de toda su "estela", es decir, su "**transficción**". La ficción original no sólo es un texto único en sí mismo sino que pone los "mimbres" para otros, abre todo un mundo de posibles "**itinerarios narrativos**" (Bremond).

Claro está, hay una asimetría entre **ficción** y **transficción**, pues si bien la ficción original puede surtir de información a la transficción, no se puede decir lo mismo a la inversa, lo más que hace la transficción es reinterpretar la ficción original añadiendo ciertas claves o elementos, es decir, haciendo una especie de glosa o lectura anotada (cf. Midrahs rabínico) de lo que se considera ya *versión canónica* de una historia.

La forma más sencilla es prolongar la historia con un hilo adicional, por ejemplo, cuando el protagonista principal ha muerto, como en el libro de Andrés Trapiello *Al morir Don Quijote,* donde se cuentan las peripecias de otros personajes secundarios del Quijote o cuando en una historia de manga/anime de corte romántico los fans continúan la historia de los personajes en su etapa universitaria, mientras que en la obra original había conluído la saga "oficialmente" al entrar en ella, como en *Kimagure Orange Road*.



La casuística es amplia, pues el mundo transficcional puede **incluir** la ficción originaria, como en el caso que acabamos de citar; o puede que lo que haya entre ambos es una **analogía** profunda pero no literal, como un mito que se repite, a modo de los numerosos relatos de ciencia-ficción que retoman el Génesis bíblico como patrón, aunque con matices o correcciones respecto a éste; o incluso puede haber una relación **alternativa**, el mundo transficcional como una negación de la ficción originaria.

Así, el héroe transficcional no es una prolongación sino una réplica o contraparte del héroe de la ficción original: vive una vida diferente, tiene un destino distinto. Un caso ilustrativo es la creación de *réplicas en negativo*, por ejemplo, los héroes de la saga de cómic *Sindicato del Crimen,* como Ultraman, que es un duplicado de Superman, SuperWoman, de Wonder Woman, Owl-Man, Batman... con la idea base de los **universos paralelos**, siempre se pueden crear múltiples posibilidades (no olvidemos que en el anime ***Los Caballeros***

[227] Op. cit.

del Zodiaco, los enemigos de los caballeros de bronce en los inicios de la saga eran ellos mismos en su versión oscura y maligna).

La transficción, pues, se configura como un viaje por los distintos intertextos. Permite a los lectores, por ejemplo, saber qué pasa antes del principio y después del final de la ficción originaria, las *precuelas* y *secuelas* del cine.

De este modo, el concepto de **transficcionalidad** nos lleva a arominizar la idea de una **ficción orginaria** (que a menudo se identificación con la *creación de unos personajes o un argumento base***,** como aparecen en los créditos de muchas películas, que son versiones más o menos libres, y que avisan "según personajes creados por…") con la **transficción** o **pluralidad de textos** o **discursos que sigue a aquélla,** y que tienen como **nexo común**, por ejemplo, un **héroe o universo narrativo compartido.** Por eso decíamos que una saga se puede entender también como un **conjunto transficcional.**

Por tanto, volvemos a la misma idea del comienzo: en lugar de primar y focalizar la mirada sobre un texto, *en su unicidad o en su interior*, debemos alzar la vista a *un continuum o género*, de forma que percibamos *las relaciones de un texto, en singular, con la pluralidad de los otros textos y/o discursos con los guarda alguna clase de filiación.*

Se puede decir, por tanto, que lo que forma una "conjunto transficcional" es *el diálogo que entabla una obra dada con otros textos, autores, géneros y discursos*, tal como ha ocurrido con el Quijote y todas sus variaciones textuales y audioviosuales. Lo cual es sin duda una modalidad de lo que Bajtin explica como "dialogismo" y su fruto, la polifonía textual. ***¿A quién pertenecen los universos de ficción?*** Esto, que en principio puede parecer un tema legal, es un indicador de los nuevos tiempos: *el autor de origen, los otros autores, las editoriales, las productoras, el receptor mismo…* todos son comensales de este "festín", que, además, tiene la milagrosa propiedad de regenerarse a medida que es consumido.

Es decir, se nutre de una *comunicación multilateral*, que va desde unos agentes a otros por vías a veces insólitas. Porque la obra vive aparte de sus autores reales o de su cadena comercial: el fandom nos demuestra que los aficionados son capaces de apropiarse de obras de autores vivos y continuarlas por su cuenta.

Un colorario importante de lo anteriormente comentado es que la **ficción originaria** -que normalmente ha sido siempre un mito, una saga o una novela, es decir, una expresión literaria, o folklórico-literario- puede ser un discurso no verbal, como son los casos de *Stars Wars*, primero una película, o *Resident Evil*, antes videojuego y película que libros de éxito de S.D. Perry[228].

El concepto de **serie** implica, pues, que se cuenta con un **patrón** o fábula-tipo, que puede evolucionar y desplegarse como el hilo de un ovillo, en una palabra, **metamorfosearse.**

Visto así, es menos relevante el número de libros, pues al tener un *cierre elástico*, podemos decir que cada libro o

[228] Véase **Resident Evil**: Apocalypse; Resident Evil: Genesis; Zero Hour:

1. The Umbrella Conspiracy
2. Caliban Cove
3. City of the Dead
4. Underworld
5. Nemesis
6. Code: Veronica

película lo que hace es proveer de un **cierre parcial**, circunscrito a una parte de la misma: la saga o ciclo no se confunde con el libro, el **ciclo**, como dice A. Besson, es de algún modo **trascendente** y de ello da buena prueba una serie de elementos supratextuales como los *prefacios o prólogos, los paratextos, los mapas y otros hilos conductores.*

Cuando una **saga** o **serie** se perfila, alcanza una versión digamos "canónica", aparecen los epígonos, los continuadores, y como los rabinos que hacen lecturas comentadas o midrash de las escrituras, las nuevas versiones revisitan y reinventan las historias o patrones con nuevas acomodaciones, que son siempre **apropiaciones**, formas de actualizar esos mismos contenidos, que al fin y al cabo es lo que hace el *fan-fiction,* extrapolar los relatos idolatrados a toda clase de situaciones.

En el fondo, el texto tiende al infinito porque susbiste la polaridad enunciación/enunciado, al mundo de lo ya contado o escrito se superpone el mundo de lo comentado; el ahora/entonces, o actual/inactual (Weinrich) equivale a este doble plano de lo cerrado o singularizado a lo abierto, a lo que puede continuarse. Muchos portales de Internet no se centran precisamente en la obra de Tolkien, como tal obra literaria, sino el universo de la Tierra Media, y esto es lo que es objeto de completamiento, de aportaciones de todo tipo.

Esta necesidad de completar datos ha llevado, en el caso de las sagas, a prontuarios, diccionarios y toda suerte de elementos para explicar lo que en el cine se llama la **precuela** y **secuela**, el antes y después de la ficción, los vectores de la trama más allá de lo que se cuenta en ese libro o película, o sea, la **transficcionalidad**.

La **transficcionalidad** es, como ya hemos dicho, *una especie de máquina para viajar a través de los intertextos y los interdiscursos*, desde la literatura a las artes figurativas, del cine a los videojuegos.... Por lo demás, no es algo exclusiva de la paraliteratura, de las sagas, ciclos o series, sino que también abunda en la literatura general y en la mitología, ya nos hemos referido al Quijote, y lo mismo cabe decir de la iconografía que lo que hace es visualizar mitos clásicos.

Con estos principios, podemos poder en cuestión uno de los "dogmas" del estructuralismo literario, la autonomía de la obra literaria, el autotelismo o intransitividad de la misma, algo relativizable si hablamos del ciclo o saga, en la medida en que ésta trasciende a la obra en concreto y confiere a cada libro un valor, una posición relativa en ese **conjunto macrotextual.** Como las dos partes del Quijote, también las obras o "cuentas" de una misma saga conforman un espacio complejo que se alimentan unos de otros, y que incluso pueden entrar en una cierta "colisión" si se introducen datos o enfoques que no casan bien con la ficción original ("alérgenos", los llama Saint-Gelais).

Seguramente los intercambios entre los distintos *medias* son un rasgo novedoso de las **sagas fantásticas contemporáneas**, A. Besson lo llama la "tendencia a la recuperación alógrafa"[229]. Los trabajos de esta profesora se relacionan a su vez con la escuela de la Universidad de Laval

[229] BESSON, A. (2004): *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre*, CNRS Editions « Littérature ». La Tesis doctoral en que se basa se llama « A suivre », cycles romanesques en paralittérature contemporaine, domaines français et anglo-saxon

(Québec), que ha desarrollado como temática de investigación **las literaturas populares y la cultura mediática**[230] y que ha acuñado conceptos tales como **transficcionalidad, interfábulas, polidiscursos, politextualidad...**

Así pues, la saga no es sólo una creación folklórica o literaria sino que ha resultado ser "porosa" a otros lenguajes y formatos, y se ha ampliado, consecuentemente, a otros discursos no verbales, como el cine, el cómic, el rol... a través de **compartir universos narrativos**.

Es evidente que la cultura impresa, por sus características, siempre ha considerado la obra como algo *cerrado*, identificando la originalidad, singularidad o individualidad con lo literario, cuando es sabido que no sólo en la cultura folklórica sino en la propia cultura literaria de la Edad Media la originalidad no era sino la forma en que se retomaban temas y tópicos de un acervo compartido.

Así pues, hay una asimetría entre **ficción** y **transficción**, pues si bien la ficción original puede surtir de información a la transficción, no se puede decir lo mismo a la inversa, lo más que hace la transficción es reinterpretar la ficción original añadiendo ciertas claves o elementos, es decir, haciendo una especie de glosa o lectura anotada de lo que se considera ya *versión canónica* de una historia.

La forma más sencilla es prolongar la historia con un hilo adicional, por ejemplo, cuando el protagonista principal ha muerto, como en el libro de Andrés Trapiello "Al morir Don Quijote", donde se cuentan las peripecias de otros personajes secundarios del Quijote. La casuística es amplia, pues el mundo transficcional puede **incluir** la ficción originaria, como en el caso que acabamos de citar; o puede que lo que haya entre ambos es una **analogía** profunda pero no literal, como un mito que se repite, así los numerosos relatos de ciencia-ficción que retoman el Génesis bíblico como patrón, aunque con matices o correcciones respecto a éste, y también, siguiendo este tendencia a mezclar ciencia ficción y mitología, la saga de Dan Simmons sobre Troya (Ilion):

Así pues, el héroe transficcional no es una mera prolongación sino una réplica o contraparte del héroe de la ficción original: puede vivir una vida diferente, y tener un destino distinto. Un caso ilustrativo es la creación de *réplicas en negativo*, por ejemplo, los héroes de la saga de cómic "Sindicato del Crimen", como Ultraman, que es un duplicado de Superman, SuperWoman, de Wonder Woman y Owl-Man, de Batman. Con la idea base de los **universos paralelos**, siempre se pueden crear múltiples posibilidades.

La *transficción, pues, se configura como un viaje por los distintos intertextos.* Permite a los lectores, por ejemplo, saber qué pasa antes del principio y después del final de la ficción originaria, las *precuelas* y *secuelas* del cine.

De este modo, el concepto de **transficcionalidad** nos lleva a arominizar la idea de una **ficción orginaria** (que a menudo se identificación con la *creación de unos personajes o un* ***argumento base,*** como aparecen en los créditos de muchas películas, que son versiones más o menos libres, y

[230] http://www.crilcq.org/. Véase en especial el **proyecto** *Recueil, série, transfictionnalité. La polytextualité en littérature contemporaine*, por el GRR, grupo de investigación sobre la colección (*recueil*).

que avisan "*según personajes creados por…*") con la **transficción** o **pluralidad de textos** o **discursos que sigue a aquélla,** y que tienen como **nexo en común**, por ejemplo, un **héroe o universo narrativo compartido.** Por eso cabe decir que una saga se puede entender también como un **conjunto transficcional.**

Por tanto, volvemos a la misma idea del comienzo: en lugar de primar focalizar la mirada sobre un texto, *en su unicidad o en su interior*, debemos alzar la vista a *un continuum o género*, de forma que percibamos *las relaciones de un texto, en singular, con la pluralidad de los otros textos y/o discursos con los guarda alguna clase de filiación.* Por eso antes nos preguntábamos: ***¿A quién pertenecen los universos de ficción?,*** la obra es capaz de (sobre)vivir a sus autores originarios, a su entorno, etc: el **fandom** nos demuestra que los aficionados son capaces de apropiarse de obras de autores de toda índole y continuarlas por su cuenta.

SAGA, TRANSFICCIONALIDAD E INTERDISCURSIVIDAD

Así pues, la **ficción originaria** no siempre es una obra literaria o una creación verbal. Una vez en marcha, la saga, como un glaciar, arrastra multitud de materiales e influencias.

El concepto de **serie** implica, pues, que se cuenta con un **patrón** o fábula-tipo, que puede evolucionar y desplegarse como el hilo de un ovillo, en una palabra, **metamorfosearse.** Visto así, es menos relevante el número de libros, pues al tener un *cierre elástico*, podemos decir que cada libro o película lo que hace es proveer de un **cierre parcial**, circunscrito a una parte de la misma: la saga o ciclo no se confunde con el libro, el ciclo, como dice A. Besson, es de algún modo **trascendente** y de ello da buena prueba una serie de elementos *peritextuales* como los *prefacios o prólogos, los paratextos, los mapas y otros elementos intertextuales o interdiscursivos (citas, alusiones…).*

Cuando una **saga** o **serie** se perfila, alcanza una versión digamos "**canónica**", aparecen los epígonoes, los continuadores, y como los rabinos que hacen lecturas comentadas o midrash de las escrituras, las nuevas versiones revisitan y reinventan las historias o patrones con nuevas acomodaciones, que son siemrpe **apropiaciones**, formas de actualizar esos mismos contenidos, que al fin y al cabo es lo que hace el *fan-fiction,* extrapolar los relatos idolatrados a toda clase de situaciones.

En el fondo, el texto tiende al infinito porque susbiste la polaridad enunciación/enunciado, al *mundo de lo* ya *contado* o escrito se superpone el *mundo de lo comentado*; el *ahora/entonces*, o *actual/inactual* (Weinrich) equivale a este doble plano de lo cerrado o singularizado a lo abierto, a lo que puede continuarse. Muchos portales de Internet no se centran precisamente en la obra de Tolkien, como tal obra literaria, sino el universo de la Tierra Media, y esto es lo que es objeto de **completamiento**, de aportaciones de todo tipo.

Esta necesidad de completar datos ha llevado, en el caso de las sagas, a prontuarios, diccionarios y toda suerte de elementos para explicar lo que en el cine se llama la **precuela** y **secuela**, el antes y después de la ficción, los vectores de la trama más allá de lo que se cuenta en ese libro o película, o sea, la **transficcionalidad**.

La **transficcionalidad** es, como ya hemos dicho, ***una especie de máquina para viajar a través de los intertextos y los interdiscursos,*** *desde la literatura a las artes figurativas, al cine o los videojuegos*. Por lo demás, no es algo exclusiva de la **paraliteratura**, de las sagas, ciclos o series, sino que también abunda en la literatura general y en la mitología, ya nos hemos referido al Quijote, y lo mismo cabe decir de la iconografía que lo que hace es visualizar mitos clásicos. El intercambio es más fuerte de lo que parece, pues también existe la dirección contraria, la **ekfrasis** de la Retórica, es decir, el describir verbalmente una obra pictórica.

Con estos principios, podemos poder en cuestión uno de los "dogmas" del estructuralismo literario, *la autonomía de la obra literaria,* el *autotelismo* o *intransitividad* de la misma, algo relativizable si hablamos del ciclo o saga, en la medida en que ésta trasciende a la obra en concreto y confiere a cada libro un valor, una posición sólo relativa dentro de ese **conjunto macrotextual.**

Como las dos partes del Quijote, también las obras o "cuentas" de una misma saga conforman un espacio complejo que se alimentan unos de otros, y que incluso pueden entrar en una cierta "colisión" si se introducen datos o enfoques que no casan bien con la ficción original. En las sagas clásicas, el itinerario habitual era del texto literario o folklórico a las versiones audiovisuales, como ha ocurrido con el personaje de Conan. En cambio, en las sagas posmodernas, por influjo de las crecientes modas audiovisuales, una versión inicial en cine o cómic a menudo precede al libro.

Los límites son ciertamente difusos cuando la idea inicial es un ***patrón folklórico***, es lo que ocurre con la saga de los *Transformers*, en realidad variantes de los **autómatas** o robots humanizados (**autómatas**) cuyos precedentes ya examinamos en un artículo anterior[231] y que, partiendo de un mismo núcleo, han llegado a expandirse en distintos universos discursivos, partiendo curiosamente de un tipo dejuguetes de piezas combinables hasta llegar a cómic, películas animadas, series de televisión, etc.

Una ojeada superficial no podría por menos de reconocer los lazos entre estos robots con personalidad propia y el mundo emergente de los robots, cyborgs, androides y todo tipo de mutantes, superhéroes y personajes a caballo justamente entre lo orgánico y lo cibernético. La versión más efectista parece impregnarse de rasgos más truculentos, al modo de *Mazinguer-Z,* pero en seguida toda las sagas como Alien nos van mostrando la complejidad de las relaciones entre materia y espíritu, o, si se quiere, cómo se presenta la visión de qué cosa sea el *alma* desde estas atalayas del terror de monstruos, la bioteconología o la ciencia ficción.

[231] MARTOS, E. Y GARCÍA RIVERA, G. "El misterio de los autómatas: de la leyenda a la literatura infantil". Primeras Noticias. Revista de Literatura Infantil y Juvenil, 148, 30-38 (1997).

DE LA ADAPTACIÓN A LA COMPLEMENTARIEDAD

Entre Ficción y Transficción caben, como hemos visto, toda clase de variantes. Una posibilidad simple es la versión fílmica de Peter Jackson sobre ESDA de Tolkien: el cine lo que parece dar es una réplica de lo que hay en la novela. Hablamos entonces de **adaptación** de una novela o, en el camino inverso, de **novelización** de una película o videojuego que hayan cobrado éxito, como el caso citado de *Resident Evil*.

Pero otra posibilidad real –por ejemplo, la ya mencionada en *Matrix*- es que el entramado básico de la ficción originaria se vaya *diseminando* en los distintos "productos" o discursos de la saga.

A este respecto, los clips de **Animatrix** en realidad explican elementos que apenas si están aludidos en la película, con lo cual los discursos ya no buscan ser simplemente equivalentes o intercambiables sino *complementarse*.

A la vista de todo esto, queda clara que la saga es esa clase de texto **proteiforme**, que se expande, y que parece estar siempre buscando *otras realizaciones textuales y/o discursivas*, acaso como parte de esa pulsión a la **compleción** (o completamiento) de que hablaba Besson, y que se explica por motivos internos (una saga cosmológica que siempre genera nuevos "hilos") pero también externos, por la presión o demanda del "fandom", de los aficionados.

Ahora bien, esta especie de **ósmosis** entre unos discursos y otros se ha venido realizando en múltiples direcciones. Históricamente, *el texto literario era el primer referente*, la fuente principal; pero esta tendencia se ha ido aminorando, y de hecho ya hay muchos casos de sagas (*Star War, Resident Evil, Final Fantasy*...) donde el primer referente es la película o el videojuego o el cómic, y de ahí se pasa –a menudo por encargo editorial, es decir, de forma no espotánea- al libro.

Por tanto, **adaptación** de un relato literario al cine es una dirección de este intercambio; **novelización** de un filme de éxito, otra, y **transficcionalidad** múltiple, la más común actualmente. Por citar un caso, del éxito del juego de rol Dragones y Mazmorras de los años 70 se han generado cómics, libros, película, una serie de dibujos animados… Pero otros muchos casos se suceden, "*La Espada de la Hechicera*" empezó como un famoso cómic de superhéroes y en la actualidad se versiona como una serie de televisión de gran éxito.

Se produce así lo que Besson llama acertadamente "**sinergias**", que se deben además a factores tanto de producción como de recepción: las productoras, editoriales o distribuidoras, concentradas en holdings o en cualquier caso con fuertes vínculos empresariales, y del otro, el consumidor, mucho más diverfisicado en sus gustos, pasando de un soporte a otro.

En todo caso, la *migración de los cuentos se ha producido en un sentido múltiple*, así, las historias novelescas, que asociábamos al papel impreso, han pasado a "encarnarse" en guiones de película, figuras, cartas, juegos de rol, tableros, cómic, revistas, videojuego o juegos de ordenador… Las metamorfosis o disfraces son tan particulares o locales como se quieran, pero la ficción subyacente se acerca sin duda a un patrón universalizador.

Así pues, la **protoficción** que es estimada el núcleo de la saga no se confunde con los textos particulares: sería un supratexto, que se realiza en forma de textos y/o discursos diferenciados, y bajo los cuales discurren códigos conocidos (hipotextos).

El cierre de la ficción no se confunde con el cierre de los textos: las trilogías, segundas partes, etc. pertenecen a esta última esfera, la ficción tiene un cierre más indeterminado, precisamente porque se presta a la narración no lineal y combinatoria, a la exploración de toda clase de posibilidades narrativas.

DISTOPÍAS: DE LOS VIDEOJUEGOS O LA ANIMACIÓN AL CINE (RESIDENT EVIL, AEON FLUX)

Como acabamos de decir, es propio de la narrativa posmoderna un interés especial por el mundo de los autómatas, es decir, la ***fascinación por la máquina, la ciencia o la tecnología****, con* una visión pesimistas propia del **ciberpunk**.

La máquina o la tecnología, como en Robocop, son vinculadas al sufrimiento humano o a la deshumanización.

Incluso en Resident Evil es la explicación del origen de la **distopía**, un futuro horripilante que incluso ha dado lugar al subgénero llamado **Survival Horror**, es decir, historias de terror de supervivientes a un holocausto de la Humanidad después de una manipulación de un virus (la historia de Raccoon City, divididos entre infectados y no infectados).

Así pues, este mundo de las **distopías** es un ejemplo-resumen de las posibilidades ficción-transficción: Sin City es u n buen ejemplo de ello, donde, como se ha dicho, se han combinado la obra maestra de Frank Miller, la mirada agresiva de Robert Rodríguez y la crudeza visual de Quentin Tarantino, de hecho, el filme adapta la novela gráfica, y todo ello, pues, nos reafirme en un horizonte de ficción colaborativa, o, dicho de modo más preciso, de colaboración entre diversas artes.

Para lo cual, claro, se necesito un lector conocedor de diferentes lenguajes y que tenga una competencia intertextual e interdiscursiva. Eso al menos es de lo que se ocupa el cine y los media, y donde la escuela debe empezar a ganar el terreno perdido por un planteamiento obsoleto de la educación literaria y un sentido purista del canon literario.

CAPÍTULO 4. REPERCUSIONES PARA EL MUNDO DE LA EDUCACIÓN, LA CULTURA Y LA JUVENTUD

4.1 Implicaciones didácticas: la educación estética (literaria y plástica) a partir de las sagas. el fan art.

El hecho de que el Fan Fic "arrase" en Internet y proliferen todo tipo de sitios y asociados a la Ficción-manía sólo puede entenders a la luz de las posibilidades y herramientas que las TIC y la nueva cultura digital han traído consigo.

Sin duda, el **hipertexto** ha abierto, en cuanto a lo que se conoce genéricamente como "lectura digital" y, más específicamente como "literatura electrónica", una gama amplia de posibilidades que conviene examinar de cara a su utilización en el mundo educativo. Por descontado, hay una amplísima literatura crítica en torno al "**e-learning**", en este caso, nos vamos a ceñir al análisis de los nuevos formatos de lectura en entornos electrónicos y a su posible utilización educativa, por contraste además con la lectura "convencional", esto es, la practicada a través de la cultura escritura en entornos impresos (libros, revistas, etc.).

La historia de la cultura nos muestra los distintos momentos históricos y el papel que han ido jugando en cada uno de ellos la oralidad, la lectura y la escritura. Etapas que no son graduales sino que a menudo vienen marcadas por cambios bruscos determinados por la invención tecnológica, que extiende el uso social de ciertos utensilios. Ocurrió con la invención de la imprenta, que incrementó la alfabetización, y ha vuelto ocurrir con la sociedad de la información.

La era digital ha producido cambios portentosos, en la cantidad de información circulante, en las herramientas disponibles y en el número de gente a la que llega, si se tiene en cuenta que durante casi toda la historia los analfabetos han sido mayoría aplastante. Si la máquina de escribir o el libro fruto de la imprenta suponen un vuelco a la cultura manuscrito, hoy en día el procesador de texto ha abierto el mundo de la escritura a mucha gente, como la tecnología multimedia está abriendo el mundo del arte.

La paradoja está en que, si bien nunca ha circulado más cantidad de textos y de libros, los resultados en cuanto a lectura no son precisamente los que pudiéramos esperar, si nos atenemos a lo que los Informes Pisa miden acerca de las competencias básicas de los jóvenes de distintos países. Aunque esto requiere muchísimos matices, baste ahora con decir que está claro que además de la comprensión lectora tradicional (incluido lo que el Informe Pisa llama textos "discontinuos"), se hace preciso agregar a la consideración de la comprensión lectora las competencias de un lector con los mensajes hipertextuales.

LOS NUEVOS FENÓMENOS Y LAS PRÁCTICAS EMERGENTES DE LECTURA Y ESCRITURA

Narrativa hipertextual, poesía cinética, ficción interactiva, historias generadas por software, performance literarias, escritura colaborativa a través de Internet, novelas en forma de e-mails, mensajes SMS, blog, etc. son ejemplos de prácticas emergentes de lectura y de escritura digital, que se corresponden con un mundo radicalmente distinto a la cultura heredada del s. XX.

No es sólo la "sensación" de que la *cultura impresa* haya perdido terreno entre los jóvenes, a favor de la cultura mediática y digital; es que han cambiado ciertos roles y percepciones básica. Así, en pleno auge del *mercado*, el lector (desinformado o no) es ahora quien tiene la palabra, los cánones clásicos se tambalean y la posmodernidad practica un descarado reciclaje de materiales, que borra los límites entre géneros, discursos, autores… Con razón se ha acuñado el término de "capitalismo de ficción", porque, aparte del gusto por los "reality shows" y toda la cultura del "simulacro", la necesidad antropológica de contar se ha convertido en una poderosa y omnipresente industria que lo penetra todo.

De modo que ya no es fácil estudiar un autor o una obra literaria aislada en sí misma -como hacían los estructuralistas franceses de la década de los 60-, al margen de su contexto, su relación con otras obras y discursos (en un momento en que la ósmosis de la literatura con otras artes y discursos es patente) y su proyección mediática en la sociedad.

Al fin y al cabo, la sociedad democrática es la sociedad del derecho a opinar y de la participación, y en la actualidad al *canon* jerárquico del *clasicismo* (la lista de autores y obras ordenadas por su "valía" o mayor reconocimiento cultural), le ha sucedido una *segmentación de públicos,* hay más lectores pero también hay una mayor dispersión de títulos, géneros y corrientes "de moda", lo cual se visualiza en una gran fragmentación del mercado.

Por lo demás, es algo propio de la **cibercultura**, como ya ocurre con la televisión digital: la audiencia se ha ramificado, cada uno hace el "escrutinio" de obras que le parece, y en el éxito de una obra la "red" de lectores cobra fuerza, más que la opinión de los críticos, más que la escuela, la biblioteca o cualquier otra institución, que suele ir a "remolque" de los acontecimientos.

SUS IMPLICACIONES PARA LA EDUCACIÓN ESTÉTICA Y LITERARIA

Por su parte, la **didáctica de la lengua y la literatura**, como ciencia aplicada, atiende a temas fundamentales, como el desarrollo de competencias comunicativas y literarias, la aplicación de modelos de enseñanza o el análisis de textos desde estas perspectivas educativas.

Además, como ciencia también de integración, no tiene más remedio que aunar las reflexiones y métodos provenientes de campos diferentes, como son las disciplinas específicas de la literatura, la lingüística o las ciencias sociales y pedagógicas, y, sin duda, las *Tecnologías de la Información y*

la Comunicación, y en general la llamada Sociedad de la Información, forman hoy parte esencial de esa síntesis que ha de llevarse a cabo.

Síntesis que podría resumirse en este panorama de la didáctica de la literatura que se podría enunciar así: *una perspectiva literaria centrada en el lector, en su recepción del texto y en su goce estético, una perspectiva pedagógica centrada en el alumno (y no en los contenidos o en el profesor) así como una perspectiva psicológica centrada en los procesos cognitivos, de carácter constructivistas*[232].

Por supuesto, las llamadas cultura mediática y digital están llamadas a formar parte fundamental de esta síntesis, y así se hace por ejemplo en las universidades alemanas, tal como describe Isabella Leibrandt:

> *Destaca además otro componente de esta especialidad: dado que la literatura y los textos ya no se publican solamente a través de la imprenta, la didáctica de la literatura también se ha abierto hacia una didáctica de los medios audiovisuales (cine, televisión, vídeo), auditivos (radio, casete, CD) y digitales (PC, CD-ROM, Internet). La función importante de la didáctica es analizar estos medios según su relevancia escolar y social valorando sus fines educativos, curriculares y sicológicos con el objetivo de desarrollar modelos para una aplicación y enseñanza crítica e innovadora.*

Pero además de una atención a estos nuevos soportes, lo que más llama la atención de la descripción de la profesora Leibrandt, es la inclusión en Alemania de contenidos que en nuestro ámbito se asocian más a literaturas marginales o de género:

> *La didáctica como parte importante integradora de la teoría de la literatura incluye además la didáctica de la lectura dedicando, por consiguiente, un especial interés a la literatura infantil y juvenil, así como textos que no constituyen el canon de los textos utilizados por las instituciones escolares, por ejemplo, comic y revistas juveniles que, sin embargo, figuran en un destacado lugar de lecturas en sus receptores, los niños y jóvenes y por su influencia en ellos seguramente merecen la atención por parte de los pedagogos.*
>
> *Así, el concepto del texto en toda su amplitud también abarca textos técnicos y la literatura trivial que caracteriza la cultura (juvenil) de la vida cotidiana. En este sentido, en la Universidad de Munich por lo menos la investigación, la pedagogía de la lectura y la formación literaria se han desarrollado hacia una ciencia de cultura aplicada (Angewandte Kulturwissenschaft).*

Así pues, la *literatura en Internet*, en el amplio sentido de la palabra, o bien la *literatura electrónica*, en el sentido más específico de literatura generada desde/para la red y el multimedia, son cuestiones que pueden y deben ser abordadas convenientemente, en un nuevo marco conceptual, que es el que describe Landow al examinar la convergencia o confluencia de la teoría crítica y de la tecnología precisamente en el concepto de "hipertexto".

[232] LEIBRANDT, I.: "La didáctica de la literatura en la era de la medialización" - nº 36 Espéculo (UCM)http://www.ucm.es/info/especulo/numero36/didalite.html

LOS ART-BOOKS Y EL FAN ART

Los **artbooks** o libros de arte son recopilatorios de ilustradores que diseñan artistas, cuyo fin es promocionar una saga o recrear momentos clave de una historia, compartida y relevante entre los aficionados a una obra. Esta idea marca el diseño de la ilustración, a medio camino entre instantes sugerentes ya vistos en el manga, anime u obra literaria, por ejemplo, como un encuentro entre personajes (si es romántico) o una lucha significativa (si nos puede servir como referencia a la misma obra) y la recreación de momentos omitidos.

El artbook también puede ayudarnos a complementar los contenidos de la saga, ilustrando en imágenes momentos no vistos o leídos en la obra y sí plasmados en una imagen muy artísticamente realizada por un profesional. Estas imágenes son parte de la saga tanto como las palabras, viñetas o fotogramas, ya que los contenidos en ellas vistos recrean con belleza instantes conocidos, complementan la saga en su conjunto con un nuevo lenguaje o muestran las denominadas elipsis, que toman forma gracias a estas obras de imágenes sucesivas.

Los artbook son especialmente importantes en Japón, sobre todo los que sacan al mercado los estudios de manga y anime, ya que la cultura audiovisual en el país es muy distinta a la que podamos tener en España y en el continente europeo en general. Allí los denominados "dibujos animados" no se entienden como "solamente para niños", y en el caso del anime, existen géneros para todas las edades. Es algo parecido al concepto de "videojuegos para niños".

Potentes consolas como la Play Station II o la reciente tercera entrega, han lanzado entre el abanico de opciones a jugar muchos videojuegos no aptos para menores de dieciséis y dieciocho años. Esto implica una revisión de la idea de que no pueda existir animación y videojuegos para todas las edades, y hace necesario un control en el acceso a estos lenguajes por parte de tutores y padres.

En Japón es habitual ir a los cines a ver *anime* o encontrar en tiendas muñecos tipo "Pokemon" que incluso llegan a coronar la entrada de los establecimientos, cosa impensable en España. Es precisamente esta cultura del videojuego, el anime y lo virtual lo que hace que los japoneses se apasionen por el manga y el anime, creando auténticas obras de arte en todos los géneros (ciencia ficción, romanticismo, deportes).

Siguiendo con esta visión de la historieta japonesa como arte, y sus repercusiones en la cultura general del país, no es extraño encontrar en él un bastión en el gusto por estas creaciones, que consisten en la venta de colecciones de ilustración con referencia en la saga archiconocida por todos, y recreada o reinventada en el lenguaje de la imagen fija.

Podemos encontrar artbooks de todo tipo de obras, de sagas literarias como "El Señor de los Anillos" o "Canción de Hielo y Fuego", de videojuegos como el de "Warcraft" o "Street Fighter", y sobre todo de manga y anime, como "La Guerra de Lodoss" o "Los Caballeros del Zodiaco", por poner

dos de los numerosísimos ejemplos. En estos lenguajes es donde más prolifera el fenómeno artbook, seguido por el videojuego, como vemos en este caso[233]:

Si el objetivo de la ilustración dentro del relato, como la imagen que sirve de acompañamiento al texto, es la de situar mentalmente al lector, podemos decir que esta sucesión de imágenes tiene una misión parecida, aunque sirve más a modo de recordatorio de una suceso narrado en páginas, fotogramas, pantallas de ordenador o de televisión mientras jugamos a un videojuego, etc. en este caso la idea es la de evocar sentimientos en el receptor, suscitar en él emociones al recordar ese instante tan espacial dentro de la saga.

Es, ante todo, un nuevo material para aquellos incondicionales de una saga, fans que conocen todo de la obra y que reciben con gusto más cosas del universo que les apasiona, ya sea vía muñecos, camisetas, llaveros, libros de imágenes, etc.:

Los objetivos, a pesar de sus generalidades como expresión artística en forma de imagen fija en referencia a una saga de éxito, pueden ser variados. Entre las imágenes de exaltación de momentos importantes dentro de la obra, podemos adivinar un enfoque diferente según hablemos de unos lenguajes u otros. Si, por ejemplo, el libro de arte se inspira en un videojuego, será normal descubrir entre sus páginas las diversas razas que componen el juego, si hablamos de un universo alternativo tipo juego de rol, con diversos pueblos y patrimonios particulares, con dioses y culturas diversas.

Asimismo, podremos entrever al pasar las páginas escudos, profesiones, conjuros, bestias que pueblan el mundo del videojuego, etc. aquí tenemos, además de la recreación para simplemente disfrutar de bellas ilustraciones con personajes y momentos de la saga, una especie de guía conceptual de lo que encontraremos al jugar, como ocurre en este caso:

En el caso de obras literarias de lo que se trata es de exponer un arte basado en momentos conocidos universalmente de la obra, aportando un punto de vista personal, de forma que el creador del artbook pasa a convertirse en parte de la conciencia patrimonial de esta saga, matizando momentos impactantes o recreando el universo leído con su particular visión de lo entendido. La visión del cineasta Peter Jackson bien puede ser una percepción válida, admirada y aceptada, pero las palabras pueden llevarnos a múltiples imágenes que maticen ambientaciones, personajes , momentos relevantes, etc. según el comunicador que se inspire en la obra escrita.

En cuanto al manga y al anime, existe toda una cultura visual basada en estas obras, de muy diverso estilo y contenidos. En muchos casos sólo hablamos de una sucesión de ilustraciones, aunque existen peculiaridades que tratan de diferenciar unos libros de otros por parte de los autores.

La presentación, la intromisión de un lenguaje propio del manga y la novela gráfica para recrear a través de viñetas momentos de la obra, en el caso de hacer guiños al anime de la misma saga, la división en las estaciones primavera,

[233] http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/data/media/61/Couv-v1-port.jpg y http://www.mythcloth.ch/catalog/images/Sacred%20Saga%201.JPG

verano, otoño e inverno, con su consecuente ambientación en la escenificación y vestuarios de los personajes , como método para sugerir un periodo de narración lineal pero atemporal, los mensajes breves al lado de momentos románticos, que recuerdan de algún modo esa promesa en la que se sustenta toda la saga o el momento del encuentro, etc.

En este caso la exaltación de la figura del personaje, a modo de la primera fotografía de personalidades relevantes en la sociedad, en la que un escritor aparecía con su pluma y el pintor con la brocha y ante el lienzo, busca situar de un vistazo las características del personaje. Sus gestos, el robot junto al individuo, la evocación de sus poderes rodeando sus manos, un potente salto o postura solemne, sirven para indicarnos cómo es su personalidad y lo que caracteriza a personajes principales y secundarios, así como su papel en la saga.

Tenemos pues, en lo que respecta al libro de arte, toda una fórmula para la promoción y la indagación en la saga, una fuente de información que puede servirnos como referente y una vía para complementar la historia. En algunos casos pueden servirnos para llenar esos huecos no aparecidos en la obra "narrada". Finalmente podemos usar estas ilustraciones para introducir al público en una saga de éxito y ofrecerle la opción de que escoja entre más lenguajes y visiones de lo contado.

En el caso de que estas ilustraciones las realicen aficionados a una obra, y no artistas profesionales, las denominamos fan art, o "arte creado por aficionados". Pueden presentarse en forma de colección o en imágenes individuales, se cuelgan en webs o se intercambian a través de redes P2P.

IMPLICACIONES EDUCATIVAS. HACIA UN NUEVO CONCEPTO DE ALFABETIZACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS SAGAS COMO EXPERIENCIA FORMATIVA

Tradicionalmente, el concepto de analfabetismo se usaba como lo antagónico al ámbito educativo. El término internacionalmente más extendido, no es **alfabetización** sino **"Literacy"** es un concepto que como tal no existe en castellano, de hecho la traducción habitual por "alfabetización" no contiene o recubre los aspectos conceptuales del término en inglés. Como expresa acertadamente D. Cassany[234]:

> *El concepto de literacidad abarca todos los conocimientos y actitudes necesarios para el uso eficaz en una comunidad de los géneros escritos. En concreto, abarca el manejo del código y de los géneros escritos, el conocimiento de la función del discurso y de los roles que asumen el lector y el autor, los valores sociales asociados con las prácticas discursivas correspondientes, las formas de pensamiento que se han desarrollado con ellas, etc.*

[234] *Investigaciones y propuestas sobre literacidad actual: multiliteracidad, internet y criticidad,* Cátedra Unesco de Lectura y Escritura, http://www2.udec.cl/catedraunesco/05CASSANY.pdf

Para referirse a este concepto, se utilizan muchos términos: alfabetización / cultura escrita (Emilia Ferreiro), literacia / lectura / escrituralidad (Puerto Rico, Congreso de la Internacional Reading Association en 2005), literidad, etc. En inglés se usa universalmente el término literacy. En otros idiomas tienen otras opciones: lettrisme en francés o letramento en portugués.

La propuesta de usar el término literacidad en español ha recibido el apoyo de varios autores recientemente a ambos lados del Atlántico: Ames (2002), Zavala (2002), Marí (2004). El término es transparente, no resulta muy extraño (porque hay otros vocablos con el mismo étimo: literato, literal) y denomina todo el ámbito conceptual descrito. También permite la formación de otros derivados como multiliteracidad, biliteracidad, pero sin adjetivo.

Usando un criterio conciliador entre las diversas perspectivas aludidas, ésta es la definición que nos da la UNESCO[235]:

Literacy is the ability to identify, understand, interpret, create, communicate and compute, using printed and written materials associated with varying contexts. Literacy involves a continuum of learning to enable an individual to achieve his or her goals, to develop his or her knowledge and potential, and to participate fully in the wider society."

Observando esta definición, podemos describir esta categoría a tres niveles:

a) Lo que se desprende de esta definición es que la alfabetización (*literacy*) es sobre todo *un conjunto de competencias y prácticas relativas a la lectura y la escritura,* que conforman, como bien dice la definición, un *continuum* de elementos que se van sucediendo en distintos niveles, desde las herramientas más básicas (enseñar a leer y escribir, o, como se dice en términos pedagógicos, la *lectoescritura*) hasta las prácticas más "elevadas", como lo son la expresión del pensamiento científico o la literatura

b) Así pues, la **alfabetización** como parte de ese proceso instructivo aparece en la obra en sus distintos grados, desde el más rudimentario (el aprendizaje de las "letras") hasta el más elaborado, como son las continuas disquisiciones sobre el sentido de lo narrado; en un nivel superior, la alfabetización está involucrada en el sentido de *inmersión en el universo de la Cultura Escrita*

Por todo ello, formarían como parte esencial de la *literacidad* lo que se puede conocer como **prácticas letradas**, es decir, las prácticas relacionadas con la lectura y la escritura "lato sensu", donde entrarían, claro, la lectura y reescritura de las sagas en forma de *fanfics*.

c) Finalmente, por *alfabetización / literacy* cabe entender también la habituación o "exposición "a lo que podríamos llamar un ambiente "ilustrado", instruido, de impregnación de las "letras" a través de diversas prácticas y eventos.

Este enfoque entiende que la "literacía" no es una competencia aislada y uniforme que se adquiere en un entorno neutro y se aplica a cualquier situación.

[235] http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001318/131817eo.pdf

En resumen, además de las habilidades comunicativas y cognitivas, el componente sociocultural es un componente de la *literacidad* cada vez más valorado, es decir, junto a la parte discursiva, de saber emplear, por ejemplo, elementos retóricos, no hay que olvidar la dimensión social, el uso y el contexto de cada práctica.

LOS NUEVOS ESTUDIOS DE LITERACIDAD

Esta tercera consideración nos abre a la diferencia entre la consideración tradicional, que reduce la "literacía" a un **conjunto de competencias genéricas** (*aptitud de comprender y usar la información escrita)* a la visión de los *Nuevos Estudios de Literacía*, que la conceptualizan como una **práctica social contextualizada** (*aptitud… para ser usada en todos los ámbitos, con miras a conseguir objetivos personales y extender los conocimientos y capacidades*).

Sería el **uso y el contexto social** el que articularía de forma plena el sentido, valores, o la finalidad de la comunicación en cuestión. Además, esta visión considera la comunicación de la lectura y la escritura "lato sensu", dando paso a otras *literacías* posibles.

Así pues, en esta visión, la **alfabetización** es ante todo **un conjunto de prácticas sociales**, no sólo una **habilidad de manejar signos.**

Los estudiosos de esta corriente (Brian Street, James Paul Gee, Allan Luke, Colin Lankshear, Michele Knobel[236]…) defienden, pues, que la literacidad no es una competencia autónoma sino herramientas indisociables de la comunidad y el contexto en el que se aplican.

ALFABETIZACIÓN PLURAL Y COMPETENCIAS BÁSICAS EDUCATIVAS

Todos estos nuevos enfoques nos llevan a considerar que, en lugar de una alfabetización o literacía canónica, debamos hablar hoy de una **alfabetización plural** o **múltiple,** que se ramificaría en tres "literacías" básicas:

a) Alfabetización escolar

b) Alfabetización comunitaria

c) Alfabetización "personal" (ámbito famliar)

No cabe duda de que cada una de estas instancias (escuela, comunidad –en el sentido de barrio, ciudad…) alfabetiza al individuo de una manera diferente, y que lo que los **"eventos"** y **prácticas letradas** de un hogar, un taller o un aula divergen considerablemente.

Contrariamente a los estudios tradicionales, no hay una alfabetización ideal estándar, sino una **alfabetización plural**, y la pedagogía debe tener en cuenta estos tres ejes.

[236] BARTON, D.; HAMILTON, M. ED. (2000) *Situated literacies. reading and writing in context*. Londres: Routledge.

Aprendemos a usar un texto participando en los contextos en que se usa (Cassany), de forma que la adquisición de la literacidad no es una simple tarea académica que pueda desligarse del entorno familiar y ciudadano

Por su parte, Cassany nos habla también de otras modalidades de literacía: Veamos ahora tres de las nuevas formas de literacidad: la *multiliteracidad*, la *biliteracidad*, la *literacidad electrónica* y la *literacidad crítica*.

> *La **multiliteracidad** hace referencia al hecho de que hoy leemos muchos textos y muy variados en breves espacios de tiempo. En Internet, por ejemplo, saltamos de una práctica a otra: de responder correos a buscar datos en webs, de consultar un blog a chatear con amigos, etc. En casa, también pasamos de leer unos datos en televisión a leer el periódico, una novela, etc. Al saltar de un texto a otro, cambiamos de género, de idioma, de tema, de propósito, etc. Y todo en un breve lapso de tiempo. Se trata de un auténtico zapping de la lectura.*
>
> *La **biliteracidad** (hace referencia al) hecho de leer y escribir en dos lenguas. Se trata de algo cada día más habitual….*

En cuanto a la *algabetización electrónica* (*computer literacy*) no afecta simplemente, como expone Cassany, al hecho de que determinadas prácticas vayan a reorganizarse, de modo que la reserva de hoteles o la consulta de revistas científicas se tiendan ya hacer sólo por vía de Internet.

En realidad, implica un modo de lectura y de escritura en gran medida contrapuestas al de la *cultura escrita tradicional*, influenciado por el nuevo lenguaje del hipertexto y las modalidades cooperativas e interactivas propias de la Red.

Dado que en ésta conviven gran número de mensajes multimedia, hay que hablar también de *alfabetización visual* (*visual literacy*), que se añaden al patrimonio cultural, artístico o iconográfico que los alumnos ya conocen, de una u otra manera, y que les supone, por ejemplo, el conocimiento concreto de las convenciones implícitas en un cuadro, una tira cómica, una animación o un videoclip.

La *alfabetización crítica* se basa en algo que ya pusieron en evidencia los estudios de Walter Ong, y es que, a diferencia del mensaje exclusivamente oral, el texto escrita perdura en el tiempo, y permite ser "re-leído" y repensado varias veces, es decir, *agudiza el análisis del lector y contribuye así a modificar su conciencia a través de la reflexión.*

Además, la *literacía crítica* pone en evidencia la proximidad de la lectura y la escritura como partes de un mismo "continuum", pues sólo con el lector "informado" es a su vez capaz de desempeñarse con facilitad y fluidez en un discurso "crítico" (es decir, "tiene elementos de juicio" que ha leído o conocido en una práctica previa).

Esta capacidad de indagar y perfeccionar la lectura también se relación con la *alfabetización informacional (information literacy)*, esto es, la capacidad de usar la lectura y la escritura para aprender, para usar la información con fines propios, lo cual se conecta perfectamente con las tendencias pedagógicas vinculadas al constructivismo y el cognitivismo.

Igualmente, conforme a las teoría de las *inteligencias mútiples*, se ha hablado también de otros tipos de literacías o alfabetizaciones, referidas a otras realidades, como la comprensión de los números, el espacio, etc.

Lo cierto es que, en el contexto la **cultura post-tipográfica y digital en** que nos hallamos, en una época de globalización y de mezcla (relacionada con la estética llamada posmoderna), la consideración de "letrado", para el s. XXI, no es quien simplemente maneja mecánicamente un ordenador o códigos de la lengua escrita o se expresa en dos idiomas: el "letrado" es quien sabe cambiar de "registro" según las demandas de la situación, y por tanto sabe usar todos esos lenguajes y formatos en función del propósito de la comunicación , es decir, sabe "zapear" la lectura y la escritura desde una nota manuscrita a la lectura de una noticia, una enciclopedia o una página web.

Estas consideraciones encajan perfectamente con el marco legal que ordena la educación en la Unión Europea y en España y que delimita ocho competencias básicas:

1. **Competencia en comunicación/ Competencia en comunicación en lengua castellana, en su caso en lengua cooficial y en lengua extranjera.**
2. **Competencia matemática.**
3. **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo natural**
4. **Tratamiento de la información y competencia digital**
5. **Competencia social y ciudadana**
6. **Competencia artística y cultural**
7. **Competencia para aprender a aprender**
8. **Iniciativa y espíritu emprendedor**

Las Sagas son, en efecto, una experiencia mediante la cual el alumno lee, escribe, oye o visualiza una historia, y en esa medida es una experiencia educativa, a pesar de que la escuela, por el hecho ya aludido del status de la ficción fantástico dentro del canon artístico, haya sido reacia a usar las sagas como material educativo.

De este modo, las sagas se han convertido a menudo en "lectura privada", al margen de la escuela y del canon, tolerada por la familia, y desarrollada en el "grupo de iguales" de los amigos o del barrio. Y han circulado también en estos canales paraescolares, si bien la ley reconocen que también hay otros agentes alfabetizadores que pueden ayudar a desarrollar las competencias básicas en el alumnos.

PRÁCTICAS "LETRADAS" CON SAGAS EN LA ESCUELA, LA FAMILIA Y EL BARRIO

A pesar de que no siempre hay una relación coordinada entre todos estos ámbitos (escuela, biblioteca, padres, etc.), sí se puede afirmar que las sagas y la Ficción-manía, por su propia naturaleza, sí contribuyen a la adquisición de distintas competencias. Por ejemplo, al ser un fenómeno centrado en gran parte en la Red, contribuye a la competencia digital, pero también a la búsqueda autónoma de información, a la iniciativa personal y a estrategias que finalmente culminan en desarrollar la autoestima, en indagar, dar la opinión propia, etc.

A este respecto, Cassany[237] subraya la diferencia entre las *prácticas letradas vernáculas* (que preferimos llamar *privadas*, como es el uso de un diario, por ejemplo) de las *prácticas letradas dominantes* (textos formales, informes, exámenes…).

En las prácticas privadas hay una apropiación de la escritura hacia fines muy particulares. La escuela y la sociedad privilegia unas en detrimento de otras, por ejemplo, se presta poca atención a lo que produce el lector en interacción con un texto, o a los apuntes, materiales de estudio, escritos expresivos… Sin embargo, hay aprendizajes sociales no escolares, es decir, *la comunidad es un agente alfabetizador importante*, y además estos dominios o contextos son en realidad ámbitos permeables, que se solapan a menudo

Del mismo que es preciso una alfabetización múltiple, pues las sagas se presentan en numerosos formatos, también se fomenta la competencia idiomática, pues es un material donde siempre se nos remite a producciones en inglés, japonés, etc.

CONCLUSIONES: COMPETENCIAS BÁSICAS A TRAVÉS DE PRÁCTICAS ALFABETIZADORAS BASADA EN LAS SAGAS, EN DISTINTOS ÁMBITOS (FAMILIA, ESCUELA, BARRIO) Y CON DISTINTOS MEDIADORES (PROFESOR, ANIMADORES, FAMILIA BIBLIOTECARIOS)

Todo esto nos enseña que debemos entender la alfabetización no de forma des-contextualizada sino en sus respectivos contextos sociales: hogar, colegio, trabajo, etc., y no perder de vista que en cada uno de estos dominios hay estructuras y pautas cambiantes, pero en cada una de estas "comunidades de práctica" el alumno debe ser "competente", desde el punto de vista comunicativo, social y cultural.

Saber escribir, por ejemplo, puede obedecer a diferentes necesidades pragmáticas en cada caso y son valoradas también de distinta forma, por ejemplo, la ortografía de la palabra o la frase es distinta en un mensaje sms que en un texto expositivo académico.

Porque en todo caso estos dominios *no son compartimentos estancos predelimitados e impermeabilizados unos respecto a otros* (Barton y Hamilton 1998), sino que debemos "trasvasar" unas prácticas de un contexto a otro, puesto que al fin y al cabo los contextos no son ámbitos cerrados sino que vienen a ser producidos por esas mismas prácticas.

Por ejemplo, las prácticas de lectura y escritura pueden ser *in-apropiadas* en ciertos contextos familiares, es decir, fueras de contexto (por poner un ejemplo extremo, una chabola) o convertirse en *apropiadas* en el sentido literal de ser objetos de *apropiación*, por ejemplo, la lectura de cuentos en voz alta de los padres a los niños a la hora de dormir, etc.

[237] CASSANY, D. (2008). Aproximaciones a la lectura crítica: teoría, ejemplos y reflexiones, en Tarbiya: Revista de investigación e innovación educativa,, Nº 32, 2003 (Ejemplar dedicado a: La calidad en la educación), pags. 113-132

La alfabetización ciudadana o "para la vida" sería, pues, una **síntesis de alfabetizaciones**, que integraría, como se aprecia en el esquema adjunto, de una serie de alfabetizaciones básicas, de una "literacía de información" (la capacidad de buscar información y de aprender de forma autónoma) y de una serie de herramientas ("tools"), teniendo en cuenta que, cada vez más, todas estas prácticas alfabetizadoras se simultanean y solapan, incluso, en contexto real y/o virtual, pues la Red es el "otro espacio" en el que cada vez vivimos y nos comunicamos más.

Las sagas y el cultivo de los fanfics exige, en efecto, un dominio de competencias sociales, lingüístico-literarias, informacionales y de herramientas propias de las comunidades virtuales.

En todo caso, este nuevo marco comunicativo, como explica César Coll[238], nos presenta nuevas necesidades, de forma que hay que añadir al alfabetismo **verbal** "de siempre" los **alfabetismos visual, digital o informacional,** suscribiendo así lo que enuncia Julie Croiro en el propio título su trabajo "*Comprensión de lectura en Internet: ampliando lo que entendemos por comprensión de lectura para incluir las nuevas competencias*"[239]

Los estudiantes del s.XXI deben ser competentes en las nuevas alfabetizaciones que los nuevos contextos sociales, mediáticos y virtuales están demandando, de ahí la necesidad de integrar las TIC, con todo lo que ello implica, en el currículo y, en general, en el cuadro de competencias de la persona "letrada" o persona alfabetizada moderna, como se le quiera llamar.

Veamos, pues, algunas conclusiones provisionales sobre este cambiante concepto de **alfabetismo** o **literacidad**, y que encajan muy bien con la naturaleza de las Sagas y de la Ficción-manía:

1 Hay que definir la literacidad de forma plural .

1.1 Aparecen formas estratégicas de literacía, como la literacía de información.

1.2 Hay que subrayar el papel de la literacía digital y mediática, propia de los nuevos contextos de lectura, electrónicos (Internet) y/o mediáticos (v.gr. multimedia): nuevas prácticas de alfabetismo surgidas del medio digital-

2 Hay que definir la alfabetizción de forma flexible. La alfabetización plural debe conseguir competencias múltiples.

3 Las nuevas literacías tienen una expresión muy acusada en Internet, es urgente abordar la enseñanza de la navegación crítica en Internet

4 Ámbitos de intervención. Las pautas de intervención debe orientarse a ampliar la literacía del contexto de la escuela, haciendo que interactúen el alfabetismo comunitario, profesional, familiar, personal y crítico, debiendo servir la literacía escolar de "lazo" entre todas ellas. Estos contextos o dominios no son compartimentos estancos sino medios "permeables".

4.1 Mediante prácticas estratégicas: literacía de información (alfabetismo informacional).

[238] COLL, C. (2006): "Lectura y alfabetismo en la sociedad de la información", http://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/coll.pdf,

[239] http://www.eduteka.org/ComprensionLecturaInternet.php

4.2 Mediante prácticas colaborativas entre lo que hace en la escuela y lo que se hace en casa , buscando sinergias

4.3 Mediante actividades de multiliteracidad (zapping lectura y escritura)

4.4 Recursos del entorno: el portfolio de escritos, la mochila de lectura…

4.5 Trabajar en red: grupos multiedad, aprendizaje de pares, actividades con otros colegios, etc.

4.6 Aprovechando las TIC en todas sus potenciabilidades (géneros emergentes, fan fiction como re-escritura de textos, blogs educativos, etc.)

5. Crear entornos favorables para la literacía y multiplicar los lugares y momentos para la lectura y la escritura: necesidad de reapropiarse de los espacios públicos y de re-utilizar espacios del entorno escolar para actividades de convivencia y de literacía, exposiciones, charlas, talleres. en particular, integración entre la biblioteca y su entorno.

Las *prácticas comunicativas* que estamos describiendo como propias de la *cultura escrita o "letrada"*, en el sentido de Chartier, no son un simple bagaje cultural que se tiene en mayor o menor grado, sino que mediatizan no sólo el aprendizaje sino la propia identidad social y personal y configuran contextos donde éstas pueden desarrollarse e implementarse.

Las sagas y la Ficción-manían implican nuevos modos de lectura y escrituras donde es esencial el diálogo con los textos, y el intercambio o cooperación con los otros, lo cual fortalece los lazos sociales y sitúa al individuo en relación a los demás.

Bajtin, en su teoría ya citada de la cultura carnavalesca como expresión de la cultura popular, abogaba por la *cultura de la plaza pública,* que posibilitaba prácticas como la lectura en voz alta, el intercambio de notas o "billetes", etc,., todo lo cual es hoy sustituido y rebasado por nuevos ámbitos privados y digitales (la casa, el centro comercial, la oficina, el ciberespacio…).He aquí el modo en que **las sagas y la Ficción-manía contribuyen a la convivencia ciudadana**: ayudan a *construir identidades, a reforzar la auto-estima, a desarrollar actitudes de diálogo, de inclusión de las minorías*, y por eso mismo son buenas experencias desde los distintos puntos de vista y objetivos de las diferentes **competencias básicas**, empezando por la competencia cultural y social.

Ya hemos visto que el concepto de Fan tenía un remoto origen religioso (*fanaticus*), y que implicaba un estado exaltación emocional en torno a un ámbito o centro de veneración. Siempre se ha visto el lado más extravagante de estas actitudes de los fans, su relación con el llamado "*frikismo*", pero rara vez se destaca esto mismo en su lado positivo. Como bien dicen A. López Valero y E. Encabo, "el aula feliz" requiere de personas que asuman el protagonismo de la creación[240].

[240] LÓPEZ VALERO, A. y ENCABO FERNÁNDEZ, E. (2001). *Heurística de la comunicación: el aula feliz*, pág, 50 y ss., EUB, Barcelona

En efecto, el mundo de los fans se caracteriza por un interés constructivo, un entusiasmo hacia el universos de sus obras de referencia, lo cual les lleva a unas prácticas lúdicas, pero no antisociales sino más bien centras en los objetivos básicos de las competencias comunicativas: expresar la propia emoción, aprehender la realidad, construir el conocimiento o dominar los códigos expresivos de que se trate.

En conclusión, se puede ayudar a los alumnos a adquirir las competencias básicas a través de prácticas alfabetizadoras basada en las sagas y aprovechando distintos ámbitos (familia, escuela, barrio) y agentes (profesor, animadores, bibliotecarios) de alfabetización. . Es lo que, por citar un ejemplo ilustrativo, vienen haciendo desde hace años autores consagrados de la talla de Montserrat del Amo o Antonio Gómez Yebra[241].

Es verdad, no obstante, que la práctica de la Ficción-manía puede aparecer como un ejemplo de lo que Chartier llama lectura "salvaje", en la medida en que actúa como un bricojale, y tiende a la dispersión. La clave está, en sus propias palabras, de "cómo se pasa de esta lectura salvaje de objetos no canónicos o no reconocidos como lectura a la tradición letrada"[242], cómo se concilia esta paradoja de jóvenes que no leen en un mundo inundado de textos, no sólo libros en ambientes la escuela o la biblioteca, sino en otros ámbitos, el kiosco, la Red, la pantalla...

Nuestro autor también nos da las claves para buscar una solución"… porque leer una revista de motos es leer. Y leer a Shakespeare es leer...." y en todo caso Chartier acierta plenamente cuando nos da las claves de lo que podemos hacer: "no debemos, como a veces lo hizo la escuela, establecer una cultura absoluta y considerar, descalificar en sí mismas estas prácticas de lectura. ..” O sea, no discriminar, fomentar una cultura inclusiva (López Valero 2001a)

Porque la realidad es que la enseñanza de la lectura y la escritura en la escuela a lo largo de la historia, casi nunca (salvo periodos concretos, como la aportación que hicieron los institucionistas al respecto, como destaca Gabriel Nuñez[243]) rara vez ha fomentado la creación de textos:

> *“El mayor problema era pasar de una alfabetización de la lectura y escritura que es casi universal a lo que se puede llamar letrismo. Porque la categoría de iletrismo puede tener diferentes sentidos. Se ha utilizado para identificar esta población de lectores y escritores que no son analfabetos, pero que tienen un control muy restringido de la lectura y de la escritura, leyendo en voz alta para entender el sentido del texto y escribiendo sólo en forma fonética. Más allá de esto, el letrismo es una capacidad insuficiente para comprender las realidades culturales que pasan a través de la escritura en el mundo contemporáneo....En Europa hay una población importante que alcanza al 10 o 12 por ciento de personas que saben leer y escribir pero no con la competencia que les permite controlar la escritura para comunicarse con los otros, con el Estado o la administración. Leen con mucha dificultad textos muy formales e idénticos unos de otros. Ahí se ve un fracaso de la escuela. Porque escribir es a la vez trazar letras y*

[241] GOMEZ YEBRA, A. (2006): “Literatura Fantástica”, en Primeras noticias. Revista de literatura, Nº. 221, 2006, pags. 21-34

[242] Entrevista http://www.pagina12.com.ar/diario/sociedad/3-47578-2005-02-21.html

[243] NUÑEZ, G. (2006): “Cómo nos enseñaron a leer los institucionistas”, Boletín de la Institución Libre de Enseñanza, Nº 61, 2006, pags. 61-72

escribir es también domar la escritura, componer, razonar y allí reside la dificultad. No viene sólo de las debilidades de los métodos pedagógicos sino también de la inserción de la escuela en un mundo que la desborda y que hace difícil ciertos aprendizajes"

Por tanto, la Ficción-manía, en cuanto que promueve la escritura libre y colaborativa, debe llegar a ser un aliado en esta tarea educativa, no un adversario.

La escuela no es una isla, y debe aprender de lo que las otras comunidades virtuales, en este caso los cultivadores de fanfics, ya vienen haciendo bien, al menos si lo juzgamos en términos cuantitativos y emocionales (los fans escriben mucho y se divierten con ello).

A la inversa, la escuela puede y debe influir sobre la familia y la comunidad, "perdidas" a menuda en el discurso de la banalidad de los medios.

Entender la Ficción-manía y la lectura de sagas no como un producto marginal es también interesarse por lo que hace la gente en relación a los textos, por cómo se los apropian, y eso es particularmente interesante en el caso de los textos que tienen como fin la producción de un efecto estético, pues entonces estamos relacionando la educación literaria con las otras prácticas alfabetizadoras, múltiples, que se dan en el sociedad, y estamos, claro, relativizando un canon que, por venir de donde viene, de una escuela históricamente elitista, no es conocido por amplios partes de la población.

El texto literario no está aislado de un tejido de prácticas que lo hacen posible, de ahí la importancia de fomentar esta educación literaria, de los talleres (A. López Valero), que hoy, eso sí, deben integrar estos textos singulares que vemos en los *Fanfics*, orientados hacia la *multimodalidad* y hacia la *ostensión*, es decir, textos que conjugan lo verbal con lo icónico o multimedia, o textos que se prestan a ser "jugados", en el sentido amplio de la palabra (esto es, desde la dramatización al videojuego).

Sólo así saldremos del callejón sin salida que nos lleva bien hacia las formas de lectura erudita que no llegan a la mayoría, o el otro extremo, el analfabetismo o iletrismo, según los matices que le queramos dar, pero que en la práctica supone el abandono, la opacidad para estos sectores respecto a la lectura y la escritura, como herramientas de conocimiento y (auto)expresión del mundo.

En resumen, sólo la didáctica es capaz de ofrecer pautas para hacer viable, como decía Chartier, el pasaje de esta lectura espontánea o "salvaje" de objetos no canónicos o no reconocidos como lectura a la tradición letrada. Chartier, por ejemplo, no está muy de acuerdo con que la solución sea simplemente la alfabetización informacional o el inundar las aulas de ordenadores y multimedias, sigue pensando que el aprendizaje de textos implica aprendizaje, clasificación, organización, en suma, inducir un orden dentro del aparente y caótico desorden de la Red.

Por ejemplo, una carta no es un libro, no es una ficha, no es un diario, no es una revista y todo esto se hace más complicado en el texto electrónico que borra las diferencias porque hay un objeto único, la computadora. Por consiguiente, la figura clave sigue siendo la del profesor, la del mediador de lectura, que es quien debe guiar este proceso, hoy mucho más complejo, porque la paradoja que antes decíamos es real: jóvenes que no leen en un mundo

inundado de textos. En todo caso, las sagas son buen ejemplo de integración de todas estas prácticas comunicativas (narrativa hipertextual, ficción interactiva, historias generadas por software, performance literarias, escritura colaborativa blogs, etc.), que podremso examinar con algo más de detalle en el capítulo siguiente.

4.2 La animación cultural. Las sagas y la ficción-manía como formas de ocio saludable.

Los jóvenes ante las pantallas, nuevos contenidos y nuevos lenguajes

La descripción de las nuevas tendencias de los niños y los jóvenes ante la cultura digital en el ámbito de nuestro país (Bringués y Sádaba 2008) ha revelado ciertos fenómenos muy significativos, tanto en las formas como en los contenidos. Sin duda, el auge de lo que se suele denominar vagamente "**fantasía**" es parte fundamental de esta fenomenología juvenil, la cual además se expresa por muy distintos conductos y lenguajes. Además, esto sucede en un contexto global donde en los negocios, la ciencia, la tecnología, la sociedad, en todo, se prima la innovación y la creatividad como herramientas fundamentales.

Este auge de los géneros fantásticos, por llamarlo así, se entronca con lo que algunos autores han acuñado el término "***capitalismo de ficción***"[244] para referirse no sólo a la importancia que cobra el *espectáculo* y la *industria del entretenimiento* en la sociedad actual sino a cómo en ésta la *realidad misma* se convierte en espectáculo y en ficción animada, ya sea mediante *realitys*, teleseries o sagas de toda índole.

Es verdad que la ficción proporciona dos necesidades básicas que poco tienen que ver con lo artístico en sí: nos ayudan a *socializarnos*, y también no ayuda a establecer *identidad social,* en la medida en que misma compartamos unos mismos universos de ficción, es decir, héroes o historias comunes. No es algo sólo de los *frikis* modernos, de los fans de series, películas, comics o libros basados en fantasías épicas: este mismo nivel de identificación estaba en la base de las capas populares de todas las épocas, las que seguían por ejemplo las primitivas sagas nórdicas, precisamente porque participaban de una identidad común.

Lo original es que el joven del s.XXI, a diferencia del que oía a los bardos noruegos de la Edad Media cantar una saga, es que suelen ser historias no tomadas de "hazañas locales" sino que se plantean como un universo alternativo – *El Señor de los Anillos*- y que al desvincularse de un lugar y un tiempo cercanos, pueden lo mismo trazar un argumento histórico-legendario que de terror, urbano, de ciencia ficción… Se puede decir que en ambos casos lo tribal, la lucha de un grupo contra otros, es lo recurrente, pero la orientación ha cambiado. Ni son las gestas de los ancestros los referentes ni los valores son ya los mismos, de modo que hay, en la base, un similar patrón épico pero muy actualizado, por ejemplo, como comentaremos, el papel de la mujer ha cambiado sustancialmente, ya no es el "botín" que se disputan dos héroes, como Briseida en "La Ilíada", al contrario, en las sagas fantásticas modernas, la heroína es a menuda la "cazadora", la que tiene el protagonismo.

En la "aldea global" de MacLuhan el *componente tribal* sigue formando parte no sólo de la cultura de los jóvenes, sino de todas las instancias: clubes de fútbol, pueblos, regiones e incluso países si se toman como un todo, manifiestan estos mismos esquemas épicos, de confrontación, cuando entran en alguna clase de rivalidad. El deporte ritualiza esta rivalidad siempre subyacente entre unos grupos y otros, a veces dentro de una misma localidad.

[244] VERDÚ, Vicente: *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*, Anagrama, Barcelona, 2003

Así que la cultura global y la cultura local se dan la mano en cuanto que potencian lo que estamos llamando "esquemas épicos" generales, pero los actualizan de modo muy diferentes. Las TIC han universalizado ciertas historias, tomadas de distintas fuentes, como el cine, la literatura, etc. -como *La Guerra de las Galaxias* o el *Rey Arturo*-, y es normal que en este "menú" se crucen influencias de muy distintos niveles. Por ejemplo, el terror en general, o lo que últimamente se conoce como moda "***gótica***" se alimenta de folklore, mitología, literatura, cine y otras fuentes. El horror ancestral, los monstruos, los fantasmas o las ánimas, todo eso queda hibridado dentro de un universo de ficción construido para el espectáculo. Todo se junta en esta moderna *cultura-mosaico* (Moles), que el gran escritor Gómez de la Serna definió muy bien: el mundo de la bagatela y del *kitsch*.

Aparentemente, este auge de la fantasía encubre un comportamiento ***mitómano*** propio de los jóvenes, lo cual ha tenido mucho que ver con el movimiento *fan*, que se quiere relacionar con los movimientos juveniles surgidos en torno a Elvis Presley y a los Beatles, pero que en realidad ha tenido mucho más que ver con el desarrollo del cine y la televisión, los auténticos impulsores de las modas juveniles audiovisuales.

En realidad la palabra griega *phantasía* y fan 'aparición' e 'imaginación' parten de la misma raíz es el importantísimo verbo griego (phaíno) 'aparecer, mostrar(se), manifestar(se)', brillar, origen de numerosas voces en griego y en castellano como *fenómeno, fantasma, fantasía, fanum*. *Fanum* equivale a santuario, lugar de revelación, de iluminación (no es propiamente el edificio, eso es *templum*, sino todo el lugar), porque tiene que ver con la luz (*fanal*: farol) y de ahi *fanaticus*, el cuidador de ese lugar sagrado, que se mostraba particularmente exaltado e inspirado.Y de *fanaticus* la contracción es *fan*, que empieza a usarse con este mismo sentido desde los admiradores de Presley los Beatles.

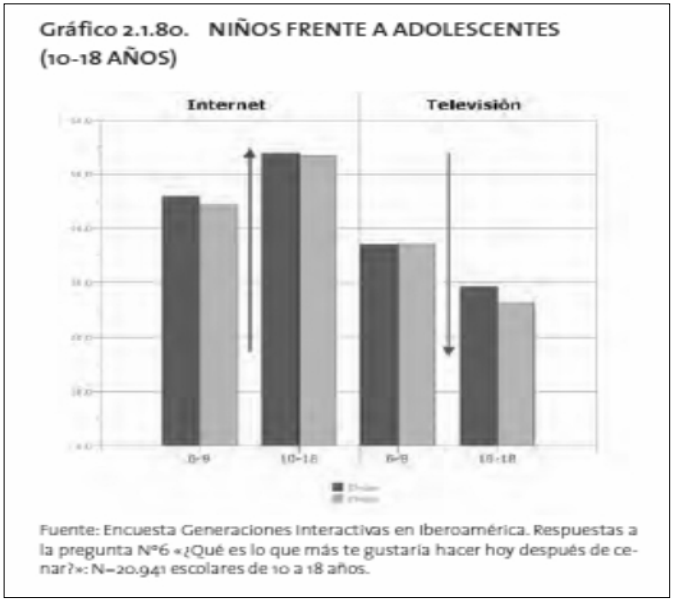
Así pues, todas estas nociones están emparentadas etimológicamente y tienen un origen religioso, pues lo que subraya en el "fan-ático" es el aspecto intelectual, sino esa actitud de entrega, de entusiasmo. Por su parte, el término **saga** es nórdico y tiene que ver con narrar en general, y el término **fan fiction** es anglicismo, en cuyo lugar podríamos usar más propiamente "ficción-manía"

Vemos, en resumidas cuentas, cómo todos estos conceptos se relacionan. Los ídolos, los personajes o los líderes que supuestamente interesan a los jóvenes representan a menudo *iconos juveniles* sólo entendibles desde la diversidad y la fragmentación que estamos describiendo. Lo mismo que explica los *fans patológicos*, como Mark David Chapman, que asesinó a John Lennon después de pedirle un autógrafo.

El llamado *síndrome de admiración al ídolo* se corresponde también con una necesidad de cohesión del grupo, de la "hermandad", que siempre requiere "guías" y una estratificación de los niveles. El sociograma de estas relaciones sería, pues, complejo, no es sólo el líder de una parte y todos los demás de otra, hay otros niveles intermedios; es lo que vemos a propósito de los clubes de fans, de los animadores y webmasters, y de todo un conjunto de lo que podríamos llamar "mediadores".

De todo ello se aprovecha el llamado *capitalismo de ficción* (V. Verdú), quien ha descubierto el *poder del entretenimiento* no sólo como anestesiante sino como auténtica máquina de producir identidades y de crear vínculos entre la ideología dominante y los sectores más desfavorecidos. Máxime cuando estos repertorios de historias que idolatran los fans (en forma de libros, comics, filmes, series de televisión, juegos de rol, etc.) pueden llegar a construir *mundos alternativos*, nada críticos con la realidad imperante. Es decir, cuando la imaginación y la fantasía no "revierten" sobre la realidad próxima sino que alejan de ella y se convierten en una industria de evasión que adormece, da beneficios y no molesta a nadie.

Sin embargo, toda esta cultura del fan, de las sagas, de los fanfics, juegos, etc. no es un simple pasatiempo ni una excentricidad. De hecho, está suponiendo una auténtica revolución que está desplazando a los medios "masivos" de comunicación e instaurando una nueva realidad, la fragmentación de las audiencias y la emergencia del único medio que de verdad crece en su uso, Internet, muy por delante de los libros, la TV, el cine, etc. Véase, si no, esta tendencia[245]:



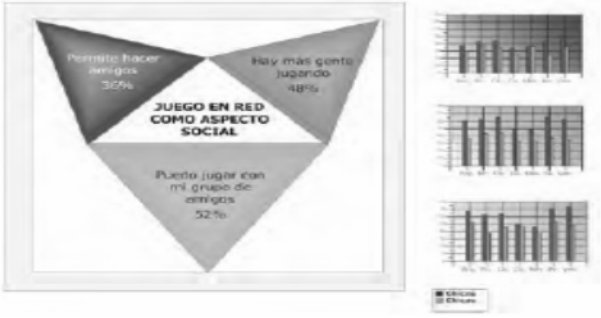
Jugar, pues, con estos mundos alternativos de las sagas no es un juego inocente. Trazar mundos, mapas, ríos, razas, cronologías… y darle a todo ello un sentido finalista, -el que precisamente conduce la historia hacia un fin- es usar, claro, la necesidad ancestral de crear historias para hablar de lo que realmente nos pasa, pero también imaginar otros mundos posibles (*invento otros mundos para entender éste*). Isaac Asimov lo explicó de forma rotunda cuando decía que la *ciencia ficción* sólo aparentemente trataba de marcianos, robots o espadas láser: su verdadero objeto era hablar a la *humanidad* de los *cambios que están en proceso.*

Lo mismo pasa con las sagas: crear un mundo alternativo es inevitablemente compararlo con el que nos da asiento. Umberto Eco también nos avisa de cualquier visión ingenua: ningún mundo fantástico es tal que pueda desentenderse del mundo real que sirve de referente al

[245] BRINGUÉS, F. y SÁDABA, R. (2008): *Generaciones interactivas*, Ariel- Fundación Telefónica

creador, y ningún mundo real es tal como para que pueda ser descrito en su totalidad. En otras palabras, ni lo fantástico es tan fantástico ni lo pretendidamente realista es tan fiable. Si la realidad es, como quieren los cognitivistas, una construcción social, no podemos extrañarnos que la motivación principal de quienes se inician en el tema del rol o de la escritura colaborativa, sea la de estrechar lazos sociales con sus "iguales"

Gráfico 2.3.43. JUEGO EN RED COMO ASPECTO SOCIAL (10-18 AÑOS)



Como en "Los ladrones de cuerpos", el capitalismo de ficción nos ha secuestrado y nos ha dado una identidad postiza, la de clientes sumisos; o bien, como en *Desafío Total*, nos ha implantado recuerdos y escenarios que no son los nuestros.

Gráfico 2.2.14. ACTIVIDADES REALIZADAS CON EL CELULAR (10-18 AÑOS)

Fuente: Encuesta Generaciones Interactivas en Iberoamérica. Respuestas a la pregunta Nº33 «El celular te sirve principalmente para...»: N=20.941 escolares de 10 a 18 años.

De forma muy significativa, estos datos son paralelos a los que arrojan las preguntas relativas al uso del móvil entre los jóvenes, es decir, lo que importa en estas nuevas prácticas es, ante todo, ***comunicar***.

- **Imaginarios sociales de los jóvenes y entorno educativo**

¿Pero, entonces, cuáles son los ***imaginarios*** de los jóvenes? En un contexto tan atomizado, de modas y corrientes que se consumen rápidamente, de horizontes que rebasan el barrio, la ciudad o la propia idea de pertenencia a una comunidad política, en medio de agentes socializadores tan distintos –y descoordinados a menudo- como la familia o el ámbito educativo, es normal que haya una visión superpuesta de las imágenes preponderantes del joven sobre sí mismo, su entorno y su futuro, de lo cual da buena muestra el mundo complejo de las sagas.

En concreto, los *imaginarios sociales derivados del mundo educativo* han sido analizados en el marco del proyecto europeo *Education Governance and Social Integration and Exclusion in Europe* (EGSIE), es un proyecto TSER (*Targeted Socio-Economic Research*) de la Dirección General XII de la Comisión Europea, coordinado desde el Departamento de Educación de la Universidad de Uppsala, Suecia:

> *El proyecto EGSIE pretende analizar comparativamente estos cambios y reformas, como respuestas de las políticas educativas de las distintas naciones europeas, teniendo en cuenta, de un lado, que con el proceso de globalización están emergiendo similares y nuevas formas de gobierno de los sistemas educativos, con implicaciones problemáticas en todas la escalas de decisión; y de otro, que todo ello está teniendo un impacto directo en la capacidad de la educación para promover la integración y combatir la exclusión social, en Estados que se venían reclamando como "del Bienestar".*
>
> *(… v) ale la pena citar las grandes fases por las que ha discurrido la investigación:*
>
> *1ª Descripción en profundidad de los sistemas educativos involucrados, mediante el estudio de textos, estadísticas, investigaciones, etc. y elaboración de informes nacionales.*
>
> *2ª Análisis del discurso de las instituciones y de los actores del sistema educativo: organismos internacionales, políticos y administradores, altos ejecutivos, directores de centros, profesores, miembros de la sociedad civil (directivos de asociaciones de padres, sindicatos, empresarios, etc.)*
>
> *3ª Estudio de campo, mediante cuestionario, con escolares de enseñanza secundaria y preuniversitaria.*
>
> *4ª Estudio final comparado: construcción de una tipología comparativa de países, formulación de hipótesis sobre la cuestión de los cambios en el gobierno de la educación y su impacto en la inclusión/exclusión social.*
>
> *5ª Información y discusión de los resultados con agentes educativos en diferentes contextos*[246]

Centrándonos en esta fase 2º, por ser la que más se relaciones con las aportaciones de nuestro estudio, hay que resaltar cómo el discurso oficial ha venido desterrando el estímulo de la **imaginación** y la **fantasía**, como contenido y práctica educativa, aorillándola como una especie de hobby vinculado al ocio personal, o, como mucho, a áreas de la educación informal o a una supuesta subcultura juvenil. Todo ello en contradicción con lo que nos enseñan los especialistas sobre estos temas, que explican cómo las fabulaciones ayudan a "domesticar la realidad" (Applebee) o bien que configuran un *equipaje cognitivo* de primer nivel. Sin embargo, de entrada, nos hallamos con una situación de partida desastrosa: para los padres, para los profesores y para muchas otras personas, la *fantasía* estaba en

[246] http://www.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_03/n3_art_faraco.htm

descrédito como producto cultural, era marginalizada en la escuela –no eran una práctica habitual ni bien vista- y, en el mercado, se incentivaba, sí, pero para hacer adictivos a ciertos consumidores a esos ciertos productos.

Incluso la familiaridad con estos nuevos medios expresivos (ya se trate de libros, mangas, películas, rol…) aparece, a los ojos de muchos, como "antitextos", es decir, textos que suponen una ruptura de lo que el "canon" (escolar y académica) predican como "buenas lecturas" o "buenas prácticas culturales". Una redacción escolar o la visita a un museo, por ejemplo, serían ejemplos "bendecidos", mientras que participar en un fanfic, blog o red social es algo que, para empezar, queda "al margen de" la cultura de los adultos, y ahí volvemos al sentido tribal o de grupo de estas manifestaciones.

Las sagas ayudan, para empezar, a construir una identidad social paralela, y conforman pues un imaginario que revierte en la moda, la cosmética, la gestualidad y otros hábitos:

- **La construcción de los otros en la cultura educativa y su reflejo en las sagas**

El mundo educativo se rige por unas coordenadas normalmente aceptadas, es decir, por un conjunto de reglas, lleno de posibilidades pero también de limitaciones, y donde la palabras *tarea, promoción, desempeño…* tienen connotaciones que lo mismo se asocia a las competencias del individuo –esto es, a facilitar su potencial- que a su eficiencia, esto es, a medir. En eso el papel de los profesores es decisivo:

> *Precisamente la sociedad de la información y de la comunicación, también denominada "sociedad del conocimiento" está acrecentando las diferencias sociales y produciendo desigualdades. El elemento clave de esta emergente sociedad no sólo es el conocimiento, sino también la capacidad personal de seleccionarlo, procesarlo y aplicarlo. En este contexto, las expectativas puestas en la educación constituyen una de las medidas más acertadas para prevenir y evitar la exclusión social, fundamentalmente en aquellos sectores más sensibles como lo es la infancia, la educación puede humanizar el desarrollo.*
>
> *La reconversión de los valores e ideales que antes movilizaban a las personas pierden vigencia, se debilitan los valores espirituales, políticos, sindicales, sociales, etc., y surge en cambio, con más fuerza la persona y ante todo la importancia de la infancia como sector trascendental en la que han de prevalecer los valores de la solidaridad y de la tolerancia a través de la escuela de la comunicación e integración y no de exclusión. No nos cabe duda que la escuela contribuye a desarrollar una sociedad más justa, en un entorno más humano y habitable*[247]

[247] LUZÓN TRUJILLO, A. y TORRES SÁNCHEZ, M. (2006): "Las lógicas de cambio reformista en la escuela democrática desde el discurso de los docentes", en **Profesorado: Revista de curriculum y formación del profesorado**, Vol. 10, Nº 2.

Lo cierto es que el valor que se transmite es que *el esfuerzo va ligado sobre todo al individuo,* y eso pesa más en la visión de los propios alumnos que otros factores de relación entre iguales o de entorno familiar. Por eso, el aprendizaje colaborativo no es lo común, y por eso se impone concepción cada vez más individualista y meritocrática del sistema educativo.

Por ejemplo, en el marco de dicho proyecto internacional, la actitud de los jóvenes hacia la internacionalización era, sintomáticamente, ambigua, pues si por un lado mostraban su aprobación a que estudiantes de fuera vengan a estudiar a España, también recelaban que, en el ámbito laboral, éstos puedan mermar sus opciones. En relación a las cualidades, los chicos valoraban más la ambición y la voluntad de competir para tener éxito, mientras que las chicas subrayaban otras facultades, como el tener una actitud positiva ante el trabajo escolar.

Si traducimos todos estos valores al entramado simbólico que son las sagas, como producto de ficción favorito entre muchos jóvenes, encontramos estas mismas cuestiones en un trasunto metafórico.

Si en la realidad los jóvenes aspiran a un trabajo estable y bien remunerado y reconocen como causa de exclusión el no querer arriesgar, la propia pasividad o el conformismo, en la realidad fabulada el héroe/heroína de las sagas tiene también un ideal *meritocrático*, y de hecho, son varios los héroes que llegan a acceder a una condición superior (así *Conan, Aragorn…* llegan incluso a reinar) "por sus méritos", soslayando las desventajas de origen.

Sin embargo, lo importante de las visiones que sostienen a las sagas es su *apertura*, es decir, que los mundos fabulados son a menudos universos compartidos, que requieren de la colaboración de varios, en ese sentido, se dicen que forman parte de una escritura **alógrafa**, donde participan varios. Los jóvenes que adquieren una afición a una saga es verdad que con ello comparten una identidad y socializan, pero también es verdad que con ella se enfrentan a la *diversidad,* pues ningún valor es ejemplarizante o hegemónico hasta el punto de crear una única forma con la que se identifiquen todos. Como se decía antes, *mudan los valores espirituales, políticos, sindicales, sociales, etc., y surge en cambio, con más fuerza la persona y ante todo la importancia de la infancia* (leamos juventud) *como sector trascendental en la que han de prevalecer los valores de la solidaridad y de la tolerancia a través de la escuela de la comunicación e integración y no de exclusión.*

Elegir una saga no es sólo un acto mercantil, como querría el mercado; es también una *adhesión* y, quizás, una ruptura, pues el fan, el bloguero, el jugador de rol, siempre aspiran a personalizar y completar ese mundo de ficción con otros nuevos elementos. Lo que sí es importante es que a través de las sagas el joven aprende, de forma explícita o implícita, universos alternativos.

- **Formas alternativas de gobernación**

Las sagas son un género cuyo alcance no podemos analizar aquí[248], pero del que sí podemos adelantar algunos rasgos sumamente relevantes. En su concepción época, las sagas presuponen un conjunto de héroes y de antihéroes, pero su mundo no es el de la realidad urbana sino un mundo

[248] Véase mi tesis doctoral sobre las Sagas y la Ficción-manía, Universidad de Extremadura, 2008 (inéd.)

de fantasía épica construido en arquetipos ya estudiados, como los de la mitología indoeuropea (Dumézil).

En ese mundo sabemos que hay tres órdenes o funciones básicas: la de la soberanía mágico-religiosa, la de los guerreros y la de los productores, es decir, Gandalf, Aragorn y Frodo. Los mecanismos de *inclusión* y de *exclusión* también varían sustancialmente. Los participantes cooperan, interaccionan, ponen en común, como hace la *Cofradía del Anillo*, en pos de una misión suprema, que suele venir explicadas en el mito fundacional, y que normalmente suele ser un *mito de redención* (hay que salvar algo) o de *lucha* (hay que destruir a alguien).

El filósofo Fernando Savater ha explicado con claridad las *tareas del héroe,* y la primera es saber quién es, tener *memoria de sí mismo*. El *imaginario de muchas de las sagas que inundan el mercado es un imaginario anglosajón*, que ponen el énfasis en aspectos que pueden ser muy relevantes para personas de esas latitudes pero menos para una comunidad mediterránea. De hecho, una de las críticas que se ha vertido hacia Tolkien es que no ha sabido describir con la misma maestría a las "fuerzas del mal", por ejemplo, a esos seres del inframundo, rara vez individualizados. *Los imaginarios sociales de las sagas*, pues, *se hacen eco a menudo de los mismos estereotipos de la vida social,* y cuando se habla de elfos y de orcos, no podemos evitar caer en figuras muy definidas, caricaturas casi del bien y del mal. Sin embargo, el folklore real del Mediterráneo es mucho más ambiguo hacia las sirenas, damas de agua, duende, enanos, etc., que tienen a veces comportamientos positivos y otras no tanto.

Por tanto, la *recreación de estos universos en las sagas* debería suponer también **recuperar esa parte de nuestra memoria cultural, de nuestra mitología**, en lo que tiene de sorprendente y de genuino. Por ejemplo, Juan el Oso, o, en versión femenina, La Serrana de la Vera son personificaciones de fuerzas salvajes que desde luego divergen de las versiones estereotipadas del tipo de Hércules o Conan.

Pero si algo enseña en las sagas –igual que en los cuentos de hadas- es el valor de la superación, lo que los psicólogos llaman la "*resiliencia*". Se dice que estamos en una sociedad hiperprotectora, pero en las sagas los jóvenes aprenden a "caer" y a "levantarse" por sí mismos, a no rendirse, porque el mismo núcleo de la saga ofrece siempre otras oportunidades.

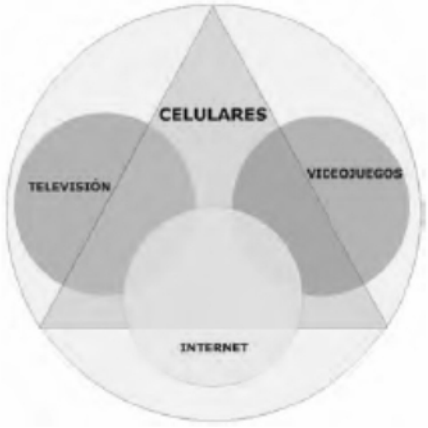
En un sentido similar, Simola y otros (2000) han analizado el nacimiento y configuración del profesor moderno que debe atender a la *persona*, al educando, a la promoción del *conocimiento* como meta de su trabajo, y al entorno institucional o de *autoridad* en el que inevitablemente desarrolla su trabajo. En el cruce de estos tres factores se han ido construyendo las mentalidades del profesor moderno, y todas sus crisis y "malestares", y esta nueva revolución de internet le obliga, una vez más, a redefinir su posición. Curiosamente, a pesar de la sobreabundancia de las fuentes de información, nunca como ahora ha sido más precisa la labor de guía u orientación en esta "maraña" u "océano" de información.

El respeto al sujeto y la orientación hacia el conocimiento, con un uso medido de la autoridad, es lo que posibilita que esta *ficción fantástica* sea posible, a pesar de su desprestigio inicial, como un *magnífico instrumento educativo*, pues el joven se entrega a estas ficciones con una actitud lúdica y de curiosidad: puede elegir, explorar y "negociar" sus posibles significados, en un contexto donde todavía está por ver cuál será el destino definitivo de la cultura escolar.

El friki o fan ha sido descrito como una parte de ese mosaico juvenil, a menudo de forma despectiva, insistiendo en lo extravagante y no en lo positivo, en el altruismo de entregarse a una tarea sin buscar ningún beneficio, de compartirla con otros. Hoy sabemos que alfabetización cognitiva y alfabetización emocional tienen que ir de la mano, y eso es lo que posibilita el trabajar con sagas.

La cultura juvenil se mueve en unos parámetros distintos a los de la cultura académica, escolar y familiar, pues, para empezar, ha comenzado a reemplazar la "cultura letrada" clásica, la del libro de texto o el manual, por una cultura digital, que se concreta en una *convergencia de pantallas*:

Gráfico 2.2.23. CONVERGENCIA DE LAS PANTALLAS



Pero a diferencia del telespectador de los años 60, el joven actual se comporta como un "nativo digital" , bien equipado y con uso multitarea de sus herramientas, lo cual le permite leer de forma muy distinta a los lectores clásicos de un libro. "Surfea", se ha dicho con precisión, sobre las pantallas de un hipertexto, o de un móvil o un videojuego.

Esta apropiación de los textos es lo que ha llevado al mundo del fan fiction: le interesan esas obras de éxito en la medida en que puede personalizarlas, "tunearlas", convertirlas en estandarte personal y/o de grupo; y, yendo un paso más, en la medida en que pueda "jugarlas", esto es, representarlas de algún modo, gestualizarlas, convertirlas en algo "ostensible", como ocurre con el rol. El *cossplay* de los fans es, por esta misma lógica, la fiesta de exaltación de su "culto", y el disfraz que se ponen la identidad auténtica perseguida.

- **La Fantasía, panorama actual: de escaparate a laboratorio.**

La Fantasía, como industria multimediática, está planteando nuevos retos cada día, como es lo que algunos expertos han llamado la "práctica de la inter-medialidad", el entretenimiento "inter-medios",que hace que las productoras programen cadenas de productos a partir de un mismo universo de ficción compartido por los fans, procurando ahogar desde luego toda creatividad y capacidad de innovación y creación colectiva.

Este escaparate lujoso con que el mercado pretende vender las grandes sagas de éxito no puede ignorar que en el caso de los jóvenes entre 18 y 35 años, Internet está generando una auténtica revolución que hace que los jóvenes dejen de ser espectadores pasivos y se conviertan en productores de sus propios contenidos. Porque su necesidad esencial no es consumir sino comunicarse y expresarse, como se ve en fenómenos tan exitosos como la mensajería instantánea, los blogs, los portales de fanfics y el fenómeno de las redes sociales.

La fascinación por los aspectos materiales de estas obras, el lujo y brillantez de sus películas, juegos, ilustraciones, etc., no debe hacernos perder de vista que jugar con estas historias es hacer representaciones mentales de la realidad a través de los escenarios recreados para ello. Y en esto poco importa que sean realidades cercanas o fantásticas, pues con las sagas podemos aprender valores como el antirracismo, el respeto a las minorías el conocimiento de otros países y otras culturas o, como decíamos, la búsqueda de las raíces culturales de un pueblo. O podemos aprender todo lo contrario, un modelo unitario de cultura, de ahí la importancia de usar la fantasía como un auténtico laboratorio donde el lector se implique. En dos expresiones: debemos aunar el desarrollo de la imaginación al del pensamiento crítico, sólo así sortearemos las ingentes dificultades que están teniendo estas "generaciones interactivas".

El contexto cultural presente avala la interpretación que venimos haciendo. La crítica Victoria Fernández describe la importancia del género de sagas en la literatura juvenil reciente:

> *La fantasía sigue siendo la tendencia predominante. Abrumadoramente omnipresente. La pregunta es cuánto tiempo más durará, pero el caudal parece inagotable.*
>
> *Los títulos más esperados entre los jóvenes aficionados no defraudaron. Y así, Laura Gallego con Tríada, segunda entrega de su trilogía Memorias de Idhún (SM), y Christopher Paolini con Eldest, segunda parte de la suya, El Legado (Roca), fueron los bestsellers juveniles navideños. Pero hubo sorpresa, y un tercer autor, español, compartió con ellos el favor de los lectores: Rafael Ábalos, con Grimpow. El camino invisible (Montena), una intrigante fantasía de corte medieval, en la que el autor malagueño parece haber encontrado su particular "piedra filosofal", tras sus dos anteriores novelas publicadas por Debate con escasa resonancia. Además de una buena novela, Grimpow es uno de esos fenómenos raros, que ocurren muy de vez en cuando con la literatura española: antes de ser publicado en España ya se habían vendido sus derechos de edición para nueve países europeos y para Estados Unidos.*
>
> *Junto a los tres "superventas", otros dos autores españoles prueban suerte en el género con, ¡como no!, sendas trilogías: el novel Ibán Roca, con Transparente y la torre del destino (RBA/Molino), primera entrega de El Domador de Sueños, en la que cabe destacar una voluntad de originalidad -el chico protagonista se evade de una vida que no le gusta soñando despierto con un mundo imaginario, hasta que un día se encuentra viviendo, de verdad, en ese mundo-. Además la novela está construida de forma intrigante y meticulosa, de forma que acaba conquistando al lector. Por último, la conocida y versátil Maite Carranza con El clan de la loba, primer título de La guerra de las brujas, publica en Edebé una saga con protagonismo femenino, tan escaso en el género fantástico.*
>
> *Pero, sin duda, uno de los éxitos del año ha sido la recuperación de Las Crónicas de Narnia, de C.S. Lewis, por Destino. La editorial catalana comenzó a publicar en primavera las siete novelas de esta saga fantástica, escrita en los años 50, y hoy convertida ya en un "clásico moderno", adelantándose al estreno navideño de la película de Disney basada en El león, la bruja y el armario, segundo libro de la serie. Ya en Navidad, editó un espléndido volumen para regalo, en el que se recogen las siete novelas de Narnia -El sobrino del mago; El león, la bruja y el armario; El caballo y el muchacho; El príncipe Caspian; La travesía del "Viajero del Alba"; La silla de plata y La última batalla-, con las ilustraciones originales de Pauline Baynes,*

Otros títulos destacados fueron la excelente fantasía medieval Carta al Rey, de Tonke Dragt, y la continuación de Corazón de Tinta, Sangre de Tinta, de Cornelia Funke (ambas en Siruela); El enigma de Akenatón, de P.B. Kerr (Alfaguara); y, por último la edición del único libro inédito en España de J.R.R. Tolkien, Las aventuras de Tom Bombadil, que Minotauro publicó con motivo de su 50 aniversario. Dentro del registro fantástico, pero para lectores (quizás habría que decir lectoras) más pequeños, han comenzado a proliferar las hadas. Cuentos y libros interactivos para regalo, como El jardín de las hadas, de Maggie Bateson, en Ediciones B, o La casa de las hadas, de la misma autora, en SM, de diseño "muy rosa y brillante", pero sobre todo la nueva apuesta Disney para poner de moda el mundo de las hadas -El secreto de las hadas, de Gail Carson Levine (Beascoa) es el primer título del proyecto Disney Hadas, que se presentó acompañada del merchandising habitual-, anuncian, sin duda, una nueva tendencia que viene para quedarse[249].

En efecto, en los últimos años hemos asistido a un auge creciente de las ficciones fantásticas, en distintos lenguajes y formatos, desde el libro al vídeo o el cómic, y particularmente de un género, la saga, o narración fantástica serial, que ha aglutinado modas y corrientes

- **Algunas conclusiones y escenarios futuros**

La situación expuesta no es especialmente alentadora, no sólo por la llamada "brecha digital", sino porque otros ámbitos básicos, como la familia y la escuela, están lejos de responder a estos retos con la misma velocidad que requiere la evolución propia de los acontecimientos. Ni las generaciones interactivas de los jóvenes se apoyan en "familias interactivas" ni la escuela es capaz de utilizar todo su potencial en esta educación digital y de contenidos, más allá de "enrocarse" en prácticas como la alfabetización digital –necesaria, pero no suficiente- o en políticas erráticas que dependen a menudo de la visión y el contexto local, cuando, tal como estamos viendo, el reto es de carácter global.

En mi Tesis Doctoral sobre Sagas y Ficción-manía a la que he venido aludiendo en este libro, se esbozan algunos escenarios futuros, que pasan por la necesidad de formar mediadores que sepan aprovechar estos nuevos fenómenos y ayudar así a una nueva convergencia, no de las ya indicadas por Jenkins. La convergencia entre la cultura escolar y la cultura académica clásicas, lo que Chartier llama la "cultura letrada", (en sus aspectos más positivos, no los simplemente doctrinales o normativos), con este mundo "selvático" de Internet, de modo que se puedan convertir las pantallas en escenarios de nuevas prácticas letradas, con un nuevo espíritu de participación, liberación del conocimiento, etc., propia de la esta nueva era digital que algunos llaman de la "inteligencia colectiva".

La *importancia de la mujer* en las sagas y los fanfics sería un buen exponente de todo ello; no es que las heroínas tengan ahora un papel diferente y destierren viejos estereotipos, es que la apropiación de estos mundos fabulados por parte en concreto de las fans ha creado y recreado universos verdaderamente alternativos. De hecho, el porcentaje de fanfics de mujeres significativamente mayor. Todo ello nos lleva a ser relativamente optimistas: en lugar de encontrarnos con un

[249] Anuario sobre el libro infantil y juvenil 2006

Robinson Crusoe y Viernes en la isla digital, ahora tendríamos un perfil distintos, un grupo de chicos y chicas en un mundo no menos caótico, donde hay mucho por hacer, pero para el cual pueden aplicar no las recetas de la sociedad victoriana sino una mentalidad de personas bien formadas, creativas y emprendedoras. Lo cual debería repercutir, por cierto, a la hora de conformar estos imaginarios y obras de referencia, en una menor influencia anglosajona y en una revitalización de las raíces –latinas, mediterráneas e iberoamericanas- de nuestra cultura.

En pocas palabras: hay pendiente no sólo una mayor alfabetización básica, informacional o digital, sino una alfabetización de la imaginación. De todos depende que sea así.

BIBLIOGRAFIA

1. ARANOWITZ, S, B. MARTINSONS y MENSER M. comps., (1998) *Tecnociencia y cibercultura. La interrelación entre cultura, tecnología y ciencia*, Barcelona, Paidós.
2. BAJTIN, M. (1974): *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*, Barcelona, Barral Editores
3. BIRKKERTS, S., (1999), *Elegía a Gutemberg. El futuro de la lectura en la era electrónica,* Madrid, Alianza.
4. BOLTER, J. D, (1998), "Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura", en: Nunberg, Georffrey, comp., El futuro del libro. ¿Esto matará eso?, Barcelona, Paidós.
5. BORRÀS CASTANYER, Laura (ed.), 2005, *Textualidades electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura,* Barcelona: Editorial UOC..
6. CALABRESE, O., (1989), *La era Neobarroca,* Madrid, Cátedra.
7. CAFIERO, M., MARAFIOTI R. y TAGLIABUE, N.(1997), *Atracción mediática. El fin de siglo en la educación y la cultura,* Buenos Aires, Editorial Biblós.
8. CÁRDENAS, M., (2002), "Más allá del límite de la imaginación", Trabajo final, dedicado al tema de los juegos de rol y desarrollado para la cátedra "cibercultura", Bogotá: Universidad Javeriana, primer semestre.
9. CERRILLO, P. (2004) *Valores y lectura: estudios multidisciplinares* / coord. por Pedro Cerrillo Torremocha, Santiago Yubero Jiménez, Elisa Larrañaga Rubio. Universidad de Castilla-La Mancha, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha
10. CLÉMENT, J., "Del texto al hipertexto: hacia una epistemología del discurso hipertextual", [en línea], disponible en: http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/clement.htm
11. CHARTIER, R. (1993): *Libros, lecturas y lectores en la Edad Moderna*, Madrid, Alianza Universidad.
12. CHARTIER, R. y ROCHE, D. (1919): "El libro. Un cambio de perspectiva", en: LE GOFF, J. y NORA, P. (dir.) *Hacer la historia, III: Objetos nuevos*. Barcelona, Laia.
13. DERY, M., (1998), *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo,* Madrid, Ediciones Siruela, S.A.
14. ECO, U.: (1984), Obra abierta. Tr. Roser Berdagué, Barcelona, Editorial Planeta- De Agostini.
15. ENCABO FERNÁNDEZ, E. y JEREZ MARTINEZ, I. (2007): "E. R. Eddison y J. R. R. Tolkien: dos clásicos de la Literatura infantil y juvenil. De Demonland a Gondor y de Withchland a Mordor. Un paseo didáctico a través de sus mapas", en Literatura infantil : nuevas lecturas y nuevos lectores / coord. por Pedro César Cerrillo Torremocha, Cristina Cañamares Torrijos, 2007, 554-1, pags. 489-496.
16. EVEN-ZOHAR, I. (1990), "Polysystem Studies", en *Poetics Today*, 11, número 1 (volumen monográfico).
17. FERRERAS, D. F. (1995) *Lo fantástico en la literatura y el cine : de Edgar A. Poe a Freddy Krueger*, Ediciones Vosa, Madrid.

18. GARCÍA RIVERA, G. (2004): "Paracosmos: las regiones de la imaginación (los mundos imaginarios en los géneros de Fantasía, Ciencia Ficción y Horror: nuevos conceptos y métodos), en **Primeras noticias. Revista de literatura**, Nº. 207, 2004 (Ejemplar dedicado a: Literatura y medios de comunicación), pags. 61-70
19. GENETTE, G., (1989) *Palimpsestos, la literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus.
20. GÓMEZ DEL CASTILLO, M. T., (2003), "Los videojuegos. Su uso en los jóvenes". Ponencia presentad en EDUTEC, Caracas, noviembre.
21. GÓMEZ TRUEBA, T. (2002): Creación literaria en la Red: de la narrativa posmoderna a la hiperficción, Espéculo: Revista de Estudios Literarios, Nº. 22.
22. GOMEZ YEBRA, A. (2006): "Literatura Fantástica", en *Primeras Noticias.* Revista de literatura, Nº. 221, 2006, pags. 21-34

23. GUBERN, R., (2000), *El eros electrónico*, Madrid, Grupo Santillana de Ediciones, S.A.
24. GUTIÉRREZ MARTÍN, A., (2002), *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas,* Barcelona, Gedisa.
25. GROS SALVAT, B., (2003), *El ordenador invisible. Hacia la apropiación del ordenador en la enseñanza*, Barcelona, Gedisa.
26. HAVELOCK, H. (1996): *La musa aprende a escribir. Reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Barcelona, Paidós
27. HUIZINGA, J., (1998), *Homo ludens*, Madrid, Alianza.
28. JENKINS, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media* Collide. New York: New York University Press.
29. ___ (2006b): *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press
30. JOYANES, L., (1997), *Cibersociedad. Los retos sociales ante un nuevo mundo digital*, Madrid, Mc.Graw-Hill.
31. KERCKHOVE, D. de, (1999), *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, Barcelona, Gedisa editorial.

—, *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica*, (1999), Barcelona, Gedisa editorial.

32. KERNAN, A., (1996), *La muerte de la Literatura*, Caracas, Monte Ávila.
33. LANDOW, G. P. (1995), *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología,* Tr. Patrick Ducher, Barcelona, Paidós.
34. LÓPEZ VALERO, A. y ENCABO FERNÁNDEZ, E. (2000): *El taller de lengua y literatura: (cien propuestas experimentales)* , Madrid, Editorial Bruño
35. LOVINK, G., (1998), "La importancia de ser un medio", en: Revista *El Paseante. La revolución digital y sus dilemas,* Madrid, num. 27-28, pp. 32-33.
36. LLORENS, R. (2003): "Nuevos lectores, nuevos valores, nuevas tecnologías", en *Puertas a la lectura*, Nº. 3, pags. 78-80.
37. 1991), *La fábula de la caverna*. Platón y Nietzche, Barcelona, ediciones Península.
38. MARTOS NÚÑEZ, E. y DE SOUSA, V. (1997): *La Casa Encantada. Estudios sobre cuentos, mitos y leyendas de España y Portugal*. Badajoz: Editora Regional de Extremadura.

39. MURRAY, J., (1997), "La pedagogía de la ficción cibernética", en: Edward Barrtet y Marie Redmond comp. *Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento*, Barcelona, Paidós. pp. 164-181.

40. NUMBERG, G. comp., (1998), *El futuro del libro ¿Esto matará eso?,* Barcelona, Paidós.

41. NUÑEZ, G. (2000): "La lectura como iluminación" y "Los libros y el cine", en *Puertas a la lectura*, Nº. 9-10, 2000, pags. 137-141.

42. NUÑEZ, G., CAMPOS FERNÁNDEZ, M y RODRÍGUEZ J.C. (2005): *Cómo nos enseñaron a leer: manuales de literatura en España, 1850-1960*, Akal, Madrid.

43. ORIHUELA, J. L. y SANTOS, M. L.(1999), *Introducción al diseño digital. Concepción y Desarrollo de proyectos de comunicación interactiva*, Anaya Multimedia.

44. ORTIZ, R., (1998), *Los artífices de una cultura mundializada,* Bogotá, Siglo del Hombre.

45. PALATELLA, J. "Formating patromoy. The rhetoric of hipertext", [en línea], disponible en: http://www.rochester.edu/College/FS/Publications/PalattellaFormatting.html

46. PÉREZ FIRMANT, G, (1978), "Apuntes para un modelo de la intertextualidad en literatura", en: *Romanic Review* 69, pp. 1-14.

47. RODRÍGUEZ. J. A., (2002) *Teoría práctica y enseñanza del hipertexto de ficción. El Relato Digital*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana (formato CD-ROM)

48. SAINT-GELAIS, R. (1999): :«De la constellation Star Trek: science-fiction et transfictionnalité», dans L'empire du pseudo. Modernités de la science-fiction, Québec, p. 341-361.

49. —, (1999) :«La transfictionnalité: un système complexe?», communication présentée dans le cadre du septième Congrès de l'Association internationale de Sémiotique, Dresde (Allemagne), octobre, 13 f..

50. SCHOLES, R. y RABKIN E. S. (1981) *La ciencia ficción: historia, ciencia, perspectiva,* Madrid, Taurus.

51. SERRES, M., (2001), "Lo virtual es la misma carne del hombre", Le Monde, París, 18 de junio. —, (1995), El Atlas, Madrid, Cátedra.

52. SUÁREZ MUÑOZ, A. y MARTÍNEZ AGUDO, J. D. (2006): " "Las sagas, ¿libros predecibles?", en Primeras noticias. Revista de literatura, Nº. 221, 2006, pags. 43-48

53. TURKLE, S., (1995), *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet,* Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

54. VAX L. (1960): *Literatura* y arte fantástica, Eudeba, Buenos Aires

55. —(1981) *Las obras maestras de la literatura fantástica*. Taurus, Madrid

56. VÉLEZ CORREA, R., (sf.), *Misterios y encantos de la intertextualidad*, Manizales, Universidad de Caldas.

57. VOUILLAMOZ, N., (2000), *Literatura e Hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Barcelona, Piadós.

AGRADECIMIENTOS

Las ilustraciones del estudio han sido tomadas y autorizadas por cortesía de la autora, Lucía González Lavado, autora de la pentalogía Hijos del Dragón. Las ilustraciones corresponden a las ilustradoras: Mercedes Rodrigo, Marta Prieto y Beatriz González.