



## ***Más allá de la literatura: la construcción de mundos en la narrativa popular***

**Esteban Ruquet\***

Cuando un docente de literatura se enfrenta por primera vez a un curso, es frecuente que se encuentre frente a una gran cantidad de narrativas previas, no necesariamente literarias. Y asimismo, muchas veces, las instancias académicas (ya sean terciarias o universitarias) no preparan a un docente lo suficiente como para poder abarcar este amplísimo espectro de narrativas alternativas, ya que los estudios literarios tienden a estar exclusivamente ligados a discusiones académicas muy ajenas a la realidad del aula.

Es, inclusive, muy frecuente que los programas de estudios secundarios incluyan dentro de los textos sugeridos (y un ejemplo de esto se encuentra en el programa de 4º año de secundaria de la provincia de Buenos Aires [1]) historietas, confundiéndolas con un texto literario, aún cuando la lógica subyacente así como el tipo de narrativa en la que se basa este medio sean completamente ajenos a la literatura, y estén más cercanos a otros medios reconocidamente alternos, como el cine. Al menos en la Universidad de La Plata, con una larga y prestigiosa historia de formación docente, la carrera de Letras carece de materias, seminarios o *curriculas* que incluyan herramientas apropiadas para *enseñar* historieta: existe una casi total ausencia de canon historietístico allí, así como un vacío completo de historietas en los textos obligatorios o aún sugeridos. Por tanto, cualquier conocimiento al respecto de esta materia debe ser reconstruido de su propia experiencia vital por el estudiante, justo al momento de enfrentarse por primera vez a la docencia secundaria.

Como sabemos bien, la narrativa popular sobrepasa ampliamente a las exiguas fronteras de la literatura formal. Esto resulta más evidente aún si la comparamos con la “Alta Literatura”, es decir, aquella cuya

---

\* Esteban Ruquet nació en La Plata en 1984; a los 18 años empezó a estudiar la Licenciatura en Letras en la FAHCE-UNLP, y coordinó un taller literario. Empezó a publicar cuentos a los 20 años, a los 25 ganó un premio, el “Aurora Venturini” por su novela *Conciencia y Voluntad*, publicada en el 2010. En el 2012 se casó, abandonó frustrado la Licenciatura y se recibió de Profesor en Letras en la UNLP, luego de 4 años de trabajar convencido como docente de secundaria.

[erechel\\_negro@hotmail.com](mailto:erechel_negro@hotmail.com)

canonicidad apenas si se pone en duda. Sólo en algunos casos (lamentablemente pocos, demasiado pocos) ambas conviven. La narrativa popular es, ante todo, multimediática, ya que se desarrolla en formas y medios muy diversos. Sin duda alguna, la reproductibilidad técnica y el avance de los medios masivos de comunicación del siglo pasado son una de las principales causas, así como la expansión de la frontera informática y las redes de información de este siglo. Estos fenómenos ponen a disposición de muchas personas una gran cantidad de estímulos y técnicas narrativas bien diferenciadas.

Esto hace que, en la actualidad, la literatura haya sido desplazada de su antiguo lugar privilegiado como el parangón del arte narrativo, transformándose en la “hermana fea” de la familia narrativa, dada la emergencia de expresiones tales como el cine, la televisión, los videojuegos, la historieta, los juegos de rol, etcétera.

El lugar de la literatura comenzó a ser disputado por el cine y la historieta ya en el siglo pasado, y hoy cuenta con muchos otros rivales. Entre ellos se encuentra a dos expresiones que, si bien no son del todo novedosas, sí han tenido un gran desarrollo en la contemporaneidad: las series de televisión y los videojuegos. Ambos han ganado mucho en calidad y reputación a lo largo de los últimos años, sobrepasando las expectativas puestas en ellos como un “mero pasatiempo” (lugar en el que sin duda mucha gente pondría a la literatura aún hoy).

El auge de internet, y en particular los sitios donde se comparten datos libremente, ha permitido un acceso con muy pocas limitaciones a muchos productos culturales que anteriormente resultaban muy caros o temporalmente inconvenientes. Hoy por hoy, una serie puede verse completa en una o dos jornadas intensivas, sin restricciones de horarios o de canales, ni la necesidad de grandes gastos para comprar los videos. En el caso de los videojuegos, si bien aún el formato consola sigue teniendo peso, estos se han logrado expandir a formatos mucho más casuales, que no fueron diseñados específicamente para ello, tales como celulares y computadoras. Esto es cierto hasta tal punto que muchos productores se vieron obligados a hacer un soporte continuo de estas funciones no primarias para no verse desplazados del mercado.

Esto quita tiempos a la literatura, u otras formas más mediatas de narración, aunque aún se lee y mucho. Pero baste pensar en cualquiera de nosotros: ¿cuánto tiempo le dedicamos a los nuevos autores literarios, y cuánto a mirar series por internet?

Ni siquiera hace falta mencionarlo cuando vemos a nuestros estudiantes, a quienes si les pedimos que nos digan qué les gusta hacer, muy probablemente nos citen extensas listas de programas de televisión y de videojuegos [2].

Pero más allá del llamado *casual gaming* (más popular entre adultos), los adolescentes, y especialmente los varones, suelen dedicar muchas horas a esta actividad, presumiblemente más que las dedicadas al horario escolar o a casi cualquier otra actividad que no sea dormir. Por experiencia, sé que suelen preferir juegos con un intenso trasfondo narrativo, tales como las sagas *Fallout*, *Mass Effect*, *Resident Evil*, *Silent Hill*, *Oblivion*, *Soul Calibur*, y *Metal Gear Solid* [3], por citar unos pocos. Esta actividad también es muy popular entre adultos jóvenes (como un servidor), quienes siguen fielmente las complejas historias desarrolladas en ellas.

Esto también da lugar a una expansión multimedia: no son pocos los libros que poseen varios juegos, películas, historietas y series en su haber; a la inversa, también existen novelas y cuentos basados en videojuegos y películas. Podríamos citar como ejemplos las novelas y cómics de *Star Wars*, la enorme franquicia de George Lucas ahora adquirida por Disney, o la saga *Halo*, o la ya citada *Mass Effect*, cuyo universo e historias son intrínsecamente multimediales: los “baches narrativos” entre los juegos pueden llenarse mediante las historietas y libros, cuyos eventos son absolutamente canónicos y citados dentro del mismo videojuego.

Por eso mismo, creo que no corro ningún riesgo teórico al afirmar que estos “nuevos” fenómenos han desplazado a la literatura de su lugar preeminente dentro de la narrativa popular.

Las razones de esto son múltiples, y no es motivo de este trabajo comentarlas todas, sino exclusivamente a una de ellas: la complejidad y coherencia de los mundos creados como entorno.

Entiendo la categoría de *universo ficcional* como un marco de referencias e historias con coherencia interna y reglas propias, que interactúa fuertemente a nivel intertextual con una o varias historias en cualquier formato. Estos universos de ficción proveen de un marco de referencias fundamental, que interactúa activamente con los personajes de la trama, a los cuales además los provee de un trasfondo cultural y psicológico, determinando sus objetivos, sus razones y sus frustraciones, pero también su aspecto físico, sus capacidades y sus habilidades.

La importancia del universo ficcional se hace muy evidente en formatos audiovisuales, donde el escenario y las relaciones espaciotemporales son una necesidad de primer orden. Pero también se deja ver en la literatura, aunque aún se cuenta con muy pocas herramientas críticas.

Curiosamente, uno de los espacios donde se ha analizado más meticulosamente este aspecto narrativo es la *Wikipedia* [4], una construcción crítica colectiva, donde se han propuesto categorías entre diferentes universos ficcionales, separándolos entre *universos paralelos*, *dimensiones paralelas*, y *futuros*, por su grado de separación con la realidad. Por supuesto, esta diferenciación no es absoluta y no posee el rigor de una categorización académica, pero la necesidad de analizarlo es tal que la crítica informal se ha adelantado (aunque no por primera vez) a la formal.

Volviendo un paso atrás, existen, dentro de los universos televisivos y cinematográficos, las llamadas *biblias*: textos fundamentales que *deben* ser tenidos en cuenta para la realización de cualquier producto posterior. Antes de esto apareció dentro de sagas de historietas (especialmente las de superhéroes) la *canonicidad*: la aceptación *oficial* de un evento o personaje dentro del universo ficcional, y su inclusión como elemento de la biblia ficcional, que afecta a la continuidad. Las historias no canónicas no son necesariamente prohibidas (aunque algunas veces sí, especialmente si hay dinero de por medio), pero no son tenidas en cuenta como referencia obligatoria para futuras historias.

La aceptación de un texto dentro de un universo ficcional depende en gran medida de la adecuación a estas reglas, así como de la difusión de la obra en sí; la *continuidad* es otra categoría relacionada con la canonicidad: específicamente, qué tan coherentemente están enlazadas las historias en forma cronológica, y es una especie de suprahistoria que funciona como marco narrativo laxo [5]. Explicado de otra manera, mientras que la canonicidad es un elemento propio de un texto, la continuidad es la relación entre muchos.

Todo esto, sin embargo, apenas si ha sido estudiado en forma académica, ya sea aplicado o no a la literatura. En alguna medida, lo más parecido que se ha estudiado desde el campo literario es la mitología, como un universo de concepciones e historias que sostiene a una serie de relatos determinados. No obstante, sus génesis las separan. Mientras que una mitología está fundamentalmente basada en las creencias religiosas, la visión del mundo y la historia de un pueblo entero (que en algún momento lo ha visto como real), un universo ficcional se diferencia por haber sido creado por un número limitado de personas, en un tiempo relativamente breve, y con una clara conciencia de su condición ficticia.

Incluso dentro de las discusiones acerca de géneros literarios populares (aunque yo prefiero referirme a ellos como *géneros narrativos*, ya que la mayoría trasciende las fronteras de la literatura, extendiendo su influencia a otros medios como el cine y las historietas [6]) es escasa la importancia que se le asigna al universo ficcional como un elemento demarcador de género, prefiriendo confiarse esta asignatura a los muy variables elementos del argumento (recuérdese a Todorov y su definición del género fantástico y del policial por elementos claramente argumentales). Un ejemplo de las posibilidades del universo ficcional como demarcador sería la novela *La muerte de la luz*, de George Martin, que a nivel argumental es una novela romántica, y a nivel de ambientación es una novela de ciencia ficción, o la saga de Patrick Rothfuss de las *Crónicas del Asesino de Reyes*, que van desde la novela de aprendizaje a intriga palaciega, pero que por su ambientación es catalogada como fantasía heroica.

Pocos han notado, por ejemplo, que la ciencia ficción no se define tanto por su argumento como por su contexto narrativo. Tal vez uno de los pocos que ha desarrollado esto sea Pablo Capanna, con su libro *El Señor de la Tarde*, donde da cuenta de la complejidad del universo ficcional de Cordwainer Smith, más allá de cuestiones argumentales, puntuales, de una o dos obras.

Por lo tanto, hay un vacío considerable en el marco teórico para tratar estos temas. Me gustaría, en este trabajo, aportar algunas herramientas propias, perfectibles, pero útiles.

El universo ficcional es un elemento cada vez más presente e importante en la construcción de un texto narrativo. Habitualmente, la literatura lo ha llevado a un segundo plano, cuando no lo ha ignorado por completo, enfocándose en las complejidades psicológicas de los personajes durante el siglo XIX (bástese recordar una novela como *Le rouge et le noir*, de Stendhal, que, si bien opera en un marco narrativo bien concreto, se enfoca mucho más en la psicología de su protagonista), y en las innovaciones estilísticas durante el siglo XX (*Altazor*, como poema narrativo, ignora el contexto).

Lo que venimos recorriendo del siglo XXI está desplazando a la "Alta literatura" al banquillo de los ignorados, y ha adoptado muchas de las premisas de la literatura popular, con la curiosa resistencia de los ambientes académicos, que siguen apegados a una concepción elitista y un poco ridícula de la literatura. Textos como los de Andahazi (*El Anatomista*, *El secreto de los flamencos*, *El Conquistador*), claramente vinculados con la literatura más prestigiosa, contienen una enorme dosis de investigación sobre el contexto en el que operan, siendo los universos ficcionales una poderosa influencia en el desarrollo de las tramas: tanto *El anatomista* como *El secreto de los flamencos* ocurren en la Italia renacentista y toman de ahí sus argumentos y problemas principales (el profano descubrimiento del clítoris, el secreto del color de las pinturas), y más notorio aún en *El conquistador*, el personaje principal

es un mexica de antes de 1492 que viaja a Europa y Asia buscando el hogar ancestral de su pueblo, Aztlán. Motivaciones, argumentos, psicologías e historias movilizadas por el marco de referencias obligatorio, el universo ficcional.

Este elemento ha ido ganando en importancia a lo largo de los últimos cincuenta años, siendo hoy por hoy prácticamente indispensable para cualquier texto moderadamente exitoso. Los lectores a menudo exigen cierta complejidad en el entramado del mundo ficcional, o al menos se sienten motivados por ello, ya que les permite nuevas aproximaciones al texto, con el que se integran de un modo mucho mayor, interactuando en formas insólitas un siglo atrás, como por ejemplo la recuperación de datos y la labor crítica “amateur” de numerosos autores anónimos (o no tanto) en las numerosas páginas de internet dedicadas a una obra o un mundo ficcional, particularmente en las *wikias*: páginas colectivas de internet inspiradas en la *Wikipedia*, a medio camino entre un foro y una enciclopedia, que reciben un copioso tránsito y lectura por aficionados y curiosos, deseosos de participar o investigar más a fondo sobre sus textos preferidos. Como ejemplo, podemos citar la *wikia* de *Canción de Hielo y Fuego*, la exitosa saga de George R. R. Martin, con más de ¡4.400! artículos en castellano hasta la fecha, curiosamente *auspiciada por el mismo autor en su página oficial*, publicados en varios idiomas, muchas veces con artículos originales, no traducciones, y con imágenes hechas por artistas tanto profesionales como aficionados (después de la inglesa, las versiones castellanas y francesas son las más exitosas). Yo mismo he participado en más de veinte artículos, pero sin duda la red en sí excede abundantemente mis pobres y casuales abordajes [7].

Cuanto más complejo el universo ficcional, mayor es el acercamiento intertextual desde estos espacios informales, y mayor la distribución de otros productos culturales relacionados a él directa o indirectamente, pero generalmente desde la premisa de un universo ficcional común. Por volver a *Canción de hielo y fuego*, ya son tres los *spin-offs* editados por el propio Martin, aprovechando el rico trasfondo del mundo argumental, los tres ambientados en el pasado de la saga, en relación indirecta con la historia principal. Allí se cuenta la historia de Dunk el Largo, un caballero errante y pobre, cuyo escudero es nada menos que Aegon Targaryen, futuro rey del trono de hierro y abuelo de uno de los personajes protagónicos de la saga principal (Daenerys de la Tormenta, un *Personaje Punto de Vista*).

También salió de esta serie un juego de rol [8], más o menos oficial, y un videojuego narrativo para la plataforma *Playstation 3*, que también funciona como un MMORPG (siglas inglesas para *Masive Multiplayer Online Role Playing Game*: Juego de rol online multijugador masivo); varios juegos de estrategia de tablero; historietas, y la reconocida serie de televisión de HBO “*A Game of Thrones*”, que adapta los eventos principales de la serie pero que cambia cuestiones argumentales de la saga.

Asimismo, es fácil encontrar “*fanfics*” (“*fan fictions*”: historias independientes del argumento de la serie pero basados en el universo ficcional creadas por aficionados) de esta saga, no necesariamente auspiciados por el autor, que siguen con mayor o menor fidelidad el universo ficcional. Es, a todas luces, un éxito cultural y económico feroz. Todos estos productos se retroalimentan entre sí, conduciendo a que los libros originales sean de los más aclamados y esperados por lectores y críticos de los últimos 20 años, junto tal vez con la ya también mítica saga de Harry Potter, y en menor medida con la saga *Twilight*, mucho más orientadas (sobre todo esta última) a públicos específicos, la última concretamente a adolescentes mujeres.

Estas últimas dos sagas también dan a conocer universos ficcionales relativamente complejos, necesarios para comprender la trama. El mundo de Harry Potter contiene una muy desarrollada historia previa, reglas físicas propias y una notoria coherencia interna, que permite salirse de la historia del protagonista y sumergirse en historias previas o alternativas, y el otro, si bien abunda más en descripciones eróticas veladas, también funciona con un trasfondo bastante definido.

Como los principales precedentes de estas sagas, podemos citar a los dos parangones, las dos matrices del género llamado “fantasía heroica”: el *Legendarium* de John R. R. Tolkien y la “Edad Hyboria” de Robert E. Howard. Como fuente de relatos terroríficos podríamos también citar las mitologías de Lovecraft, que inauguró el género de “Horror Cósmico” entre las ficciones posteriores; pero la influencia de Lovecraft es más ampliamente reconocida, y se hace tal vez innecesario volver a citarla salvo como una prueba más.

Tolkien, volviendo atrás, crea una mitología que excede en mucho a sus historias más conocidas (*El Señor de los Anillos*, *El hobbit*), y que funciona como un verdadero puente y motor para las historias, generando un marco de referencias intertextual complejísimo y muy rico, hasta el punto de dibujar mapas, inventar linajes, lenguas y *linajes de lenguas* para sus historias. Estos trabajos fueron recopilados parcialmente en *El Silmarillion* por su hijo Christopher Tolkien, quien llevó a cabo una labor de recolección y ordenamiento de los muchos textos diferentes, algunos verdaderos palimpsestos, en los que el autor británico puso la mayor parte de su vida creativa. *El Hobbit*, y posteriormente la famosa saga del *Señor de los Anillos* fueron desprendimientos, creaciones tardías e incluso anecdóticas para la trama mucho más extensa en años e historias. *El silmarillion* es, antes que nada, un universo en sí mismo, que no depende en absoluto de los textos posteriores, pero estos sí dependen de él. Tolkien, cuando tuvo que decidir cómo ambientar sus historias, recurrió a esta mitología que las precedía. Sauron, Smaug, Elrond, Galadriel, Lórien, Númenor, Rivendel, Gandalf y la misma Tierra Media preexistían tanto al *Hobbit* como

a *El Señor de los Anillos*. Por tanto, funcionarían como el paradigma y uno de los ejemplos más tempranos de un universo ficcional fuerte concreto.

Tolkien mismo ha dicho explícitamente que le interesaba construir una *mitología*, más que una o dos historias, y ésta es, a mi juicio, la mejor aproximación a la categoría de universo ficcional fuerte. Su *legendarium* es prolífico, y en muchas ocasiones excede al propio autor al atraer a infinidad de personas a expandirlo y recrearlo en formatos múltiples: desde los diseños e ilustraciones de John Howe hasta los miles de *fanfics*, juegos de rol, videojuegos, asociaciones, e incluso ficciones “oficiales” redactadas por su hijo Christopher Tolkien (*Los hijos de Húrin*, por ejemplo, una versión expandida y novelada de una de las historias del Silmarillion). Las películas, por su parte, visualizan las cosas de formas diferentes, utilizando verdaderos equipos multitudinarios de creativos para darle al universo tolkieniano una cierta especificidad, y un imaginario expandido difícilmente de ignorar en producciones posteriores.

Tolkien, por supuesto, hizo una fuerte apuesta en su *legendarium*, creando incluso variados lenguajes ficcionales, diversos entre sí y con evoluciones propias (el *quendi* tolkieniano es aún hoy uno de los lenguajes artificiales más complejos conocidos), con sus propias grafías y referencias culturales, y la mitología que originó influyó en trabajos posteriores no necesariamente relacionados con el propio universo de la Tierra Media. Dentro de los textos más conocidos, el *legendarium* funciona a la vez como una mitología, un motor de la acción, una referencia histórica, y como un contexto muy definido que interactúa continuamente con los personajes y el desarrollo de los acontecimientos.

Esto es lo que podría llamarse un *Universo ficcional fuerte*: un mundo narrativo creado que trasciende a una obra en particular, y que configura sus propias reglas e historia, basadas sólo muy vagamente en el mundo real [9], y que concede a las historias un género narrativo.

Como contraposición podríamos hablar de *Universo ficcional débil*: un mero contexto de una obra en particular, con poca o nula interacción directa con los hechos de la historia en sí, basado fundamentalmente en el mundo real, y que por sí mismo carece de la gravitación propia para conceder un género narrativo a las historias[10]; un ejemplo de novelas con universo ficcional débil sería paradójicamente la *Trilogía de Nueva York*, de Paul Auster: las historias de la trilogía podrían funcionar de cualquier manera en ámbitos muy diferentes: cualquier ciudad norteamericana, e incluso ciudades fuera de ese país podría servir, en tanto que estuvieran ampliamente metropolizadas.

Tal vez un ejemplo más claro fuera *Madame Bovary*, historia que podríamos imaginar en cualquier pueblo de provincias del mundo occidental, en casi cualquier etapa de la modernidad[11]; el contexto,



no obstante, sigue estando, y sigue alterando a la historia, pero en una dimensión infinitamente menor que la propia psicología del personaje, y evidentemente que cualquier *universo narrativo fuerte*. Podríamos asimismo postular que esta diferenciación entre universos ficcionales es más bien una gradación que una característica absoluta, habiendo diferentes grados de realización e interacción entre una obra ficcional y su contexto.

Como se mencionó antes, un universo ficcional fuerte puede conceder un género narrativo a un relato, además del género propio del argumento. Esto es reflejado también en buena medida en las historias del *Legendarium* o de la *Edad Hyboria* de Howard: contextualmente, son novelas de género fantástico, o maravilloso [12], si seguimos la tradición teórica impuesta por Todorov, ya que pertenecen a mundos alternativos al nuestro, con reglas propias que incluyen magia, dioses, monstruos y toda una gama de sucesos relacionados; y argumentalmente pertenecen al género *heroico*: existe una búsqueda peligrosa por parte de un grupo de héroes (la Comunidad del Anillo) o un individuo heroico (Túrin Túrambar en *El Sillmarillion*, Conan en cualquiera de sus historias).

Hace tiempo, se acuñó para estas novelas el curioso nombre de *fantasía heroica*: un nombre dual que contiene por un lado el género argumental y por otro el género contextual, dotando de cierta base a mi afirmación. Esta duplicidad de géneros está presente en gran cantidad de obras del siglo pasado y del presente, aunque habitualmente se circunscriben a dos géneros contextuales: fantasía y ciencia ficción (habitualmente agrupados, por referirse ambos a ámbitos no ligados a la realidad cotidiana), y por citar alguno podríamos mencionar a la novela de Terry Pratchett *Going Postal* [13], publicada por primera vez en 2004, que mezcla un mundo fantástico (*Discworld*; “Mundo Disco” en castellano) con una temática entre picaresca y *cyberpunk*: un estafador es contratado por el gobernante de la metrópoli de Ankh-Morpork para resucitar el correo, y oponerse con ello a una corporación malvada que trafica con la información, y que sobreexplota a sus empleados [14], generando una contracorriente de “hackers” de “clacs”; un sistema de transmisión de información por vía de fanales complejamente codificada.

El segundo ejemplo de Universo Ficcional Fuerte que había citado anteriormente como matriz de este género (que sin dudas está a la cabeza de la creación de universos ficcionales junto con la ciencia ficción) es el creado por Robert E. Howard, la *Edad Hyboria*, ambientación de la saga de cuentos y novelas de Conan. Howard estaba muy alerta con respecto a la creación de su mundo ficticio, utilizando numerosas estrategias para volverlo verosímil y “cercano” al lector, entre ellas, el ponerle a los lugares nombres sacados de la historia más antigua del Viejo Mundo. Luego utiliza mecanismos claramente sobrenaturales y fantásticos para entretener y sorprender: magos, demonios, monstruos y extraterrestres bizarros. Howard era muy consciente de la importancia del marco argumental dentro de

sus historias, a tal punto que se puede establecer una clara cronología dentro de ellas, mucho más allá de la historia del propio héroe bárbaro.

Howard fue la fase inicial de la fantasía heroica tal y como se conoce hoy en día, y se basó puntualmente en algunos conceptos nebulosos del mundo real para que el universo ficcional tuviera un peso importante, sin necesidad de densas descripciones. El propio Howard admitiría en 1933 que su verdadero interés era la ficción histórica, pero para lo cual debía invertir demasiado tiempo y esfuerzo investigando. En las palabras del propio Howard:

No existe para mí obra literaria tan satisfactoria como la reescritura de la historia con apariencia de ficción (...) pero me llevaría demasiado tiempo escribir un solo relato. Trato de escribir con tanta fidelidad a los hechos como me es posible, o al menos con el mínimo número de errores. Me gusta que la ambientación sea fiel y realista, en la medida de mis limitados conocimientos. Si retuerzo demasiado los hechos, altero las fechas (...) o presento un personaje que no coincide con mi impresión del lugar y el momento relatados, pierdo la sensación de realidad y mis personajes dejan de ser criaturas vivas y vitales; y los relatos que escribo se centran completamente en mi concepción de los personajes. Una vez que dejo de 'sentir' a mis personajes, puedo tirar a la basura lo que he estado escribiendo [15].

Howard subordina conscientemente a sus personajes al entorno en el cual aparecen, y utiliza la Edad Hyboria para desligarse de las trabas de una ficción histórica que le llevaría demasiado tiempo y recursos de escribir. Construye entonces historias de Conan basando a su personaje en su entorno, y haciéndolo recorrer un mundo inexistente en la actualidad, pero lleno de referencias a hechos de la historia real. Así, ubica a los vanires y aesires al Norte, a los Kozakos al Este, aún más al este a los catayos, y al Oeste lejano a una civilización teocrática muy semejante a los mayas y olmecas. El mundo hiberio siguió creciendo luego de la prematura muerte de su autor, con muchos otros diferentes, de diversa calidad y mayor o menor aceptación entre el público, y también ha sido adaptado y expandido a otros formatos: son conocidas las películas protagonizadas por Schwarzenegger, pero también son populares las adaptaciones a historieta publicadas por Marvel Comics, y el videojuego online masivo "The Age of Conan".

Para ir finalizando, cabe destacar un relativamente nuevo tipo de narrativa interactiva que se publica primordialmente como un sistema de reglas y un universo ficcional: los juegos de rol. Los juegos de rol son bastante conocidos debido a hechos lamentables asociados con ellos, fundamentalmente unos pocos suicidios y asesinatos perpetrados por personas desequilibradas, pero poco sabe la academia sobre ellos, y lo que sabe está concentrado fundamentalmente al área de la psicología, como un método terapéutico.

Los juegos de rol, en definitiva, son narraciones interactivas únicas orales o, menos usualmente, virtuales, llevadas a cabo por un grupo de personas. No es un juego en el sentido clásico del término, pues no hay competencia entre los jugadores, sino que su desarrollo se basa fundamentalmente en el desarrollo de una historia por parte de los mismos. Entre ellos, hay una figura central conocida generalmente como máster, Dungeon Master o más recientemente Director de Juego, que encarna fundamentalmente el entorno y las circunstancias a las que se enfrentan los personajes, encarnados cada uno por un jugador. Cada jugador toma decisiones que afectan a la trama, y el entorno debe estar suficientemente preparado para contemplar todas las opciones y decisiones que pueda tomar un personaje (un ejemplo, si un jugador está en una caverna oscura con un tesoro oculto, y decide irse a la ciudad más próxima a gastárselo, debe saberse dónde hay una ciudad próxima).

Cada juego de rol diseñado suele venir con una ambientación propia que define el estilo de juego y de narración. Existen juegos de aventuras, de superhéroes, de terror, de fantasía heroica, o de ciencia ficción de diversos estilos. Asimismo, las reglas que los definen fundamentalmente llevan a un plano de realidad ficticia a los personajes diseñados por los jugadores, marcando su procedencia, ocupación, entrenamiento, trasfondo, idioma, etcétera. El rol central de la narración lo lleva el director del juego, que provee la información acerca del lugar en que se encuentran los personajes, los personajes secundarios, enemigos, tiempo, circunstancias y recursos disponibles, así como moderar las interacciones entre personajes. Las narraciones son abiertas, y cada grupo se maneja en forma diferente. Es una estructura narrativa no lineal, considerablemente compleja e insuficientemente estudiada, en la cual lo más consistente es el “mundo de campaña”, a menudo diseñado al detalle por equipos creativos que intentan abarcar casi cualquier circunstancia posible. El “mundo de campaña”, pues, no es otra cosa que un universo ficcional fuerte.

Resumiendo, es posible presenciar la creciente importancia de este elemento, y la cada vez menos frecuente presencia de universos ficcionales débiles, al menos dentro de las narrativas populares. Se han hecho algunos estudios acerca de los universos de ficción, y se han propuesto categorías teóricas parciales, pero generalmente se han hecho desde ámbitos informales o pertenecientes a otros medios, como la historieta, generalmente mal apreciados o desprestigiados por el campo literario. Podríamos afirmar sin temor que la academia ha “cajoneado” esta categoría, más preocupada por la hermenéutica parcial de un texto dado que por el análisis de cuerpos amplios, no arriesgándose a abordar estos temas, aun cuando los aportes desde la literatura puedan ser muy útiles para este campo más amplio que es la narrativa.

## Notas

[1] Ministerio de Cultura y Educación de la Prov. De Buenos Aires, *Diseño Curricular para la Educación Secundaria; literatura de 4º*, páginas 15 y 32, 2012. Concretamente, se alude a *El Eternauta*, de Héctor Germán Oesterheld, url: <http://bibliografiaeducacion.files.wordpress.com/2012/11/literatura-42.pdf>

[2] Como práctica habitual de inicio de clases, suelo pedir a mis alumnos que escriban sus nombres, algunas indicaciones de sus familias (nombres de pila, trabajos, etc.), sus gustos musicales, actividades y sus narrativas preferidas para conocerlos mejor, y de paso, incitar un poco a la escritura, que será una actividad importante dentro del curso. Inmediatamente, sobre todo entre los varones, suelen escribir los nombres de los muchos videojuegos a los que juegan. Notoriamente, muchos de ellos tienen un trasfondo narrativo muy importante.

[3] A pesar de la nomenclatura inglesa, una densa cantidad de estos juegos son producidos en Asia, especialmente en Japón, aunque también en Corea. De hecho, incluso en juegos producidos en el mercado norteamericano se contratan artistas y especialistas japoneses y coreanos, ya sea para abaratar costos o para aprovechar su experiencia y creatividad. Especial renombre para la saga *Metal Gear*, cuyo productor y director general, Hideo Kojima, es una autoridad mundialmente respetada en esta área.

[4] Página colaborativa anónima (2006), Universo de Ficción, *Wikipedia en castellano*, [www.es.wikipedia.org/wiki/Universo\\_de\\_ficcion](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Universo_de_ficcion), última revisión: 12 de marzo de 2013

[5] La diferencia puede parecer sutil o innecesaria, pero se debe tener en cuenta que para que una historia sea canónica no necesita poseer una verdadera continuidad. Los universos verdaderamente enormes como los superheróicos de DC y Marvel contienen tal cantidad de historias canónicas que generaron miles de problemas a los escritores a la hora de crear nuevos números. La incoherencia general llegó a un punto tal que en 1982 DC lanza la llamada “Crisis en tierras infinitas”: un gigantesco *crossover* entre todas sus historias para hacer una “limpieza general” y darle un poco de coherencia. Más adelante le pasaría lo mismo, y debería lanzar otros eventos similares (“Hora Cero”, “Crisis Infinita”, “Crisis Final” y “Los Nuevos 52”, cada una con menor respeto por parte de los lectores), hasta pasar a ser una especie de chiste o apuesta entre los lectores “cuánto va a durar la nueva continuidad”.

[6] Curiosamente, puede sorprender a muchos que no considere a las historietas como literatura, a pesar de las obvias diferencias entre ambas artes –una narración de base lingüística contra una narración de base visual y secuencial: el dibujo. Esa confusión se debe fundamentalmente a que algunos guionistas del siglo pasado usaron esta afirmación como herramienta para prestigiar su trabajo y ganar parte del capital cultural de la literatura. Para este artículo, me voy a inclinar desde una posición más racional, y afirmar que la historieta no es un género literario sino un medio narrativo independiente, con sus propios códigos y herramientas. Como prueba, baste mencionar que una historieta puede carecer de toda intervención lingüística, y desarrollar una narrativa puramente visual, y seguir siendo considerada (sin duda alguna) una historieta; pero considerarlos como literatura sería, como mínimo, problemático.

[7] De alguna manera, resulta curioso que, a pesar del descrédito de la crítica literaria formal, la crítica amateur abunde y prolifere, resultando más vigorosa y en muchos casos más productiva que los “profundos análisis” de críticos académicos, ya sea por su mayor accesibilidad, como su capacidad de interacción directa, y la velocidad de respuesta y viralización en las redes sociales cualquiera puede editar un artículo, pero sólo los más persistentes y fundamentados tienen éxito, y la moderación es fundamental para alejar a los *trolls*. Esta interactividad textual es absolutamente inédita, y mucho más abarcativa que la planteada por Roland Barthes en *La muerte del autor*.

[8] Otro arte narrativo nada despreciable muy descuidado y considerablemente ignorado fuera del ámbito de la psicología, a pesar de constituir una de las narrativas más innovadoras y poderosas creadas en el último siglo.

[9] Esto podría expandirse más, considerando *universos ficcionales fuertes* más basados en la realidad humana conocida, tales como el género histórico. Seguiría siendo fuerte, ya que configura unas reglas del juego propias al afectar al pensamiento y accionar de los personajes, e interactuar continuamente con ellos.

[10] Esto, por supuesto, en una escala relativa. Es completamente imposible carecer de un contexto para una historia, pero es posible desdibujarlo lo suficiente como para que carezca de importancia en sí mismo

[11] Incluso no debería sorprender a nadie que la novela funcionara de la misma forma en entornos mucho más divergentes, como por ejemplo el *Mundo Disco* de Terry Pratchett o incluso el mismo *Legendarium* de Tolkien, aunque tal vez requiriera más modificaciones: es perfectamente posible imaginar a Madame Bovary como una hobbit.

[12] Puntualmente, estoy en desacuerdo con la utilización que hace Todorov de esta diferenciación en la actualidad, o al menos con el rango limitado de la categoría *fantástico* y su contraposición con *maravilloso* por la duda entre la realidad objetiva de los sucesos. El fantástico, tal y como lo utiliza Todorov, tiene un ámbito muy restringido de accionar, y el *maravilloso* ocupa muchos más espacios disponibles. Sin embargo, el uso cotidiano ha terminado por reemplazar el segundo término por el primero, sobre todo en obras como las mencionadas. De hecho, cuando se cataloga a *The Lord of the Rings*, se habla de fantástico, fantasía heroica o Alta Fantasía, nunca de género maravilloso, por lo cual de uso

[13] Pratchett, Terry (2011), *Cartas en el asunto*, Madrid, Plaza Janés. Traducción de Javier Calvo Perales.

[14] Pratchett es reconocido por haber tratado, en el último período de su saga de Mundodisco, la introducción del capitalismo salvaje en un universo fantástico, tratamiento en el cual me apoyo para la afirmación de la dualidad de géneros entre contextual y argumental.

[15] Robert E. Howard, 1933, citado por Patrice Luinet en la "Introducción" del libro *The Coming of Conan of Cimmeria*, publicado en castellano como *Conan el Cimmerio I*, TimunMas, Barcelona, Marzo de 2003.

### Bibliografía

Andahazi, Federico (1996): *El anatomista*. Buenos Aires, Planeta.

----- (2002): *El secreto de los flamencos*. Buenos Aires, Destino.

----- (2006), *El conquistador*. Buenos Aires, Planeta.

Benjamin, Walter ([1936] 2007), "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica". *Conceptos de la filosofía de la historia*. La Plata, Caronte filosofía.

Capanna, Pablo (1983): *El Señor de la Tarde. Conjeturas en torno de Cordwainer Smith*. Buenos Aires, Sudamericana.

Link, Daniel (1994): *Escalera al Cielo. Utopía y ciencia ficción*. Buenos Aires, La Marca.

Reati, Fernando (2006): *Postales del porvenir. La literatura de anticipación en la Argentina neoliberal (1985-1999)*. Buenos Aires, Biblos.

Todorov, Tzevetan (1970): *Introducción al género fantástico*, Premia editores, México DF.

----- (1974): *Tipología de la novela policial*. Disponible en: <http://losdependientes.com.ar/uploads/0tybxrxc4.pdf>, traducción de Silvia Hopenhayn.

### Sitios web

Página colaborativa anónima (2006), Universo de Ficción, *Wikipedia en castellano*, [www.es.wikipedia.org/wiki/Universo\\_de\\_ficcion](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Universo_de_ficcion), última revisión: 12 de marzo de 2013.

Página colaborativa anónima (2007), *Hielo y fuego wiki*, <http://hieloyfuego.wikia.com>

### Serie de la Edad Hyboria

Howard, Robert E. ([1932-1936] 2003): *Conan, el Cimmerio I* (antología). Barcelona, TimunMas.

----- ([1932-1936] 2003): *Conan, el Cimmerio II* (antología). Barcelona, TimunMas.

----- ([1932-1936] 2003), *Conan, el Cimmerio III* (antología). Barcelona, TimunMas.

**Mitos de Cthulhu**

Lovecraft, Howard P. ([1929] 2010): *En las Montañas de la Locura*; Ediciones del Zorro Rojo, Barcelona. Ilustraciones de Alberto Breccia.

----- (2010): *Narrativas Completas*. Valdemar, Madrid.

**Saga de Canción de Hielo y Fuego**

Martin, George R. R. ([1996] 2011): *Juego de Tronos*. Buenos Aires, Plaza Janés.

----- ([2000] 2012): *Choque de Reyes*. Buenos Aires, Plaza Janés.

----- ([2003] 2012): *Tormenta de Espadas*. Buenos Aires, Plaza Janés.

----- ([2005] 2012): *Festín de Cuervos*. Buenos Aires, Plaza Janés.

----- ([2011] 2012): *Danza de Dragones*. Buenos Aires, Plaza Janés.

----- (2013): *Festín de Hielo y Fuego*. Buenos Aires, Plaza Janés.

**Serie de Mundodisco**

Pratchett, Terry ([1987] 1998): *Ritos iguales*. Madrid, Plaza Janés. Traducción de Cristina Maciá.

----- ([1987] 1998): *Hombres de armas*. Madrid, Plaza Janés. Traducción de Cristina Maciá.

----- ([1987]1998): *El Color de la Magia*. Madrid, Plaza Janés. Traducción de Cristina Maciá.

----- ([1987] 1998): *Mort*. Madrid, Plaza Janés. Traducción de Cristina Maciá.

----- (2011): *Cartas en el asunto*. Madrid, Plaza Janés. Traducción de Javier Calvo Perales.

**Saga del Asesino de Reyes**

Rothfuss, Patrick ([2007] 2011): *El Nombre del Viento*. Buenos Aires, Plaza Janés.

----- (2011): *El Temor de un Hombre Sabio*. Buenos Aires, Plaza Janés.

Smith, Cordwainer (1993): *The Rediscovery of Man. The complete short science fiction of Cordwainer Smith*. NESFA Press, Framingham, Massachusetts.

**Saga de la Tierra Media**

Tolkien, J. R. R. ([1937] 1982): *El Hobbit*. Barcelona, Minotauro.

----- ([1954] 1999): *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. Barcelona Minotauro.

----- ([1954] 1999): *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*. Barcelona, Minotauro.

----- ([1954] 1999): *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*. Barcelona, Minotauro.

----- ([1979] 1999): *El Silmarillion*. Barcelona, Minotauro.

----- ([1992] 2000): *La Caída de Númenor. Los papeles del Notion Club y el hundimiento de Anadûne*. Barcelona, Minotauro. Compilado por Christopher Tolkien.

Tolkien, Christopher (2008): *Los hijos de Húrin*. Madrid, Minotauro.