

PhilUr

11

Alicia Martín, *Biografías*, 2003
Palacio de Linares, Madrid

Philologica Urcitana

n.º 11 (2014)

Revista semestral de iniciación
a la investigación filológica

Philologica Urcitana

Revista de Iniciación a la Investigación en Filología

Departamento de Filología
UNIVERSIDAD DE ALMERÍA (Ed. C)
La Cañada de San Urbano
04120- ALMERÍA
Teléfono: 950015252
Fax: 950015466
juanluis@ual.es
<http://www.ual.es/revistas/PhilUr>

Director: Juan Luis LÓPEZ CRUCES

Secretaría: M. Isabel GIMÉNEZ CARO

Comité científico

Marta BORGES
Universidad Autónoma de Madrid.
Estudios Árabes e Islámicos

Esteban CALDERÓN DORDA
Universidad de Murcia. Filología Griega

José Manuel CAMACHO DELGADO
Universidad de Sevilla. Literatura
Hispanoamericana

Pedro C. CERRILLO TORREMOCHA
Universidad de Castilla-La Mancha.
Didáctica de la Lengua y la Literatura

Catalina FUENTES RODRÍGUEZ
Universidad de Sevilla. Lengua
Española

Fernando GARCÍA LARA
Universidad Pablo Olavide. Literatura
Española

Juan de Dios LUQUE DURÁN
Universidad de Granada. Lingüística
General

José María MAESTRE MAESTRE
Universidad de Cádiz. Filología Latina

Emilio ORTEGA ARJONILLA
Universidad de Málaga. Traductología

Manuela PALACIOS GONZÁLEZ
Universidad de Santiago de Compostela.
Filología Inglesa

Ana María VIGARA TAUSTE
Universidad Complutense de Madrid.
Lengua Española

Montserrat PARRA ALBA
Universidad de Lérida. Filología
Francesa

Comité editorial

José Manuel DE AMO SÁNCHEZ-FORTÚN
UAL. Did. de la Lengua y Literatura

Antonio Miguel BAÑÓN HERNÁNDEZ
UAL. Lengua Española

José Francisco FERNÁNDEZ SÁNCHEZ
UAL. Filología Inglesa

Miguel GALLEGO ROCA
UAL. Literatura Española

Francisco J. GARCÍA MARCOS
UAL. Lingüística General

Ana Fe GIL SERRA
UAL. Filología Alemana

Yolanda JOVER SILVESTRE
UAL. Filología Francesa

Jorge Antonio LIROLA DELGADO
UAL. Estudios Árabes e Islámicos

Jesús Gerardo MARTÍNEZ DEL CASTILLO
UAL. Filología Inglesa

Isabel NAVAS OCAÑA
UAL. Teoría de la Literatura

Antonio OREJUDO UTRILLA
UAL. Literatura Española

Susana RIDAO RODRIGO
UM. Lengua Española

Francisco José RODRÍGUEZ MUÑOZ
UAL. Lengua Española

Lucía P. ROMERO MARISCAL
UAL. Filología Griega

María del Mar RUIZ DOMÍNGUEZ
UAL. Did. de la Lengua y la Literatura

Joaquín José SÁNCHEZ GÁZQUEZ
UAL. Filología Latina



Philologica Urcitana

Revista de Iniciación a la Investigación en Filología

Vol. 11 (Septiembre 2014)

ISSN: 1989-6778

Índice

<i>Análisis y evaluación de la comprensión lectora en inglés como lengua extranjera en Educación Secundaria Obligatoria</i> María Dolores CORPAS ARELLANO	1-16
<i>Salomé en la literatura y la música</i> Jin DANFENG	17-27
<i>Literatura y literatura hipermedia</i> Sergio Daniel LOZANO FERNÁNDEZ	29-37
<i>La complicidad del coro femenino en Orestes</i> Andrea NAVARRO NOGUERA	39-49
<i>El uso de la iconografía para el conocimiento de la comedia griega</i> Tanya PAGUAY CANO	51-63
<i>Narrativa transmedia en el discurso del videojuego de ciencia ficción: Mass effect (2007-2013) como narración lúdica y transmedia</i> Diego RODRÍGUEZ HERRADA	65-114
<i>Autor/lector empírico, autor/lector implícito y narrador en el Marqués de Sade</i> Nazaret RUIZ SIMÓN	115-130

Departamento de Filología

Universidad de Almería

ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

CORPAS ARELLANO, María Dolores
Universidad de Granada
mcorpasarellano@gmail.com

Fecha de recepción:
12 de julio de 2014

Fecha de aceptación:
30 de julio de 2014

Resumen: El propósito de este artículo es conocer y valorar el desarrollo de la comprensión lectora del alumnado de cuarto de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en inglés, al finalizar esta etapa educativa en relación a tres objetivos específicos: conocer el desarrollo global de la comprensión lectora en lengua inglesa, conocer el desarrollo global de elementos específicos y determinar si existen diferencias según el género del alumnado. Para terminar, ofrecemos el perfil medio del alumnado con respecto a su desarrollo de la comprensión lectora en inglés.

Los resultados globales nos permiten afirmar que la media de logro es insuficiente para el alumnado medio. Las alumnas, con un mayor desarrollo de la comprensión lectora que sus compañeros, tampoco alcanzan el suficiente. La diferencia de realización entre alumnas y alumnos es estadísticamente significativa a favor de las primeras según la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney. En cuanto a la realización de las tareas propuestas, las alumnas también logran mejores calificaciones que sus compañeros en cada una de ellas.

Palabras clave: comprensión lectora, Educación Secundaria Obligatoria, inglés, género

Title: Analysis and evaluation of reading comprehension in English as a foreign language at Compulsory Secondary Education

Abstract: The aim of this paper is to know and value our students' reading comprehension development in English at the end of their Compulsory Secondary Education (CSE), in relation to three specific objectives: knowing the global competence level of CSE students in reading comprehension, knowing their achievement of specific elements and analysing the outcome differences in relation to students' gender. Finally, we describe the average student's characteristics in written comprehension.

Philologica Urcitana

Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología

Vol. 11 (Septiembre 2014) 1-16

Departamento de Filología – Universidad de Almería (ISSN: 1989-6778)

The global results allow us to affirm that the achievement mean is insufficient for the average student. Female students, with a higher degree of reading comprehension development than their male partners, do not reach the sufficient. The differences of achievement between female and male students are statistically significant according to the U of Mann Whitney's non parametric statistical procedure. As for the achievement of the tested tasks, girls also get better marks than their boys classmates in each one.

Keywords: reading comprehension; CSE; English; gender.

1 INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta investigación empírica es evaluar y valorar el nivel de comprensión lectora en inglés de los estudiantes al final de su Educación Secundaria Obligatoria, según los siguientes parámetros: conocer el desarrollo global de la comprensión lectora en inglés como lengua extranjera y conocer el desarrollo global de elementos específicos (extraer información general, extraer información específica, mostrar comprensión de la estructura del texto y deducir el significado a través del contexto verbal). Queremos, además, averiguar si existen diferencias entre las alumnas y alumnos de cuarto de ESO y analizar estas diferencias desde una perspectiva de género. La finalidad de este artículo es aportar datos a los profesionales de la educación que sirvan de reflexión sobre el nivel de comprensión lectora de nuestro alumnado y, en su caso, la necesidad de intervenir sobre la mejora de la lectura.

Debemos considerar que la lectoescritura es una actividad compleja de identificar, analizar e intervenir en los procesos relacionados con su enseñanza y aprendizaje. Es una tarea evolutivo-educativa que abarca no sólo las etapas tempranas de la educación sino que comprende etapas más tardías. Su importancia se basa en el papel fundamental que desempeña para la construcción cultural, en el desarrollo de la sociedad y del individuo, puesto que la lectura es el vehículo esencial para el aprendizaje.

2 LA COMPRENSIÓN LECTORA

2.1 LA COMPRENSIÓN LECTORA EN LENGUAS EXTRANJERAS

La comprensión de textos en una lengua extranjera es un proceso complejo que permite al estudiante construir un paso fundamental hacia la adquisición de las demás competencias básicas. Constituye, por lo tanto, un aprendizaje significativo, que en sucesivas etapas le permitirá acceder a informaciones, de manera rápida y eficaz, en lengua extranjera, logrando un dominio independiente de sus capacidades, conocimientos y habilidades.

El desarrollo del proceso lector en lengua extranjera implica una construcción de significados. Además, este proceso supone una reconstrucción de la experiencia y de la cultura del individuo conducente al desarrollo personal. El sujeto elige qué método o estrategia de aprendizaje va a utilizar para lograr esta meta. Esta elección es de suma importancia para la consecución eficaz de su objetivo (Corpas, 2010). De ahí que el lector, según sus necesidades, interactúe con el texto confiriendo al proceso lector un carácter participativo. El significado es el resultado de unas interacciones complejas y dinámicas entre el lector y el texto.

La lectura en lengua extranjera permite desarrollar estrategias y destrezas relacionadas con el medio escrito. La imitación de esquemas de conocimientos proporcionados por la naturaleza de la estructura del texto, ya sean textos expositivos, narrativos, descriptivos, etc., ofrece los esquemas necesarios al estudiante para componer sus exposiciones, narraciones, descripciones, etc. Por todo esto, resulta esencial que el estudiante desarrolle adecuadamente las habilidades de comprensión lectora en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2 ETAPAS EN EL PROCESO LECTOR EN LENGUAS EXTRANJERAS

Autores como Velia (2011: 12) distinguen cuatro etapas fundamentales en el proceso lector en lenguas extranjeras:

- A. *Etapa de acercamiento a la información:* Esta etapa inicial permite dotar al estudiante con las herramientas necesarias, para afrontar los procedimientos adecuados, para la búsqueda de información en distintos soportes y medios, para la clasificación de las informaciones y para anticipar la información.
- B. *Etapa de procesamiento de la información textual:* La etapa de procesamiento de la información textual desarrolla las habilidades de comprensión de textos, sistematización e interpretación textual. La comprensión de textos se asienta en la interpretación de las relaciones intertextuales fundamentada en la expresión lingüística del texto. Por otro lado, se consigue una adecuada graduación del contenido mediante la habilidad de la sistematización, con la que es posible la profundización en el estudio del texto mediante el esquema, la toma de notas, etc. Esto favorece la elaboración del modelo mental de lectura, que sigue a la reconstrucción del texto en lengua extranjera partiendo de la información obtenida en el texto original.
- C. *Etapa de reconstrucción textual:* La reconstrucción textual es la etapa que propicia que la información procesada sea transmitida en la lengua extranjera. Esta información emana de la información obtenida del texto original.
- D. *Etapa de recontextualización:* Por último, el lector contextualiza la información obtenida de los textos leídos y las habilidades de comprensión lectora adquiridas según la demanda y particularidades del proceso formativo.

3 DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1 OBJETIVOS

En este estudio nos hemos propuesto los siguientes objetivos:

- A. Conocer el desarrollo global de la comprensión lectora en lengua inglesa, al terminar la Educación Secundaria Obligatoria.
- B. Conocer el desarrollo de elementos específicos de la comprensión lectora en lengua inglesa al terminar la Educación Secundaria Obligatoria:
 - 1. Extraer información general.
 - 2. Extraer información específica.
 - 3. Mostrar comprensión de la estructura del texto.
 - 4. Deducir el significado a través del contexto verbal.
 - 5. Determinar si existen diferencias según el género del alumnado en la comprensión lectora en lengua inglesa y, en caso afirmativo, definir estas diferencias.

3.2 POBLACIÓN

La población de este estudio está compuesta por el alumnado que cursa la materia de inglés en cuarto de ESO. Este alumnado tiene una media de edad de dieciséis años. La muestra real, compuesta por noventa y cuatro alumnos, cuarenta y ocho chicas y cuarenta y seis chicos, se ve mermada con respecto a la muestra invitada debido a que, algunos alumnos abandonaron sus estudios antes de que la prueba les fuera pasada y a que algunos de ellos no la concluyeron por distintos motivos. Los datos de la población se muestran en la tabla siguiente:

Población	Chicas	Chicos	Total
Muestra Invitada	51	47	98
Muestra Participante	50	47	97
Muestra Real	48	46	94

Figura 1. Población

Conviene destacar que el alumnado de la muestra se encuentra en la adolescencia media (Moreno, 2007: 41). En esta etapa los compañeros adquieren una mayor importancia en detrimento de los padres. Aparece la rivalidad, la competitividad, la necesidad de pertenecer a un grupo y las preocupaciones por el futuro aumentan. La complejidad psicológica del adolescente es permanente a lo largo de esta etapa.

3.3 RECOGIDA DE DATOS

3.3.1 *Diseño de la prueba*

La prueba de lectura comprensiva ha sido diseñada teniendo en cuenta los siguientes puntos:

Objetivo que evalúa: Los alumnos deben leer textos adaptados de diferentes tipos e intencionalidad, mostrar comprensión global y específica de los textos y apreciar su estética y figuras literarias. También deben inferir el significado según el contexto.

Formato: La prueba consiste en la realización de cinco tareas. Cada una de ellas contiene un texto y diferentes actividades de comprensión.

Extensión: El número de palabras que contiene la prueba es de alrededor de 600. Cada texto contiene entre 57 y 145 palabras.

Número de ítems: Diecinueve.

Duración: Treinta y cinco minutos.

Evaluación de la prueba: A fin de evaluar la comprensión lectora, hemos empleado una escala graduada, numerada y creciente de uno a cinco.¹

* * *

Características de la primera tarea de comprensión lectora (tarea 1)

Objetivo que evalúa: Comprender textos de forma global y específica, con autonomía distintos textos.

Formato: Un texto seguido de cinco preguntas de comprensión.

Tipo de texto: Breve biografía.

Actividad: El alumno debe responder a las preguntas que se le plantean, después de haber leído el texto.

Número de preguntas: En total, son cinco cuestiones. No se incluye ejemplo.

* * *

Características de la segunda tarea de comprensión lectora (tarea 2)

Objetivo que evalúa: Comprender de forma autónoma diversos tipos de textos, valorando su importancia como fuente de disfrute y ocio.

Formato: Un texto seguido de un ejercicio de emparejamiento.

Tipo de texto: Es una historia corta.

Actividad: El alumnado debe leer el texto y emparejar el principio de siete oraciones referidas al texto.

Número de preguntas: Siete preguntas. No se incluye ejemplo.

* * *

Características de la tercera tarea de comprensión lectora (tarea 3)

Objetivo que evalúa: Leer de forma comprensiva y autónoma distintos textos valorando su importancia como fuente de disfrute y ocio y como medio de acceso a otras culturas.

Formato: Un texto seguido de varias preguntas.

Tipo de texto: Un poema de Mark Strand titulado, *The Dream*.

Actividad: El alumnado debe leer el poema y responder a dos cuestiones al respecto.

Número de preguntas: Son dos cuestiones.

* * *

Características de la cuarta tarea de comprensión lectora (tarea 4)

Objetivo que evalúa: Leer de forma comprensiva un texto con la finalidad de apreciar y reaccionar ante los usos creativos e imaginativos.

Formato: Un texto seguido de varias preguntas.

¹ Uno indica muy deficiente, dos insuficiente, tres suficiente, cuatro notable y cinco sobresaliente.

Tipo de texto: Es la letra de una canción.

Actividad: Leer y responder a unas preguntas sobre el texto.

Número de preguntas: Cuatro.

* * *

Características de la quinta tarea de comprensión lectora (tarea 5)

Objetivo que evalúa: Apreciar los significados sociales y culturales que transmiten las lenguas extranjeras.

Formato: Cuestiones sobre la Navidad en el mundo anglosajón.

Tipo de texto: Texto sobre la Navidad en el Reino Unido.

Actividad: El alumno debe elegir la opción correcta de cuatro que se le ofrece sobre la celebración de la Navidad en el Reino Unido.

Número de preguntas: Cinco preguntas.

3.3.2 Criterios de corrección

Seguidamente detallamos los parámetros utilizados como criterio de corrección:

- A. *Extraer información general:* El alumnado debe reconocer el tema principal de un texto, aislando la información secundaria y los detalles irrelevantes. Se ha aplicado en las tareas 1, 3 y 4 del test de comprensión lectora, *reading* (véase anexo I).
- B. *Extraer información específica:* Partiendo de un texto, el alumno debe discernir los datos necesarios para solucionar la cuestión que se le plantea, desestimando el resto de la información. Se ha utilizado en las tareas 1, 2 y 5.
- C. *Mostrar comprensión de la estructura del texto:* El alumno debe reconocer el tipo de texto que está leyendo y sus características estructurales, por ejemplo, en un ensayo la introducción, el cuerpo o desarrollo del tema y la conclusión. Se ha usado en las tareas 1, 3 y 4.
- D. *Deducir el significado a través del contexto verbal:* Cuando el alumno lee un texto, debe considerar no sólo un contenido explícito sino uno implícito, utilizando el contexto verbal del texto, como licencias poéticas. Se ha empleado en las tareas 1 y 4.

3.4 TRATAMIENTO ESTADÍSTICO

Para el estudio estadístico, hemos utilizado la versión 14.0 del programa SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) para Windows.

3.5 VALIDEZ Y FIABILIDAD

La validez ha sido avalada por un juicio de expertos, formado por el profesorado de inglés

de los Departamentos de los Institutos. Para determinar el grado de fiabilidad, hemos utilizado la prueba *Alfa de Cronbach*. Un valor $\alpha=0,845$ nos indica una buena fiabilidad.

4. RESULTADOS

4.1 RESULTADOS GLOBALES

En una escala de creciente 1 a 5, la media en comprensión lectora es de 2'54, o sea, insuficiente. Las alumnas han conseguido un mayor desarrollo de la comprensión lectora que sus compañeros. Así la media de las primeras es de 2'78 frente a 2'29 de los chicos. Esta diferencia es estadísticamente significativa según la prueba U de *Mann-Whitney*.

No obstante, estos resultados merecen una reflexión profunda sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras en la educación española, puesto que ni las alumnas ni los alumnos han alcanzado un nivel aceptable de lectura comprensiva en inglés. Debemos pensar que la mayoría de este alumnado empezó a estudiar inglés en tercero de primaria, es decir, ya llevan ocho años estudiando inglés. Quizás un cambio de metodología, la aplicación efectiva de las TIC y la reducción de la ratio entre otras medidas podrían favorecer un aprendizaje más eficiente.

4.2 RESULTADOS ESPECÍFICOS EN CADA TAREA Y POR SEXOS

La siguiente tabla especifica tanto el porcentaje de alumnos como alumnas que consiguen o no consiguen la tarea.

TAREAS	% QUE CONSIGUE LA TAREA			% QUE NO CONSIGUE LA TAREA		
	Chico	Chica	Total	Chico	Chica	Total
TAREA 1: Comprender distintos textos de forma global y específica con autonomía.	45'7	66'7	54'4	54'3	33'3	45'6
TAREA 2: Comprender de forma autónoma diversos tipos de textos, valorando su importancia como fuente de disfrute y ocio.	21'7	29'2	25'5	78'3	70'8	74'5
TAREA 3: Leer de forma comprensiva y autónoma distintos textos valorando su importancia como medio de acceso a otras culturas.	32'6	50	41'5	67'4	50	58'5
TAREA 4: Leer de forma comprensiva un texto con la finalidad de apreciar y reaccionar ante los usos creativos e imaginativos.	10'9	20'8	16	89'1	79'2	84
TAREA 5: Apreciar los significados sociales y culturales que transmiten las lenguas extranjeras.	60'9	66'7	63'8	39'1	33'3	36'2

Figura 2: Resultados específicos

De las cinco tareas propuestas, la mayoría del alumnado sólo consiguen superar dos: la tarea 1 (comprender distintos textos de forma global y específica) y la tarea 5 (apreciar los significados sociales y culturales que transmiten las lenguas extranjeras), siendo esta última la que obtiene mejores resultados un 63'8% del total de alumnos.

El resto de las tareas tienen resultados negativos. Un 84% del alumnado no supera la tarea 4 (leer de forma comprensiva un texto con la finalidad de apreciar y reaccionar ante los usos creativos e imaginativos) y 74'5% tampoco consigue superar la tarea 2 (comprender de forma autónoma diversos tipos de texto, valorando su importancia como fuente de disfrute y ocio). Finalmente, los resultados de la tarea 3, aunque más discretos, siguen siendo negativos. Un 58'5 no logra superar esta tarea, es decir, la mayoría del alumnado no es capaz de leer de forma comprensiva y autónoma distintos textos valorando su importancia como medio de acceso a otras culturas.

Como se puede observar las alumnas obtienen mejores calificaciones que los alumnos en cada una de las tareas. Destacan en las tareas 1 y 5, en las que 66'7% de las alumnas son capaces de comprender distintos tipos de texto de forma global y específica con autonomía y de apreciar los significados sociales y culturales que transmiten las lenguas extranjeras. Un 50% de las alumnas logran superar la tarea 3 (leer de forma comprensiva y autónoma distintos textos valorando su importancia como medio de acceso a otras culturas). No obstante, las alumnas no consiguen resultados positivos ni en la tarea 4 ni en la tarea 2. Solo un 20'8% ha desarrollado la capacidad de leer de forma comprensiva un texto con la finalidad de apreciar y reaccionar ante los usos creativos e imaginativos y, un porcentaje algo mayor, un 29'2%, puede comprender de forma autónoma diversos tipos de textos, valorando su importancia como fuente de disfrute y ocio.

Comparando los datos según el género, debemos enfatizar que tanto las alumnas como los alumnos tienen mayor dificultad en las tareas 4 y 2 principalmente, y mejores resultados en la tarea 5, aunque, como hemos dicho anteriormente, las chicas consiguen mejores resultados que sus compañeros en cada una de las tareas. Conviene recalcar que esta diferencia es estadísticamente significativa en la tarea 1 y 3.

4.3 RESULTADOS SEGÚN LOS ELEMENTOS ESPECÍFICOS DE LA COMPRENSIÓN LECTORA

De la prueba de comprensión lectora, sólo en tres de los once criterios que componen este apartado, se supera la media. Éstos son:

- Extraer información general en la tarea 1, consistente en leer un texto y responder a unas preguntas, (3'38).
- Deducir el significado a través del contexto verbal en la tarea 1 (3'20).
- Mostrar comprensión de la estructura del texto en la tarea 1 (3'04).

Los elementos específicos de la comprensión lectora con peores resultados son:

- Mostrar comprensión de la estructura del texto de la tarea 4, en la que el alumnado debe leer una letra de una canción y responder a una serie de preguntas, (1'67).

- Deducir el significado a través del contexto verbal de la tarea 4 (1'84).

Obviamente, el alumnado realiza más fácilmente tareas donde la información escrita se presenta de forma explícita, como en la tarea 1. En tareas en la que la información es implícita, y necesita de una inferencia de significados, los resultados son significativamente peores, como sucede en la tarea 4.

CONCLUSIONES

La capacidad del alumnado medio en comprensión lectora en inglés al término de la Educación Secundaria Obligatoria es insuficiente. La media se sitúa en 2'54 en una escala de uno a cinco, en el que tres indica suficiente. Las alumnas, con mejores resultados que sus compañeros, 2'78 frente a 2'29, tampoco logran alcanzar el suficiente. Esta diferencia entre alumnas y alumnos es estadísticamente significativa según la prueba *U de Mann-Whitney*, a favor de las primeras.

Solamente, tres elementos específicos, pertenecientes a la tarea 1, consiguen superar el tres. Éstos son extraer información general (tarea 1, 3'38), deducir el significado a través del contexto verbal (tarea 1, 3'20) y mostrar comprensión de la estructura del texto (tarea 1, 3'04).

En cuanto al porcentaje de logro por tareas, apreciar los significados sociales y culturales que transmite la lengua inglesa y comprender distintos textos de forma global y específica con autonomía son las que mejores resultados han alcanzado, 63'8% y 54'4% respectivamente. La tarea con peor porcentaje de aciertos es leer de forma comprensiva un texto con la finalidad de apreciar y reaccionar ante los usos creativos e imaginativos de la lengua, que sólo ha logrado un 16% de aciertos.

Los resultados obtenidos nos permiten afirmar que la mayoría del alumnado es capaz de responder a las preguntas sobre información implícita, explícita y previa relativas a un texto, en presente y pasado, de un personaje conocido. Además pueden reconocer información correcta partiendo de su conocimiento previo. No obstante, el alumnado medio presenta dificultades cuando tiene que responder a unas preguntas relacionadas con la interpretación y extracción de información global de un poema. Preocupa el hecho de que un alto porcentaje de alumnos no sean capaces de sintetizar un texto escrito, de analizar la estructura de un texto ni de deducir la relación entre los personajes.

Finalmente, como profesionales de la educación, debemos reflexionar sobre la importancia de la lectura, ya sea en una lengua materna o en lengua extranjera, para el aprendizaje, la construcción cultural, el desarrollo de la sociedad y del individuo. A tenor de los resultados de esta investigación, pensamos que quizás no se le esté dando una importancia primordial a la lectura en el aula de inglés como lengua extranjera. Sugerimos dedicarle un tiempo específico a la lectura de diversos tipos de textos, en distintos formatos y de diferentes temáticas, en la propia clase de lengua extranjera, a fin de mejorar la lectura comprensiva entre nuestro alumnado. No debemos olvidar que esta enseñanza (ESO) es la última etapa obligatoria de nuestro sistema educativo y que, por consiguiente, un alto porcentaje de nuestro alumnado no

seguirá su educación formal. Un desarrollo del hábito de la lectura les proporcionará el vehículo fundamental para el aprendizaje a lo largo de la vida.

Los resultados expuestos en esta investigación se enmarcan dentro de una realidad preocupante con respecto al desarrollo global de la lectura de los españoles en general. De hecho, el Instituto Nacional de Evaluación Educativa ha publicado, recientemente, los resultados del Programa Internacional para la Evaluación de la Competencia de los Adultos (PIACC 2013), donde se expone que la puntuación media de los adultos españoles en lectura en lengua materna es de 252 puntos sobre una base de 500. Esta posición nos coloca en el penúltimo puesto solo por delante de un país europeo, Italia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARCA, A., PERALBO, M., BREÑILLA, J. C., SEIJAS, S., MUÑOZ, M. A. y SANTAMARÍA, S. (2003). «Enfoques de aprendizaje, rendimiento académico y género en alumnos de educación secundaria obligatoria (ESO): un análisis diferencial», *Psicología, educação e cultura* 2: 25-43.
- BJÖRK, L y BLOMSTAND, I. (2000). *La escritura en la enseñanza secundaria. Los procesos del pensar y del escribir*, Barcelona: Graó.
- CALERO, A. (2011). *Cómo mejorar la comprensión lectora: Estrategias para lograr lectores competentes*, Las Rozas, Madrid: Wolters Kluwer.
- CORPAS, M. D. (2010). «La mujer y las estrategias de aprendizaje en la adquisición de la lengua inglesa», *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de las Lenguas* 8 (4): 3-16.
- INSTITUTO NACIONAL DE EVALUACIÓN EDUCATIVA (2013). *Programa para la Evaluación de la Competencia de los Adultos PIACC 2013*. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/prensa-mecd/dms/mecd/prensamecd/actualidad/2013/10/20131008-piaac/piaac-presentacion.pdf> [Acceso: 15/6/2014].
- GALLO, M. P. (2007). *Desarrollo de la comprensión lectora durante la adolescencia: Bases psicológicas para un programa de prevención de «analfabetismo funcional»*, Madrid: Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.
- GARCÍA, J. A., y FERNÁNDEZ, T. (2008). «Memoria operativa, comprensión lectora y razonamiento en la educación secundaria», *Anuario de Psicología* 39: 133-158.
- MORENO, A. (2007). *La adolescencia*, Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- PERALAZO, M., PORTO, A., BARCA, A., RISSO, A., MAYOR, M. A. y GARCÍA, M. (2009). *Comprensión lectora y rendimiento escolar: cómo mejorar la comprensión de textos en secundaria obligatoria*. Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogía, Braga: Universidades do Minho.

VELIA, A., NÚÑEZ, M. y LÓPEZ, L. (2011). «La comprensión lectora en el contexto académico y su papel en el proceso de formación del profesional», *Cuadernos de Educación y Desarrollo* vol. 3, nº 26. Disponible en: <http://www.eumed.net/rev/ced/26/lam.htm> [Acceso: 15/6/2014].

ANEXO I: PRUEBAS DE COMPRENSIÓN LECTORA

Name:

Group:

1. Read the text and answer the questions.

Everybody claims that Walt Disney was the best cartoonist in film history. He was born in 1901 and died in 1966. In Spain there is a legend that says that he was born in Almería and then emigrated to the USA.

His first production was Mickey Mouse (in black and white) in 1928 and a few years later Disney created his second most famous cartoon, Donald Duck.

He was very successful and had his own studio with other cartoonist working for him. It was in that studio that Disney's Classics were produced. «Snow White and the Seven Dwarfs», «Bambi», «Pinocchio»; «Cinderella», «Peter Pan», «Alice in Wonderland», «The Sleeping Beauty» and many more.

1. What is the text about?

2. What do people say about Walt Disney?

3. What are the names in your language for the Disney films mentioned in the text?

4. What is your personal opinion of Walt Disney?

5. Have you seen any film by Walt Disney? Which one? What is your opinion about it?

2. Read the text.

The passengers were sitting in their seat on the aeroplane.
 «The plane is leaving in a few minutes,» said the stewardess. «Enjoy your flight.»
 Time passed quickly. But near the end of the flight, trouble began.
 «I think one of the engines is failing,» the pilot said.
 «Will we reach London?» asked the co-pilot.
 «We're going to try,» answered the pilot.
 Soon the passengers realised there was a problem. «What's the matter?» they shouted. «What will happen? Will we die?»
 The stewardess talked to the passengers. «Don't be nervous,» she said. «We're having a little trouble, but we're going to try an emergency landing in Manchester.»
 After a few frightening minutes, the aeroplane landed safely.
 One man turned to the person next to him. «Were you frightened?» he asked.
 «Don't be silly,» the man answered. «That engine was on the other side of the plane.»

Match the beginning of each sentence with its end.

- | | |
|--|---|
| 1) The trouble began | a) the pilot was trying to land the plane. |
| 2) The pilot noticed that | b) they could reach London. |
| 3) The co-pilot hoped that | c) the engine was on the other side of the plane. |
| 4) The passengers | d) when the flight was almost over. |
| 5) The stewardess told the passengers that | e) he was scared. |
| 6) One man asked the person next to him if | f) found out about the problem. |
| 7) The man was calm because | g) an engine was failing. |

1)_____ 2)_____ 3)_____ 4)_____ 5)_____ 6)_____ 7)_____

3. Read this poem by Mark Strand.

The Dream

(by Mark Strand)

There is the sleep of my tongue
 Speaking a language I can never remember-
 Words that enter the sleep of words
 Once they are spoken.
 There is the sleep of one moment
 Inside the next, lengthening the night,
 And the sleep of the window
 Turning the tall sleep of trees into glass.

1. What is this poem about?

2. Are there any literary features (metaphor, metonymy, parallelism, hyperbole etc.?)
 Give some examples.

4. Read the lyrics and answer the questions.

Simple the Best

I call you when I need you, my heart's on fire.
 You come to me, come to me, free and wild.
 Oh, you come to me, give me everything I need.
 You give me a lifetime of promises, and a world of dreams.
 You speak the language of love- oh, you know what it means.
 And it can't be wrong. Take my heart and make it strong.
 You're simply the best, better than all the rest,
 Better than anyone, anyone I ever met
 I'm in love with your heart. I remember every word you say.
 Don't tear us apart- baby, I would rather be dead.

Each time you met me I start losing control.
You're walking away with my heart and my soul.
I can feel it even when I'm alone. Oh, baby, don't go!

1. What is this song about?

2. What is the relationship between the characters?

3. Can you find any literary features (metaphor, metonymy, alliteration, personification)?

4. Give your opinion about this song.

5. How much do you know about Christmas in Britain? Choose the correct answer.

It's Christmas Eve today- 24 December- and I'm thinking... thinking back to Christmas in England... thirty, no, thirty-five years ago... when I was six, seven, eight years old...

Eleven o'clock on Christmas Eve and it was time for bed. We put our stockings at the ends of our beds. At night, while we were sleeping, Father Christmas came down the chimney, and in the morning our stockings were full... full of presents! "Look!" "What have we got?" "Oh lovely!" "Me too..."

At Christmas dinner there were my parents, my brother and sisters, my grandparents and aunts and uncles and cousins. We used to have turkey for dinner- roast turkey with potatoes, peas, carrots and gravy. And then we had Christmas pudding and mince pies. And after dinner we had more presents- the presents under the Christmas tree. At 3 o'clock we used to watch the Queen on television. Then, while my grandparents (and some of our parents) were sleeping in their chairs, we played Monopoly and cards. Later, when we were watching The Magnificent Seven on television. Mum used to make tea. After tea, Uncle George started singing

Christmas carols like “Silent Night” and “Jingle Bells” and soon we were all singing.
Bed by 11, and the next day... Boxing day... Christmas in England in the 1960s...
It seems like only yesterday.

1. Boxing Day is on...
 - a) 24th December
 - b) 25th December
 - c) 26th December
 - d) 31st December

2. At Christmas...
 - a) schools are open.
 - b) children don't go to school.

 - c) children have exams.
 - d) children have outdoors activities.

3. Father Christmas is another name for...
 - a) Santa Claus.
 - b) Santa Christmas.
 - c) Nicholas.
 - d) Three Wise Men.

6. «Jingle Bells» is a traditional...
 - a) Christmas hymn
 - b) Christmas Carol
 - c) Poem
 - d) Limerick

7. Christmas dinner...
 - a) always have vegetables.
 - b) never has vegetables.

 - c) always includes fish.
 - d) never includes fish.

SALOMÉ EN LA LITERATURA Y LA MÚSICA*

DANFENG, Jin

emiliajin@hotmail.es

Universidad Complutense de Madrid

Fecha de recepción:

10 de mayo de 2014

Fecha de aceptación:

5 de junio de 2014

Resumen: El personaje de Salomé, que generalmente se ha vinculado con el tema de la *femme fatale*, ha sido, a lo largo de la historia literaria y artística, la inspiración de numerosas obras. En este trabajo se revisarán diversas versiones en la literatura y la música: la imagen de Salomé en la Biblia; su decadencia en la obra de Oscar Wilde, y la famosa ópera de Richard Strauss, con el fin de estudiar las relaciones entre estas obras y las variantes e invariantes en el tratamiento de este personaje.

Palabras clave: Salomé – *femme fatale* – literatura y música – Oscar Wilde – Richard Strauss .

Title: *Salome in literature and music*

Abstract: The figure of Salome, always considered emblematic of the *femme fatale*, has been the inspiration of numerous great works, both in literature and in art. The aim of this essay is to look back into some different versions of this figure in literature and music: the original image of Salome in the Bible, the decadence of this character in Oscar Wilde's most famous script, and Richard Strauss's opera, so that we may find out the relation between these works and answer the question of what has or has not changed in the figure of Salome.

Keywords: Salome – *femme fatale* – literature and music – Oscar Wilde – Richard Strauss.

* Este artículo tiene su origen en la asignatura «Literatura y música», que forma parte del máster «Estudios Literarios», que he seguido en la Universidad Complutense de Madrid durante el curso académico 2013-2014.

1 SALOMÉ EN LA BIBLIA

Porque Herodes había prendido a Juan, y le había encadenado y metido en la cárcel, por causa de Herodías, mujer de Felipe su hermano; porque Juan le decía: No te es lícito tenerla. Y Herodes quería matarle, pero temía al pueblo; porque tenían a Juan por profeta. Pero cuando se celebraba el cumpleaños de Herodes, la hija de Herodías danzó en medio [...]. Ella, instruida primero por su madre, dijo: «Dame aquí en un plato la cabeza de Juan el Bautista [...] a causa del juramento [...] mandó que se la diesen, y ordenó decapitar a Juan en la cárcel. Y fue traída su cabeza en un plato, y dada a la muchacha; y ella la presentó a su madre (San Mateo, 14:3-11).

Porque el mismo Herodes había enviado y prendido a Juan, y le había encadenado en la cárcel por causa de Herodías, mujer de Felipe su hermano; pues le había tomado por mujer. Porque Juan decía a Herodes: No te es lícito tener la mujer de tu hermano. Pero Herodías le acechaba, y deseaba matarle, y no podía; porque Herodes temía a Juan, sabiendo que era varón justo y santo, y le guardaba a salvo; y oyéndole, se quedaba muy perplejo, pero le escuchaba de buena gana. Pero venido un día oportuno, en que Herodes, en la fiesta de su cumpleaños, daba una cena a sus príncipes y tribunos y a los principales de Galilea, entrando la hija de Herodías, danzó, y agradó a Herodes y a los que estaban con él en la mesa; y el rey dijo a la muchacha: pídemelo lo que quieras, y yo te lo daré. Y le juró: Todo lo que me pidas te daré, hasta la mitad de mi reino. Saliendo ella, dijo a su madre: «¿Qué pediré?» Y ella le dijo: «La cabeza de Juan el Bautista». Entonces ella entró prontamente al rey, y pidió diciendo: «La cabeza de Juan el Bautista». Y el rey se entristeció mucho; pero a causa del juramento, y de los que estaban con él a la mesa, no quiso desecharla. Y en seguida el rey, enviando a uno de la guardia, mandó que fuese traída la cabeza de Juan. El guarda fue, le decapitó en la cárcel, y trajo su cabeza en un plato y la dio a la muchacha, y la muchacha la dio a su madre (San Marcos 6:17-28).

Estos dos pasajes bíblicos son las primeras referencias que tenemos de Salomé, pero originalmente se presenta de manera anónima: ni Marcos ni Mateo mencionan su nombre, sólo la llaman «la hija de Herodías». La muchacha se limita a bailar ante el tetrarca Herodes, el cual, para celebrar su cumpleaños, da un banquete a los ricos de Galilea y recibe como regalo una danza de la joven. Asombrado y agradado por la belleza de este baile, el rey le promete darle todo lo que pida. La muchacha, por instigación de su madre, pide la cabeza de Juan el Bautista sobre un plato y se la entrega en una bandeja a su madre. San Marcos es quien precisa más detalladamente el juramento de Herodes, pero Salomé sigue siendo identificada como «la hija de Herodías», un mero instrumento de la venganza materna. Fue el historiador Flavio Josefo el primero en nombrarla, cuando la describe como una princesa de catorce años, muy bella e inocente ante el hecho de la decapitación.

2 SALOMÉ DE OSCAR WILDE

2.1 INFLUENCIAS

La joven y bella Salomé aparece por primera vez en la Biblia como una doncella inocente en contraste con su madre, la calculadora, quien se responsabiliza de la decapitación del semidivino Juan el Bautista. Este episodio donde aparece la hija misteriosa atrajo la atención de los artistas y, ya desde el Renacimiento, inspiró numerosas obras literarias y artísticas que se centraban en esta doncella más que en el resto de los partícipes del evento. Un elemento que se repite en esas obras es la presencia de la bella joven, siempre acompañada por la imagen de la bandeja donde ella había pedido que se le sirviese la cabeza del Bautista.

A finales del siglo XIX, cuando aparecieron muchos artistas que intentaban evitar la influencia de realismo, Salomé se convirtió en un tema popular y un personaje particularmente diferente del resto de la Biblia. En consecuencia, los artistas empezaron a completar su historia; añadieron detalles a la imagen del personaje y la convirtieron en un personaje más complejo que habría sido “malinterpretado”, pero dotado de un gran valor artístico. Así se iría ampliando la iconografía de Salomé hasta la aparición de la versión más conocida de Oscar Wilde.

Entre todas las obras anteriores, las que más influyeron en Oscar Wilde fueron las pinturas de Gustave Moreau, quien entre 1875 y 1876 realiza dos versiones: *Salomé bailando ante Herodes* (véase el Anexo 1) y *La aparición* (Anexo 2). Pero será la segunda pintura la que mayor impacto generará sobre el escritor: en ella podemos apreciar la cabeza sangrante de Juan el Bautista y a Salomé, la joven bailarina, con los ojos dilatados y apuntando con su mano en dirección a la cabeza del joven. Este óleo de Moreau, por una parte, afecta a Oscar Wilde en el diseño del vestuario cuando intentó por primera vez representar su obra sobre el escenario (Anexo 3); por otra parte, le afecta indirectamente a través de la influencia de Flaubert.

Justo un año después de la pintura *La aparición*, Flaubert publicó su *Herodías en Trois Contes*, donde el autor procede a una descripción concreta y novedosa de la danza de Salomé, la cual despertaría posteriormente el interés de numerosos creadores, tanto en literatura como en música. El fragmento es el siguiente:

...Una adolescente acababa de entrar [...]. En lo alto del estrado se despojó del velo [...]. Después comenzó a danzar [...] Sus pies pasaban, uno delante del otro, al ritmo de una flauta y un par de crócalos. Sus brazos torneados llamaban a alguien que huía siempre [...] Sus actitudes expresaban suspiros, y toda su persona mostraba tal languidez que no se sabía si lloraba a un dios o si moría entre sus caricias. Con los párpados entreabiertos, torcía la cintura, balanceaba su vientre con ondulaciones de brisa, hacía temblar sus dos pechos, y su cara permanecía inmóvil y los pies no se detenían [...]. Después fue la pasión del amor, que quiere ser saciado. Danzó como las sacerdotisas de la India, como las nubias de las cataratas, como las bacantes de Lidia. Se

inclinaba hacia todos los lados, semejante a una flor agitada por la tempestad [...]. Ella se lanzó hacia delante, con los talones en el aire, recorriendo así el estrado como un grueso escarabajo: y se detuvo bruscamente [...]. Su nuca y sus vértebras formaban un ángulo [...]. Un chasquido de dedos se oyó en la tribuna. Subió, reapareció, y, ceceando un poco, pronunció estas palabras con aire infantil: «Quiero que me des en un plato...». Había olvidado el nombre, pero continuó sonriendo: «...la cabeza de Iaokanam» (trad. PERI ROSSI, 2004: 18-21).

Como podemos ver, Flaubert caracteriza a Salomé como una seductora doncella; de hecho, es una chica inocente de diecinueve años que es utilizada como instrumento de la venganza materna. En esta descripción de Flaubert, Salomé imita en el baile los detalles de una pasión erótica que su cuerpo en la realidad no ha experimentado. Además, cuando tiene que pedir la cabeza de Iaokanam, ni siquiera se acuerda bien de su nombre. Obviamente, su conducta es ajena a la muerte que provoca, o sea, sin pulsión de amor ni de muerte; es un personaje alejado de la tragedia del Bautista. Aún así, esta obra de Flaubert dejó su huella en Oscar Wilde, principalmente la descripción citada de la danza, dado que era la primera vez que se detallaba el baile que causó la muerte de Juan el Bautista. Ese aspecto fue tomado por Oscar Wilde, que lo llamó «la danza de los siete velos» –lo cual se explicará en el siguiente apartado–, junto con el nombre que se le da al Bautista, que en su versión será Yokanaán.

En el año 1884 apareció la novela de Joris-Karl Huysmans *À rebours*, en la cual se reunieron la virgen carnal del cuento de Flaubert y la bailarina de las imágenes de Moreau, siendo lo más importante esa nueva interpretación que hace de la pintura de Moreau, que, como ya hemos mencionado anteriormente, sería una fuente de inspiración directa para Oscar Wilde. En su obra, el protagonista Des Esseintes tiene un gran interés por el personaje de Salomé y declara que la decapitación de Juan el Bautista surge de vez en cuando en sus sueños. J. K. Huysmans, que dedica muchas descripciones a las pinturas de Gustave Moreau, convirtió a Salomé en una mujer fría y cruel, en vez de la chica inocente de las versiones anteriores:

No era ya solamente la bailarina que con una torsión corrompida de sus riñones arranca a un anciano un grito de deseo y un aviso de erección, que rompe la energía y disuelve la voluntad de un rey con meneos de senos, sacudidas de vientre y estremecimientos de muslos... [Según J. K. Huysmans,] en cierto modo se volvía la deidad simbólica de la indestructible lujuria, la diosa de la inmortal histeria, la belleza maldita elegida entre todas por la catalepsia que le envaró las carnes y le endureció los muslos; la Bestia monstruosa, indiferente, irresponsable, insensible, que envenena, lo mismo que la Helena antigua, cuanto se aproxima a ella, cuanto la ve, cuanto ella toca (HUYSMANS, 1984: 181).

Asimismo, el autor interpreta de la siguiente manera a la bella joven:

Aquí, ella era verdaderamente hembra; obedecía a su temperamento de mujer ardiente y cruel; su figura era más refinada y más salvaje, más execrable y más exquisita; despertaba con más energía los sentidos aletargados del hombre; embrujada y dominaba con más seguridad su voluntad, con su encanto de gran flor venérea, nacida en lechos sacrílegos, cultivada en invernaderos impío (HUYSMANS, 1984: 182).

Esta novela de J. K. Huysmans que fue considerada la Biblia del decadentismo, ofreció a Oscar Wilde una nueva mirada del personaje de Salomé, con la que desarrolló el tema de la *femme fatale* en su propia versión de *Salomé*.

2.2 FEMME FATALE. LA SALOMÉ DECADENTE DE OSCAR WILDE

A finales del siglo XIX, empezó a haber más mujeres independientes y feministas, lo que suponía un cambio de roles en la sociedad. Este cambio se vio reflejado en gran medida en el ámbito de literatura. Comenzaron a aparecer las figuras de las *femmes fatales*, mujeres fuertes y dominantes que suelen usar su belleza para seducir a los hombres con el fin de cumplir su propósito individual, mientras que sus débiles víctimas caían ante sus perversiones y se condenaban al infierno. Así pues, ahora se asiste al auge de algo que podemos considerar un universal literario, pues, de acuerdo con Mario Praz,

siempre ha habido mujeres fatales en el mito y en la literatura, porque mito y literatura no hacen más que reflejar fantásticamente aspectos de la vida real, y la vida real ha ofrecido siempre ejemplos más o menos perfectos de femineidad prepotente y cruel (PRAZ, 1999: 347).

Este tema empezó entonces a despertar el interés de escritores y artistas en todos los países, y la figura de la mujer fatal se convirtió en «un arquetipo que reúne en sí todas las seducciones, todos los vicios y todas las voluptuosidades» (PRAZ, 1999: 392).

La *Salomé* de Oscar Wilde aparece como un perfecto ejemplo de *femme fatale* y, de hecho, se la suele relacionar con este tema en los comentarios posteriores. En su historia, Salomé es la madre y Herodías, en cambio, la hija. Es decir, Salomé ya no es la inocente que ha sido interpuesta entre su madre y el Bautista, ni la juventud y la belleza utilizadas por la instigadora Herodías, sino una joven vengativa, quien vive simplemente para sí misma y pide la cabeza de Juan el Bautista para su propio placer.

La versión de Wilde sobre este personaje tiene mucho que ver con su esteticismo. Dice:

As a method realism is a complete failure, and the two things that every artist should avoid are modernity of form and modernity of subject matter. To us, who live in the nineteenth century, any century is a suitable subject for art except our own. The only beautiful things are the things that do not concern us (WILDE, 1904: 49).

Al mismo tiempo, entre todos los mitos literarios, «Salomé aventaja a todas las demás [...]: ninguna mujer bíblica se había atrevido a levantar la espada frente a un personaje que, si no divino, es semidivino: Juan el Bautista, el “precursor” del Mesías» (ARMIÑO en WILDE, 1997: 13). Por lo tanto, aunque era un tema muy utilizado, Oscar Wilde lo tomó para crear su versión única. En contraste con Flaubert, que escribió su *Herodías* con más objetividad, Wilde pone más emoción propia en su obra, presentando mayor amor y deseo y fijándose más en el tema del amor imposible. Como expresa Salomé en su versión, «El misterio del amor es más grande todavía que el misterio de la muerte» (WILDE, 1997: 108).

En esta historia, Salomé, virgen de dieciséis años, es deseada por su padrastro Herodes, quien está casado con la esposa de su hermano, y por el joven Narraboth, el joven sirio que se suicida por no poder conseguirla. La doncella, sin embargo, se enamora de Yokanaán el profeta, pero éste la rechaza. Al igual que en todas las obras sobre Salomé, la bella joven baila ante Herodes, pero en esta ocasión se debe a su pasión obsesiva. Pero el motivo amoroso de Salomé no es creación de Oscar Wilde: lo encontramos antes en el siguiente poema de H. Heine, de 1841:

Sostiene siempre en las manos / la bandeja con la cabeza / de San Juan; y de mirarla / y de besarla nunca deja. // Pues la amó. La Biblia / nada dice acerca de esto, / pero entre el pueblo circula / siempre fresca la noticia. // Si no, no se explicaría / tal deseo de la dama. / ¿Puede ansiar una mujer/ la cabeza de quien no ama? (perteneciente a *Atta Troll*)

De todos modos, aunque el motivo amoroso de Salomé no apareció por primera vez en la versión de Oscar Wilde, sí fue originalmente desarrollado por él como tema principal. Asimismo, por primera vez, gracias al sutil y brillante juego de palabras de Oscar Wilde, el personaje sufre una decadencia total que la hará conocida como mujer fatal.

La primera aparición del amor y del deseo está en la escena inicial, cuando Salomé, al oír la voz de Yokanaán, se enamora inmediatamente del profeta inalcanzable, que supone el amor imposible al principio por haber nacido para un destino inmenso por su identidad como Bautista: «es preciso que Él crezca y yo mengüe» (Juan, 3:30). Aún así, la princesa expresa un amor de una manera directa y emocional: «Estoy enamorada de tu cuerpo [...]. Déjame que toque tu cuerpo», «Tu cuerpo es horrible [...]. Déjame tocar tu pelo», «tu pelo es horrible, déjame besar tu boca» (WILDE, 1997: 52-56). Frente al reconocimiento del amor de la princesa, el profeta la rechaza directamente y de una manera ofensiva, llamándola «hija de adulterio», «hija de madre incestuosa» e incluso la llama «maldita» (WILDE, 1997: 58), con lo que despierta su deseo de venganza. El amor de Salomé se vuelve un amor frustrado; para cuando expresa «he de besar tu boca», ya es un amor ciego y destructivo.

Con este motivo perverso, baila ante Herodes, el rey lujurioso que le promete todo lo que pida, y, como comenta Baudelaire, «la belleza de la mujer suele tener en general un valor de destrucción» (BAUDELAIRE, 1991). Tomando la palabra del rey, pide que le sirvan la cabeza de Yokanaán en una bandeja de plata.

Ahora bien, el profeta no puede amenazar ni maldecir a la princesa. Su propósito ha sido realizado, aunque de manera cruel, y ella celebra su victoria:

¡Ay, he besado tu boca, Yokanaán, he besado tu boca! En tus labios había un sabor acre.
¿Es ése el sabor de la sangre? [...] Aunque tal vez sea el sabor del amor. Dicen que el amor tiene un sabor acre. Mas ¿qué importa? ¡Qué importa! ¡He besado tu boca, Yokanaán, he besado tu boca! (WILDE, 1997: 110)

La mujer que se nos presenta es una mujer histérica, en la cual se reúnen dos conceptos freudianos: la pulsión de amor y la pulsión de muerte, o sea, Eros y Tánatos (FREUD, 1976). Por este motivo, Salomé tiende hacia su propia destrucción. El final trágico de esta mujer fatal, pues, reside en la orden de muerte dictada por Herodes.

La Salomé decadente de Wilde es una *femme fatale* deseada, temida y odiada al mismo tiempo, con cuya seducción es capaz de conseguir lo que desee, hasta pedir la vida de un hombre. En esta obra se proyectaron todas las obsesiones, temores y dualidades del hombre finisecular, «la necesidad bestial de las mujeres y los anhelos ideales del hombre» (DIJKSTRA, 1994: 395). Las aspiraciones sexuales de la época se cubrieron con el velo ético social que sólo Salomé se atrevió a descubrir. Por todo ello, esta versión de *Salomé* sin duda logró un gran éxito y fue estrenada en París. Pero, al mismo tiempo, fue objeto de numerosos reproches por ser comentada como un mito necrófilo. La decapitación, considerada como una castración (FREUD, 1979), no fue aceptada por esa época, y la ópera basada en ella también fue prohibida hasta el año 1902, debido a que insultaba a los personajes de la Biblia.

2.3 ELEMENTOS QUE FAVORECIERON LA CREACIÓN DE RICHARD STRAUSS

En todas las obras sobre Salomé, la danza ante Herodes se mantiene como una invariante, aunque su forma vaya cambiando. Wilde denomina este baile «la danza de los Siete Velos» y, a pesar de no ser descrita en el texto, se convirtió en un arquetipo en el imaginario popular occidental, asociado muchas veces con la danza oriental por la descripción de Flaubert.

Esta danza, al igual que en la versión bíblica, es el elemento clave que sirve para ejercer el poder destructivo de la *femme fatale*. Es decir, Salomé la emplea como instrumento para conseguir lo que quiere. Con esta frase de Oscar Wilde, el baile empieza a atraer la atención de los artistas, que intentan interpretar su forma. Entre ellos

que podemos mencionar a Richard Strauss, quien realizó una versión de la danza que analizaremos más adelante en este trabajo.

Otra característica llamativa del texto de Oscar Wilde es la repetición, que facilitará la creación de Richard Strauss. En este texto dramático, la repetición controla el ritmo y el desarrollo de la historia. Frecuentemente se pueden leer frases como: «¡Puede ocurrir una desgracia!» y «¡Qué pálida está la princesa! Nunca la he visto tan pálida» (WILDE, 1997: 31); por una parte, esto nos produce la sensación de que va a ocurrir una tragedia; por otra, evidencia la admiración del joven sirio por la princesa Salomé, quien también marca su destino desgraciado. Cuando Salomé se enamora de Yokanaán, como hemos mencionado en el apartado anterior, repite su deseo «He de besar tu boca, Yokanaán» hasta diez veces a lo largo del texto. Al llegar el momento de que el rey cumpla su juramento, la terca Salomé repite lo único que pide: «Dame la cabeza de Yokanaán» (WILDE, 1997: 99). No hablará más con el rey hasta que por fin llega a conseguir lo que anhela. Al final de la historia, ella dice: «He besado tu boca», lo que demuestra su alegría por conseguir al amor muerto. Estas repeticiones, por una parte, otorgan a la obra un ritmo musical –cuando la leemos se asemeja a una sinfonía–; por otra, remarcan las emociones de los personajes para generar mayor carga dramática.

Aparte de al sonido, Wilde también presta mucha atención a los colores y en su simbolismo. Podemos decir que Salomé tiene los colores blanco y rojo, según las metáforas de «pies de plata», «pequeñas palomas blancas», «rosa blanca», etc. El color blanco simboliza la pureza, o sea, la virginidad de Salomé, mientras que el rojo es el color de la sangre, y alude su destino de muerte. En cuanto a Yokanaán, a los ojos de Salomé posee tres colores: blanco, rojo y negro. Tiene el cuerpo «blanco como el lirio de un prado que nunca segó el segador», «blanco como las nieves que duermen en las montañas de Judea»; el pelo, como «racimos de uva negra que cuelgan de las vides», y la boca, como «una granada cortada por un cuchillo de marfil» (WILDE, 1997: 52-54). Aquí el color blanco de Yokanaán es la frialdad para Salomé, el negro es la cualidad misteriosa de su religión, y el rojo, igual que en Salomé, implica la muerte.

Con todo lo mencionado, podemos decir que la obra de Oscar Wilde es una unidad de imagen, color y sonido que fascinó a Richard Strauss y que le llevó a crear su libreto de ópera basado en este texto.

3 SALOMÉ DE RICHARD STRAUSS

Como es bien sabido, Richard Strauss, después de ver la representación de la obra de Oscar Wilde en Berlín en 1902, la encontró fascinante y decidió basarse en esta obra para componer su ópera *Salomé*, la cual se estrenó en la Königliches Opernhaus de Dresde en 1905.

3.1 LA ADAPTACIÓN DE RICHARD STRAUSS

Gracias a los elementos mencionados en el apartado anterior, Richard Strauss no tuvo que cambiar muchas cosas del texto de Oscar Wilde. Siguió el desarrollo de la historia del texto original, junto con las características de los personajes y la estructura general. El mayor cambio que hizo Strauss fue resumir las frases para acelerar el progreso del argumento. Según la comparación entre el texto (WILDE, 1997) y el libreto de la ópera, se puede apreciar que Richard Strauss eliminó algunas descripciones concretas, y vino a guardar dos quintas partes del texto original pensando en el ritmo operístico. Sin embargo, debido a su admiración por el texto de Wilde, mantuvo numerosos detalles, como los valores simbólicos de los colores.

Lo único que expandió Strauss fue la danza. Inspirado por la descripción detallada de Flaubert sobre la bailarina y el nuevo nombre dado por Oscar Wilde, el compositor alemán transformó la frase de Wilde sobre la danza en diez minutos de música, la cual resulta una maravilla y sigue siendo una música representativa del baile que provoca en otros artistas gran interés por reinterpretarla. También por estos diez minutos, la danza de Salomé fue calificada de «lujuria sinfónica».

La utilización del velo en la danza, sin duda, ha suscitado muchas interpretaciones. De acuerdo con su origen babilónico, podríamos entender los siete velos como un símbolo de trascendencia. Elaine Showalter comenta este aspecto al referirse a las ilustraciones de Aubrey Beardsley incluidas en la versión inglesa de la obra de Wilde, diciendo que la danza de los Siete Velos representa un baile de género donde el velo simboliza la separación entre lo masculino y lo femenino, lo lícito y lo ilícito (en KARAYANNI, 2004: 110-111).

3.2 LA MÚSICA

La música de la ópera se caracteriza por cuatro aspectos: el uso de instrumentos, la presencia de la soprano, los acordes disonantes y la estructura.

En primer lugar, los instrumentos juegan un papel de suma importancia para destacar el tema del amor y los dos protagonistas. Cuando sale Salomé a escena predomina el clarinete, el cual es un instrumento con gran registro de sonido que acompaña perfectamente la voz de mujeres. Para Yokanaan se usa mucho la corneta, que imita mejor la voz masculina y da una sensación solemne, seria y sagrada cuando éste habla de su religión. Los otros personajes no tienen instrumentos especiales que los acompañen, de modo que este recurso se utiliza para diferenciar a los protagonistas de los demás.

En segundo lugar, la soprano se presenta más representativamente en la última escena, cuando dice Salomé: «He besado tu boca». La soprano en la palabra *boca* puede

dar un impacto en el oído y el corazón de los espectadores. Esta ópera, famosa, entre otras cosas, por la soprano, presenta numerosas intervenciones de ésta con marcas determinadas en la intensidad de la voz para denotar el apogeo de la emoción, especialmente cuando acompaña las florituras con la voz.

En tercer lugar, además de la danza, los acordes disonantes son los más discutidos de esta ópera. En el momento en el que Salomé da el beso a la cabeza cortada, la música llega a su clímax con un acorde fuertemente disonante y poco ortodoxo. Se puede decir que Richard Strauss utiliza orquestaciones como éstas para hacer llegar al espectador una mezcla de sentimientos: el deseo, la muerte, el horror, la repulsión y la locura.

Por último está la estructura especial de la ópera: el compositor alemán hace coincidir el clímax de la ópera –Salomé besando la cabeza cortada– y el final: Herodes ordena que la maten a la princesa Salomé. Clímax y final en esta ópera casi pasan al mismo tiempo, lo que acaba generando un sentimiento más intenso y potente en los espectadores.

CONCLUSIÓN

En resumen, el mito de Salomé fue retomado por numerosos escritores y artistas a lo largo de la historia. Aunque el personaje experimentó una serie de cambios, incluso una decadencia de la personalidad, el episodio sigue manteniendo los atributos por los que siempre puede ser reconocido: la bandeja y la danza. La fama de Salomé como *femme fatale* llegó a tener un alto valor artístico con la creación de Oscar Wilde, la cual, a su vez, inspiró a varios artistas, entre los cuales figura Richard Strauss, quien nos presentó una Salomé más dramática gracias a su música fantástica.

Bibliografía

- BAUDELAIRE, Charles (1991). *Las flores del mal*. Edición bilingüe de Alain Verjat y Luis Martínez de Merlo. Traducción de Luis Martínez de Merlo. Madrid: Cátedra.
- DIJKSTRA, Bram (1994). *Ídolos de perversidad. La imagen de la mujer en la cultura de fin de siglo*. Traducción de Vicente Campos González. Barcelona: Debate.
- FREUD, Sigmund (1976). *Obras completas*. Vol. 18. Traducción directa del alemán de José Luis Etcheverry. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- FREUD, Sigmund (1979). *Obras completas*. Vol. 21. Traducción directa del alemán de José Luis Etcheverry. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- HUYSMANS, Joris-Karl (1984). *A contrapelo* (1884). Traducción de Juan Herrero. Madrid: Cátedra.
- KARAYIANNI, S. S. (2004). *Dancing Fear & Desire: Race, Sexuality & Imperial Politics in Middle Eastern Dance*. Waterloo/Ontario: Wilfrid Laurier University Press.

PERI ROSSI, Cristina (2004). *Salomé*, Madrid: Fernando Villaverde Ediciones.

PRAZ, M. (1999). *La carne, la muerte y el diablo en la literatura romántica*. Barcelona: El Acanalado.

WILDE, Oscar (1904). *Intentions*. Portland, ME: T.B. Mosher.

WILDE, Oscar (1997). *Salomé*. Traducción, prólogo y notas de Mauro Armiño. Madrid: Valdemar.

Enlace de la ópera utilizada:

<https://www.youtube.com/watch?v=NI5BYOGY2ts> [última consulta: 28/08/2014]

ANEXO I



ANEXO II



ANEXO III



LITERATURA Y LITERATURA HIPERMEDIA*

LOZANO FERNÁNDEZ, Sergio Daniel

sergilofer@hotmail.com

Fecha de recepción:

15 de marzo de 2014

Fecha de aceptación:

2 de mayo de 2014

Resumen: En este trabajo se muestran las diferencias existentes entre lo que tradicionalmente ha sido considerado literatura y las diferencias que mantiene con la literatura hipermedia. Para ello, analizamos algunos casos sobre las nuevas formas para ver si encauzan en dicho concepto.

Palabras clave: literatura – hipertexto – Tierra de extracción – Vouillamoz – lectura lineal – lectura salteada.

Abstract: This work shows the differences between what has traditionally been considered literature and the differences it has with hypermedia literature. To do so, we analyze some new-ways cases to see if they channelled on this concept.

Keywords: literature – hypertext – Tierra de extracción - Vouillamoz - lineal reading – non-linear reading.

* Este trabajo ha sido realizado para la asignatura «Literatura, Imagen y Tecnología de la Comunicación» y ha contado con la guía del Dr. José Rafael Valles Calatrava, catedrático de Teoría de la Literatura y Literatura Universal de la Universidad de Almería.

1 INTRODUCCIÓN

Este ensayo tiene como objetivo reflexionar sobre el hipertexto desde la perspectiva de un *filólogo en potencia*, como nos denominaba una antigua profesora a los alumnos de filología, sobre el texto hipermedia.

La idea de esta reflexión nace en el aula, tras la reticente respuesta de jóvenes de unos veinte años al texto hipermedia. Es muy significativa la edad de los jóvenes, ya que, mientras que en la actualidad ninguno de ellos –incluido yo– prescindimos tecnológicamente de nada, y la respuesta ante cualquier producto nuevo –electrónico, informático, electrodoméstico, redes sociales, blogs, aulas virtuales, cursos virtuales y todo lo que tenga que ver con las TIC– es positiva y de aceptación, sin embargo, ante la presentación teórica y práctica de un texto hipermedia a estudiantes de filología la respuesta sea de rechazo, indiferencia e incompreensión. Esto es lo que me hace querer reflexionar sobre el asunto.

Al finalizar este ensayo me gustaría ofrecer una posible respuesta ante este hecho y una humilde reflexión sobre Literatura y Textos Hipermedia. Para ello, voy a comparar textos de literatura canónica de nuestra cultura como *La Regenta*, el *Teatro Crítico Universal* de Feijoo y *La Lozana andaluza*; como ejemplo de texto hipermedia voy a tomar como referente la novela de Dominico Chiappe y Andreas Meier *Tierra de extracción*, por considerar que reúne todas las características propias de la llamada literatura hipertextual y que, por tanto, constituye un magnífico ejemplo al respecto.

2 EXPOSICIÓN ARGUMENTAL

Para llevar a cabo este estudio es necesario que empecemos por el principio, por los cimientos de la estructura. ¿Qué es Literatura? Para intentar acercarnos a este concepto vamos a apoyarnos en la exposición teórica de Miguel Ángel Garrido Gallardo (2009: 11). El término *literatura* deriva del latín *litteratura*, hallado ya en la *Intitutio Oratoriae* de Quintiliano. Su raíz es *littera* (letra), en plural *litterae* (letras), cosas escritas, cartas. Este término entraña una serie de acepciones que Escarpit (citado por GARRIDO GALLARDO, 2009: 11) ha sistematizado con dieciséis connotaciones, de las cuales hemos seleccionado las siguientes por considerar que son las que más nos atañen para nuestro objetivo:

1. Arte de la palabra por oposición a las otras artes (pintura, música, etc.).
2. Arte de la palabra por oposición a los usos funcionales del lenguaje (poesía y escritos científicos).
3. Arte de la expresión intelectual.
4. Artes de escribir obras de carácter perdurable. Pretende distinguir entre lo que es literatura y lo que no lo es (producciones para el consumo de masas sin mayores pretensiones). Igualmente, permite introducir producciones sin intención creadora, pero sobresalientes por su estilo.

5. Composición artificial del discurso.
6. Cultura del hombre de letras o ciencia en general.
7. Conjunto de producción literaria de una época, un país, una región, etc.

Estas son las principales acepciones que hasta nuestros días recoge el término *literatura*. Pretendemos exponer las más significativas, ya que si queremos dilucidar si el hipertexto es literatura tendremos que empezar, al menos, por lo que tradicionalmente se reconoce como tal. Ahora bien, si prestamos atención a las connotaciones de esta denominación, comprobamos que en el texto hipermedia *Tierra de extracción*, los únicos puntos que se pueden tambalear respecto de la definición expuesta de literatura son los puntos (1) y (2).

Hemos tomado referencia, como ya dijimos, la novela multimedia *Tierra de extracción* porque nos parece una obra que abarca un nivel, cuanto menos, artístico que merece ser analizado y que nos lleva a tomarla como modelo de hipertexto y novela multimedia. En ella observamos que los puntos (1) y (2) son los que menos se adaptan en el hipertexto por el mero hecho de que constituyen el de arte de la palabra. ¿Por qué? Porque consideramos que la palabra es lo menos artístico que contienen los textos hipermedia. *Tierra de extracción* es una explosión sensorial de sonidos, colores, escenas en movimiento, que convierten la palabra en lo menos artístico de la obra, a pesar de que una lexía te conduzca a un texto, una imagen, etc. Sin embargo, encaja muy bien en las siguientes denotaciones del concepto literario porque sí que lo consideramos un arte de la expresión intelectual (3); un tipo de texto perdurable (4): no consideramos esta obra hipertextual un producto para el consumo de masas sin intención creadora, ya que este tipo de obras es, en su mayoría, accesible gratuitamente, fuera del terreno editorial y contempla elementos artísticos con valor perdurable en el tiempo; también la consideramos una composición artificial del lenguaje (5); una producción cultural de un hombre letrado (6), y un producto literario –desde nuestro prisma, artístico– de una época (7).

Volviendo al tema de que las palabras forman el punto menos característico de la obra, me gustaría incluir la afirmación del profesor Ferrari Nieto al respecto: «el hipertexto (es) equiparado no a la narrativa sino a la poesía, por su capacidad única para crear imágenes y metáforas nuevas con cada uno de los enlaces» (FERRARI NIETO, 2012: 144). Apoyo completamente esta afirmación, y es que en ninguna de las voces léxicas que usa para argumentar la vinculación del hipertexto con la poesía, utiliza el término *palabra*. Este argumento nos sirve de apoyo a nuestra idea de que las palabras de un texto hipermedia quedan relegadas a un segundo lugar.

Ya que estamos hablando de poética, me parece apropiado insertar los requisitos tradicionales y canónicos de la trama: la tríada que dejó establecida Aristóteles para la tragedia: prótasis o «parte inicial e introductoria de exposición argumental y configuración de la situación que desencadena la acción principal»; epítasis, que «representa el nudo o desarrollo de los conflictos presentados en la parte anterior», y catástrofe, «la que cierra el proceso» (VALLES CALATRAVA, 2002: 519, 337 y 254, respectivamente). En esta línea, Bolter

estableció en 1991 la verdadera ontología del texto hipermedia: «El lector rara vez tiene la sensación de saber dónde se encuentra en el libro [esto no ocurre en el libro impreso]. Un texto electrónico nunca necesita acabar. Es una simple cuestión de ramificarse hacia un nuevo texto o irrumpir en medio de un texto, leer algunas pantallas, y entonces dejarlo» (citado por VOUILLAMOZ, 2000: 125). Bolter nos demuestra así la verdadera naturaleza de un texto electrónico, aplicable a la literatura hipermedia, la cual, desde nuestro punto de vista, se aleja considerablemente de la literatura convencional.

Cuando nos leemos a *Feijoo*, *La Regenta*, *La Lozana andaluza* y otros títulos canónicos de nuestra tradición literaria y cultural, no tenemos, a priori, la intención de leer un capítulo de esas obras y cerrarla; podemos hacerlo, pero no constituye su naturaleza básica. En cambio, si las comparamos con *Tierra de extracción*, en esta sí se cumplen las afirmaciones del teórico: 1) el lector-espectador desconoce el punto del libro en el que se haya; 2) vemos que la intención de acabar no es prioritaria, es decir, carece de una estructura lineal y por ello, entre otras razones, no tenemos la necesidad de llegar al final de la obra; 3) en *Tierra de extracción* sí tenemos ese modo de leer aleatorio que en las obras canónicas no encontramos, y considero que sería impensable. Si un texto no necesita acabar sería una ojeada lo que precisa y no la lectura, como sí la que requieren las obras literarias en sí mismas.

En cambio, si sostenemos la defensa de una modernización de la literatura, tal como abogó Ferrari en un artículo (2012: 144) donde cuestionó si la literatura, «a diferencia de otras artes, no fuera posible que romper algunas amarras que tiran de ella desde hace miles de años [de la norma aristotélica descrita anteriormente]», vamos a continuar con la definición de la literatura, ya que, como vimos, no dista mucho de lo tradicionalmente conocido como tal. Con la analogía que hemos establecido entre la nomenclatura de *literatura* y textos hipermedia, vemos que estos últimos no parece distar mucho de merecer el calificativo de *literatura*. Existen numerosos trabajos, como los de Núria Vouillamo (2000) y Carlos Moreno (1999), entre otros, que abogan por el nexo existente entre literatura y las nuevas tecnologías:

El eco social y cultural de estos temas es ya incuestionable. Las tecnologías informáticas aportan herramientas de extraordinaria aplicabilidad en el terreno de las humanidades: de un lado, proporcionando instrumentos de creación capaces de revolucionar los modos de producción tradicionales; de otro, ofreciendo canales de difusión que renuevan los mecanismos de recepción y las conductas sociales. Superadas las fronteras que separaban las disciplinas tradicionalmente llamadas científicas de las humanidades, la irrupción de los nuevos sistemas informáticos en el ámbito de las artes se ha convertido en un fenómeno social inexcusable [de aquí que me haya decidido por la temática de este ensayo] (VOUILLAMOZ, 2000: 18).

El impacto de la hipermedia en la literatura significa la convivencia de dos sistemas diferentes: el de la literatura asociada a la cultura impresa y el de la producida en y para una plataforma electrónica. Entre ambos términos se dibujan formas alternativas de divulgación

del texto que apuestan por la utilización de canales de difusión alternativos asociados a la palabra impresa; la integración de la imagen junto al texto –lo cual ya existe desde el siglo XV en los libros–, el audiolibro o la novela que integra recursos multimediáticos, apuntan ya hacia una superación de la publicación impresa en la búsqueda de otras vías de edición literaria, según apunta Vouillamoz (2000: 112). En mi opinión, el concepto de audiolibro no supone mucho más que lo que conlleva la digitalización de un libro impreso, ya que constituye el mismo paradigma que comporta el escrito –léxico, entonación, linealidad, actitud pasiva del receptor, etc.–; por lo tanto, no consideramos que pueda asemejarse a un texto hipermedia, sino a un sistema electrónico y a un cambio del soporte textual que no supone más alteración de la obra escrita que el sentido que utilizamos para su recepción –de la vista al oído–.

Los defensores del hipertexto literario sostienen que, en el ámbito de la literatura, la teoría y la producción de este tipo de obras avanzan hacia formas alternativas de entender el fenómeno literario en sí, ya que se aproximan al paradigma asociado a la tecnología hipermedia: a) el texto pasa a concebirse como entidad abierta, polisemántica e intertextual, capaz de generar múltiples significados en cada acto de lectura; b) se recupera la figura del receptor como agente activo en la comunicación literaria, ya que es el lector quien hace explícita la plurisignificación del texto; c) la autoridad del escritor se desdibuja como única voz generadora de significados (VOUILLAMOZ, 2000: 32).

Ahora bien, desde nuestro análisis, los avances anteriormente descritos no los ha creado el texto hipermedia. En primer lugar, la Teoría de la recepción no considera el libro como una entidad cerrada, sino que le otorga al lector la capacidad de interpretar el texto escrito desde su perspectiva, siendo lícito que se distancie de la inicialmente planteada por el autor. Jauss, como recuerda Vouillamoz (2000: 90), que un estudio literario no solo aborda los procesos de composición, sino que además se abre a los procesos de difusión y percepción de la obra: el lector se convierte así en creador. Otro de los precursores Iser, planteó que «la naturaleza polisemántica inherente al texto a una significación individual en el momento de la lectura, de manera que el receptor rechaza las otras posibilidades significativas de la obra para escoger la suya» (VOUILLAMOZ, 2000: 91). En segundo lugar, en cuanto a que se recupere la figura del receptor como agente activo, no siempre el lector de una obra adopta un papel pasivo. En el microrrelato *El dinosaurio*, de Augusto Monterroso, ¿quién adquiere un papel más activo?: ¿el autor o el lector? A pesar de que el hipertexto suponga una materialización de la interpretación o de la lectura del lector-receptor, que no se encuentra en este tipo de obras, como bien afirmó Bolter: «Un libro electrónico es una estructura que alcanza otras estructuras, no solo metafóricamente, como lo hace el libro impreso, sino operativamente» (VOUILLAMOZ, 2000: 125). Consideramos que el papel activo del lector en este tipo de relatos –como en *El dinosaurio*, de Augusto Monterroso– es mucho mayor que el del autor y, por consiguiente, la opción c) –es decir, que la autoridad del escritor se desdibuja como única voz generadora de significados– también se plantea en la literatura impresa. Aunque mantenemos

que estos avances no son propios del texto hipermedia, consideramos que dichas propiedades se magnifican superlativamente en el mismo.

Estamos completamente de acuerdo en que la aparición de composiciones originales concebidas en un marco digital se inscribe en el proceso de evolución de las formas literarias posmodernas. También en que la incorporación de herramientas hipermedia en la creación literaria propone una nueva retórica del discurso, pero cuando Núria VouillamoZ nos afirma que «la literatura electrónica aporta pues unos modelos de producción, recepción y divulgación cuyo estudio requiere una metodología sistémica que conciba la literatura como actividad intelectual, social y cultural» (VOUILLAMOZ, 2000: 101). Antes de la existencia de la literatura electrónica, ¿la literatura no era una actividad intelectual, social y cultural? Evidentemente sí. Supongo que se refiere a la literatura hipermedia, pero no aporta nada consistentemente nuevo, ya que todo lo que lleve el nombre de *literatura* es una actividad intelectual, social y cultural.

Con este tipo de afirmaciones *prohipermedias*, pensamos que se hace un flaco favor al texto hipermedia y que constituyen, cuanto menos, aserciones poco objetivas; al César lo que es del César. Aunque hagamos una exposición redundante de esto, el hipertexto no lo ha inventado la pantalla. El texto hipermedia aprovecha un tipo de narrativa que ya existía en el medio impreso y lo traslada a un soporte disponible del que, hoy día, todos hacemos uso y donde logra materializarse más efectivamente la naturaleza vital de un hipertexto. Supone llevarla a un extremo, pero no inventarla.

Otra cuestión de este estilo es la siguiente: cuando nos intentan convencer de que todo texto es un hipertexto porque nos lleva a otros textos, ¿hay alguna diferencia con lo que ya conocíamos como la Teoría de la reminiscencia? Pensamos que no. Estamos hablando de lo mismo con distintos conceptos.

A colación de esto, afirma VouillamoZ que «Hablar de literatura electrónica significa hablar de la traducción del discurso literario a un formato digital, de manera que desaparece el contexto impreso y la comunicación con la obra se realiza a través de un ordenador» (VOUILLAMOZ, 2000: 41). Básicamente, estas palabras no las compartimos, ya que se le está otorgando una relevancia a la pantalla que, desde nuestra perspectiva es innecesaria. La comunicación siempre la establecen las palabras y no los medios. ¿Una pantalla apagada comunica? ¿Una hoja en blanco comunica? No, comunican las palabras, las imágenes, sonidos o secuencias, y mínimamente el soporte.

De sobra es conocido que este tipo de narrativa, la hipertextual, no es del todo nueva en la historia literaria. Desde hace años contamos con obras en las que el orden secuencial tiende a distorsionarse, generando lo que Eco denominó «módulos en desorden organizado» (*cf.* VOUILLAMOZ, 2000: 79): la voluntad de ruptura de la secuencialidad narrativa está presente desde los cuentos de Borges hasta las novelas de Calvino. Por ello hay que recoger la siguiente afirmación:

El paradigma hipertextual tiene claros precedentes en la producción literaria impresa, pero lo que los avances tecnológicos proporcionan hoy es una plataforma que favorece e incrementa la realización de esos modelos de creación: una novela compuesta sobre el desarrollo de diferentes líneas narrativas paralelas que se interrelacionan no dejará de tener, en su edición impresa, un formato lineal; en su traducción a un entorno hipertextual, el sistema de reproducción no será secuencial y la navegación entre los enlaces resultará, cuanto menos, más cómoda para el lector (VOUILLAMOZ, 2000: 135).

Estamos convencidos de que la literatura hipermedia ha sido una creada como una necesidad viable, gracias a las nuevas tecnologías, desde la literatura impresa hipertextual, que al dar ese paso tan necesario logra materializar la esencia vital de los cuentos de Eco y las novelas de Calvino.

La tesis que defendemos pretende ser todo lo objetiva posible dentro de nuestro conocimiento sobre la materia, no pensamos que sea algo nuevo. De hecho, cuando buscamos información sobre las bases de la hipermedia, se nos trata de convencer, y así ocurre, de que este tipo de textos es un avance de la literatura textual que guarda, a nuestro parecer, poca relación con la literatura canónica:

La hipermedia posibilita que el discurso literario llegue hasta el lector a través de vías alternativas a la palabra impresa: un determinado contenido puede ser expresado a través de una imagen y un poema puede ser recitado en lugar de ser escrito. La navegación hipertextual permite además establecer múltiples enlaces de intertextualidad entre diferentes nodos significativos, sustituyendo un hilo discursivo secuencial por otro multilíneo capaz de ofrecer diferentes lecturas en función de la selección sucesiva de enlaces realizada por el lector. De modo que la estructura jerárquica propia de la edición impresa, en la publicación electrónica se diluye para dar lugar a un acto receptivo en el que *el lector no centrará únicamente su atención en la palabra escrita, sino también en otros elementos no textuales relacionados con ella y que en muchas ocasiones desviarán la linealidad de la lectura* (VouillamoZ, 2000: 138; la cursiva es nuestra).

Este hecho estaría incluido en los modos de información que estableció M. Poster en 1990, en concreto con el tercero, que está reservado para “El intercambio mediatizado por la electrónica [...], la hipernarrativa o hipertextos configurados en el espacio electrónico” (VALLES CALATRAVA, 2002: 441). A nuestro modo de ver, es un avance necesario que tiene lugar en la escritura, pero que no engloba los pilares fundamentales que tiene, o los que hemos atribuido tradicionalmente al concepto de literatura.

Los textos hipermedia avanzan llegando a un extremo donde la palabra pierde terreno y queda en un segundo lugar, cediendo el protagonismo a los símbolos sonoros, visuales y las secuencias de imágenes. «La invención de la imprenta desarrolló nuestra idea actual de literatura, de autor y de lector» (MORENO, 1998: 12). Como bien afirma el profesor, Literatura existe desde que existe imprenta. Todas las connotaciones que le atribuimos a esta

nomenclatura están enraizadas desde este invento de la humanidad. Previamente no existía la literatura, era poesía.

CONCLUSIÓN

La intención de nuestro ensayo era hacernos eco de uno de los conceptos más novedosos dentro de las humanidades: el texto hipermedia. Los cambios tecnológicos son inseparables de los sociales, por ello nuestra sorpresa al rechazo inicial de los alumnos a este tipo de obras. Cuando hemos expuesto las principales características del texto hipermedia, de todas las alternativas que ofrecen, pensamos que en ellas se halla dicha reacción. Consideramos que esa respuesta negativa a estas obras puede estar sometida a hechos como: 1) la falta de una secuencia lineal del argumento y 2) la necesidad de un lector activo que explore las pantallas de la obra. Todo esto conlleva lo que el profesor Ferrari afirmó en estas palabras: «Todos los entusiasmos que despertaron las posibilidades técnicas del hipertexto se fueron al traste en seguida por la incapacidad, en la práctica, de construir una trama coherente [...] capaz de sumergir al lector en la ficción» (FERRARI NIETO, 2012: 144). Aun así, somos positivos al respecto y consideramos que con la familiaridad de estas lecturas, lograremos verlas con más valor y objetividad.

Por último, queremos mostrar nuestro apoyo a este tipo de textos nuevos que son auténticas obras artísticas y aúnan los nuevos medios tecnológicos y la importancia que en nuestra era tienen –y que no podían pasar por alto en el ámbito literario–. Concedemos al texto hipermedia un lugar relevante dentro de nuestro ámbito y competencias filológicas y, por ello, apreciamos la necesidad de abogar por un lugar apropiado para ellos. Estas obras contienen, como ya se dijo, todo lo que podemos considerar como relevante dentro de la denominación de literatura excepto las letras. Consideramos que el protagonismo de los textos hipermedia se halla en los signos icónicos, es decir, las secuencias que relegan a un eslabón secundario a los signos verbosimbólicos.

Bibliografía

- FERRARI NIETO, Enrique (2012), «Preámbulo para una hermenéutica del hipertexto», *Bajo palabra. Revista de filosofía*, Época II, n.º 7: 141-151.
- GARRIDO GALLARDO, Miguel Ángel [dir.] (2009), *El lenguaje literario: vocabulario crítico*, Madrid: Síntesis.
- MORENO HERNÁNDEZ, Carlos (1999), *Literatura e hipertexto: de la cultura manuscrita a la cultura electrónica*, Madrid: UNED.
- VALLES CALATRAVA, José R. [dir.] (2002), *Diccionario de teoría de la narrativa*, Granada: Editorial Alhulia.

VOUILLAMOZ, Núria (2000), *Literatura e hipermedia: la irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*, Barcelona: Paidós, D.L.

LA COMPLICIDAD DEL CORO FEMENINO EN *ORESTES**

NAVARRO NOGUERA, Andrea

anano@alumni.uv.es

Universitat de València

Fecha de recepción:

11 de agosto de 2014

Fecha de aceptación:

15 de agosto de 2014

Resumen: El coro femenino del *Orestes* euripideo colabora activamente en los planes secretos de la heroína. Esta solidaridad se muestra a través de la palabra, el silencio y la acción directa. El presente artículo tiene como objetivo analizar este fenómeno a partir de pasajes especialmente relevantes de dicha tragedia.

Palabras clave: tragedia – Eurípides – coro – complicidad.

Title: *Female complicity of the chorus in the ‘Orestes’*

Abstract: Female chorus in the *Orestes* collaborate actively on the heroine’s secret plot. This sympathy is presented as speech, silence and direct action. The present article aims to analyze this feature from the most relevant passages of this tragedy.

Keywords: tragedy – Euripides – Chorus – sympathy.

* Este artículo nunca habría podido existir sin la ayuda y el apoyo de aquellos profesores que me están formando. A todos ellos, y especialmente a la Prof. Carmen Morenilla, muchas gracias. El presente trabajo se enmarca en el Proyecto de Investigación FFI2012-32071 Dirección General de Investigación del Ministerio de Economía y Competitividad de España.

1 INTRODUCCIÓN

La interpretación que hizo Aristóteles en su *Poética*¹ forma la base de las teorías modernas sobre el papel del coro trágico. Como ya dijo el autor, el coro presenta un personaje dentro del drama. Sin embargo, en los inicios de las reflexiones modernas se asentó la idea de que este tenía como función la de observador pasivo de un conflicto cuyo motor eran los protagonistas. Esto hizo que su categorización como personaje fuese impensable. El debate dio un giro con SCHLEGEL, quien describió al coro como un «espectador ideal»². Así se convertía en un elemento imprescindible, pues se movía en los márgenes de la acción como un comentarista externo. Con el tiempo, esta interpretación ha ido perdiendo fuerza ante el interés por saber quiénes son y qué hacen exactamente los integrantes del coro dentro de la tragedia en cuestión³. El poeta determina el sexo, la edad y el estado de sus componentes según las circunstancias de la ficción. Constituyen una parte integrante de la acción dramática y ocupan una posición determinada respecto al conflicto en el que se hallan.

Una primera aproximación a la tragedia griega, y en particular a la tragedia de Eurípides,⁴ nos induce a compartir las recientes teorías sobre la función específica del coro según cada tragedia en particular. El objetivo de este artículo es ofrecer algunas reflexiones sobre la actuación del coro en relación con otros personajes.

Con este propósito, limitaremos nuestro ámbito de estudio a la tragedia *Orestes* de Eurípides. El coro de esta obra, compuesto por mujeres de Argos, se presenta ya desde su entrada como un grupo amigo de los protagonistas. Sin embargo, la relación de las coreutas con el héroe y la heroína no puede considerarse análoga; es evidente su mayor cercanía al personaje femenino. Una primera aproximación a la lectura de esta tragedia nos induce a establecer la solidaridad y la colaboración como métodos de vínculo entre mujeres.

Las diversas intervenciones corales muestran la afinidad que existe entre las argivas y Electra⁵. La entrada del coro (*parodos*), anunciada por la heroína, anticipa su

¹ Aristóteles, *Poética* 1456a.

² Esta fue la conclusión que el filólogo dio sobre el rol del coro en unas charlas públicas en Viena en 1808. Cf. SCHLEGEL (1971: 155).

³ La idea de que el coro constituye un nexo entre el mito hecho drama y el contexto de representación no desapareció. De hecho, algunos autores como VERNANT (1973: 13-14) y LONGO (1992: 12-19) han mantenido que el colectivo del coro representaba el colectivo de la audiencia, es decir, la opinión de los ciudadanos sentados en las gradas. Otros, como CALAME (1999: 150-153), ven con más escepticismo que se pueda identificar por completo tanto con la voz del poeta como con el público real.

⁴ Véase el trabajo de CAMPOS *et al.* (2007), el cual da una extensa visión sobre el carácter polifacético de Eurípides.

⁵ Para un estudio digno de mención sobre la evolución compositiva de la tragedia en el s. V a.C y el establecimiento de un modelo en las obras euripídeas de reconocimiento e intriga, véase

constante relación de *φιλία* a lo largo de la obra. La compasión por los dos matricidas en sus odas reafirma su posición favorable dentro del conflicto existente, articulado en la decisión de la Asamblea sobre la vida de los jóvenes. Sin embargo, el grupo de micénicas colabora de forma más activa en aquello que le es solicitado por su amiga. Las mujeres intentan, revelándole lo acontecido, alejar la preocupación de la protagonista ante la repentina ausencia de su hermano en el tercer acto (vv. 844-956), guardan silencio en su presencia sobre el plan en venganza de Menelao en el cuarto acto (vv. 1013-1245) y participan activamente –con las limitaciones propias de la acción que puede realizar un coro en tragedia griega– en el éxito de los planes con su vigilancia en el acto final (vv. 1246-1690). Así, se conforma un entramado entra la heroína y el coro, que trataremos de justificar con el análisis de estos pasajes en concreto.

2 *ORESTES*

La tragedia *Orestes* se inicia con el protagonista tendido en el lecho y con su hermana Electra sentada a sus pies⁶. Recuérdese que seis días han pasado desde que ambos han matado a su madre Clitemnestra y, durante ese tiempo, Orestes ha sido perseguido por las Erinias⁷.

La *parodos*⁸ está marcada por el temor de la heroína de que el coro, formado por mujeres amigas (*φίλοι*, v. 133)⁹, despierte a su hermano¹⁰: *τάχα μεταστήσουσ' ὕπνου /*

QUIJADA (1991). En particular, destacaremos el profundo análisis que hace la autora sobre la importancia del coro en la estructuración de *Orestes*.

⁶ Según WILLINK (1986: 77-78), la posición de Electra a los pies de su hermano no es la más natural. Esperaríamos que la joven estuviese sentada en la parte de superior del lecho más cerca de Orestes. Si es que hay que justificar algo, esta posición podría deberse a que la heroína pretenda evitar que el coro de mujeres se acerque demasiado a Orestes, que está durmiendo. Otra posibilidad es que esté esperando la llegada de Menelao (vv. 67-68).

⁷ En los primeros 211 versos, que incluyen las dos partes del prólogo y la *parodos*, Orestes se mantiene en silencio y sin moverse. Esto crea expectación en el público, que sabe que, como personaje que da título a la tragedia, iba a acabar despertándose y hablando. Sin embargo, se pregunta sobre los motivos de su tan prolongado silencio. WEST (1987: 195) ha sugerido que el espectador pudiera temer que el silencio de Orestes se debiera a que estuviese ya muerto. Con más seguridad, Eurípides podría estar presentando a un personaje totalmente abatido por el dolor, como hiciera Esquilo, por ejemplo, en *Niobe*, o Sófocles con su Ayante cuando éste ya se ha dado cuenta de lo que ha hecho. Es el silencio de la persona que no puede hablar, que está abrumada por el dolor, o de la que está agotada por el sufrimiento. Véase también Adrasto en Eurípides, *Suplicantes*, vv. 20-26.

⁸ Este diálogo lírico entre coro y heroína está compuesto principalmente por docmios, metro apropiado para momentos de tensión, ansiedad y aflicción (WEST, 1987b: 56-58). CERBO (2007: 117-123) hace un análisis comparativo del uso de los docmios en esta obra y en *Filoctetes* de Sófocles (vv. 827-832). Afirma que, pese a que son pasajes semejantes, puesto que en ambas tragedias se le pide al coro bajar el tono por temor a que el protagonista despierte, el docmio

τόνδ' ἠσυχάζοντ', ὄμμα δ' ἐκτήξουσ' ἐμὸν / δακρύοις, ἀδελφὸν ὅταν ὀρῶ μεμνηνότεν (vv. 133-135)¹¹. No hay que olvidar que el canto implica sonido; y obviamente un grupo de quince mujeres bailando y acompañadas de música hacen más ruido que Helena y el personaje mudo de Hermione en la escena anterior. Con dramática tensión, Electra advierte a las argivas que deben mantener su canto bajo: ὃ φίλταται γυναῖκες¹², ἠσύχῳ ποδὶ / χωρεῖτε, μὴ ψοφεῖτε, μηδ' ἔστω κτύπος¹³. / **φιλία** γὰρ ἢ σὴ πρευμαμένης μὲν, ἀλλ' ἐμοὶ / τόνδ' ἐξεγεῖραι συμφορὰ γενήσεται (vv. 136-139)¹⁴. Ellas obedecen: **σῖγα σῖγα**¹⁵, λεπτὸν ἵχνος ἀρβύλης / τίθετε, μὴ κτυπεῖτ' (vv. 140-141)¹⁶. Esta entrada «de puntillas» no es frecuente en el drama. WILLINK (1986: 103-104) afirma que la idea de un coro sigiloso en procesión tiene un matiz cómico¹⁷. Sin embargo, la comicidad depende de cómo se interprete, de cómo el director ponga el pasaje en escena¹⁸. En todo caso, sea

espondaico utilizado en el canto de los marineros puede ser interpretado como una especie de nana que alivia el sufrimiento del héroe. Por el contrario, en *Orestes* este metro se transforma en un ruido molesto, deliberadamente subrayado por la protesta de Electra.

⁹ Las primeras palabras con las que se dirige al coro dan ya muestra de la relación que se establece entre las mujeres. La repetición consciente de los términos que indican *φιλία* va creando en el público una clara visión de unión y cooperación entre la heroína y las coreutas.

¹⁰ Esta tensión de la *parodos*, centrada sobre todo en la ansiedad que Electra manifiesta, nos recuerda la tragedia *Heracles*, cuando Anfitríon teme que el coro interrumpa el sueño de Heracles, quien acaba de matar en su locura a sus hijos y esposa (Eurípides, *Heracles* 1042 ss.). Pese a la semejanza de los héroes sumidos en un sueño relacionado con la locura, hay un matiz que los separa: el padre de Heracles teme que si su hijo se despierta siga actuando con violencia, mientras que Electra ve en el sueño de su hermano un mecanismo de descanso y escapatoria.

¹¹ (Electra:) *Rápidamente pondrán fin al sueño tranquilo de mi hermano y causarán que mis ojos derramen lágrimas cuando lo vea preso de la locura.*

¹² Hemos marcado en negrita tanto el uso de expresiones que indican *φιλία* como las que indican silencio/sonido.

¹³ *ψόφος* es ruido en general (incluyendo discurso), mientras *κτύπος* es un ruido percusivo, aquí hecho con los pies. Cf. CHANTRAINE (1968: s.v. *κτύπος* y *ψόφος*).

¹⁴ (Electra:) *¡Amigas, avanzad con un paso tranquilo! ¡Ni un murmullo! ¡Ni un solo ruido! Pues aunque tu amistad es grata, sin embargo si él se despierta será para mí una desdicha.*

¹⁵ Nótese la reiteración de términos, mayoritariamente verbos, en los pasajes seleccionados de esta tragedia eurípidea. A Eurípides se le ha reprochado el gran abuso de las repeticiones; sin embargo, ya en Esquilo su empleo era constante. Cf. AVEZZÙ (1974: 54-69).

¹⁶ (Coro:) *¡Silencio, silencio! ¡Apoyad con suavidad la suela del zapato! ¡No hagáis ruido!*

¹⁷ WEST (1987: 191) también destaca la excepcionalidad del canto y el baile silencioso del coro, sin embargo la atribuye a una búsqueda de realismo por parte del poeta para recrear la situación en la que está presente una persona dormida.

¹⁸ En este caso no nos sirven las *parepigraphai*, expresiones puestas en boca de los actores para beneficiar el seguimiento de un público bullicioso y no siempre cerca del escenario. No siempre está claro si fueron escritas por los autores de las tragedias o por posteriores copistas (CUOMO, 2008: 778-779).

esa o no la intención de Eurípides, lo que es cierto es que se trata de un coro con una actitud no habitual y que por ello es descrita en palabras.

Es un coro no del todo bien recibido¹⁹ y de hecho la heroína, en un momento dado, le pide que se vaya y que no se acerque al lecho de Orestes en varias ocasiones²⁰. Las coreutas se retiran y bajan la voz; es entonces cuando ella las invita a acercarse: ναί, οὕτως· / **κάταγε κάταγε, πρόσιθ' ἀτρέμας, ἀτρέμας** ἴθι: (vv. 148-149)²¹. A nivel escénico, es posible que el personaje-actor de Electra se moviera de su posición para acercarse a las mujeres y lograr su objetivo de alejarlas de su hermano (LEY, 2007: 110). De hecho, son ellas las que, preocupadas por el estado del joven (v. 153), la alertan de sus movimientos: ὀρᾶς; ἐν πέπλοισι κινεῖ δέμας (v. 166). Electra, enfadada, vuelve a acusarlas de su alboroto y les dice: οὐκ ἀφ' ἡμῶν, οὐκ ἀπ' οἴκων / πάλιν ἀνὰ πόδα σὸν εἰλίξεις / μεθεμένα κτύπου; (v. 170-172)²². La conversación finaliza con el consejo de ir a comprobar el estado del muchacho: ὄρα παροῦσα, παρθέν' Ἥλέκτρα, πέλας, / μὴ καθανῶν σε σύγγονος λέληθ' ὄδε· οὐ γάρ μ' ἀρέσκει τῷ λίαν παρειμένῳ (vv. 208-210)²³. La insinuación de que Orestes pueda estar muerto, justo antes de que recobre el conocimiento, es el clímax del efecto de haber tenido al protagonista velado e inactivo hasta este momento del drama²⁴.

Cuando el protagonista despierta preso de la locura²⁵, el coro entona una oda en la que muestra su compasión: τινύμεναι φόνον, / **καθικετεύομαι καθικετεύομαι**, / τὸν

¹⁹ Como ya hemos dicho, Electra presenta al coro como φίλαι ξυνῳδοί (v. 133), pero el consuelo de las mujeres está limitado por el interés de la heroína por remarcar su propio estado de angustia y su relación con su hermano Orestes. A través de su invocación a la Noche logran liberar finalmente su canto censurado de consuelo (CERBO, 2007: 119). Sobre la función consolatoria del coro, cf. PATTONI (1989: 79).

²⁰ CHONG-GOSSARD (2008: 124) sugiere que la reticencia de Electra a que el coro se marche se deba a que ella no quiere que dé comienzo la tragedia. Sin coro, la acción no puede empezar y no hay tragedia.

²¹ (Electra:) *Sí, así. ¡Baja la voz, bájala; avanza lentamente, ven lentamente!*

²² (Electra:) *¡Alejaos de nosotros, fuera del palacio! ¿No os vais a ir por donde habéis venido poniendo fin al ruido?*

²³ (Coro:) *¡Mira, acércate a su lado, joven Electra, no vaya a ser que haya muerto tu hermano sin darte cuenta! Pues no me gusta su excesiva quietud.*

²⁴ Este tipo de silencio, como hemos dicho, aparece ya en Esquilo. De hecho, se le denomina «silencio esquileo». TAPLIN (1972: 57-97) mantiene que estos silencios en las obras del autor no están presentes. Incluso afirma que ni siquiera aparece este silencio en la escena de Casandra de *Agamenón*. VOGT (2001: 18-30) reinterpreta los silencios de Casandra, Níobe y Aquiles. CHONG-GOSSARD (2008: 121-125) habla del silencio de Orestes (silencio de 211 versos) y argumenta que Eurípides busca con su figura jugar y llamar la atención del público pasando de uno a otro personaje.

²⁵ Cf. DUNN (1989: 238-251), quien analiza la tensión entre el silencio y discurso de Orestes, causante de una mezcla de tono cómico y trágico. El paso de silencio a un discurso sin freno representa una licencia del tragediógrafo, en la que aparecen connotaciones de blasfemia, hipocresía y agitación política. En el caso de Orestes, opina que el silencio inicial podría representar la

Ἀγαμέμνωνος / γόνον²⁶ ἔασατ' ἐκλαθέσθαι λύσσας / μανιάδος φοιταλέου (vv. 323-327)²⁷. También las micénicas se unen a la petición de ayuda por parte de Orestes dirigida a Menelao: κάγώ σ' ἰκνοῦμαι καὶ γυνή περ οὔσ' ὅμως / τοῖς δεομένοισιν ὠφελεῖν· οἷός τε δ' εἶ (vv. 680-681)²⁸. Hay que tener en cuenta que en el diálogo entre estos dos y Tindáreo ha habido claras referencias a la figura de Helena. No sólo se muestra el rechazo de su propio padre (vv. 520-525), sino que Orestes usa como argumento persuasivo la ayuda que Agamenón ofreció a su hermano para recuperar a su esposa en la Guerra de Troya. La φιλία del coro para con los matricidas puede deberse en gran parte a que son mujeres que a raíz de esta guerra han perdido a padres, esposos o hijos, muertes producidas por culpa de Helena, que ahora vuelve y parece quedar impune de todas ellas.

Los argumentos utilizados y el apoyo de las micénicas no son suficientes para obtener la ayuda de Menelao. Tras la salida de escena de este último, Eurípides ve la necesidad de introducir un personaje, Pílates, modelo de amistad y solidaridad para con el joven (v. 725)²⁹. Tiene lugar en este momento el ardid del primer plan secreto (vv. 780 ss.): los dos amigos idean acudir ante el pueblo de Argos para intentar evitar la condena de muerte declarada sobre él y su hermana. Ninguno de los dos quiere revelarle a Electra su plan, pues se echaría a llorar y sería un mal presagio (vv. 788-789). Pese a que deciden que lo más prudente es callar (δηλαδὴ σιγᾶν ἄμεινον, v. 789), no tienen en cuenta que el coro está presente en escena y puede revelarle lo escuchado a la heroína.

Cuando la joven sale del palacio y les pregunta, preocupada, si Orestes se ha marchado en un arrebato de locura, las coreutas no dudan en responder³⁰: ἥκιστα· πρὸς δ' Ἀργεῖον οἴχεται λεών, / ψυχῆς ἀγῶνα τὸν προκείμενον πέρι / δώσω, ἐν ᾧ ζῆν ἢ θανεῖν ὑμᾶς χρεών (vv. 846-848)³¹. No están sujetas a ningún pacto de silencio, por lo

impotencia de los dos matricidas, así como la debilidad moral de Electra y física de Orestes (DUNN, 1989: 240-241).

²⁶ El coro no llama a Orestes por su nombre, sino por su parentesco con Agamenón. Es el hijo del rey, su sucesor y vengador de su muerte.

²⁷ (Coro:) [...] *vengadoras de asesinato, os suplico, os suplico, permitid que el hijo de Agamenón olvide los ataques furiosos de locura frenética.*

²⁸ (Coro:) *También yo te suplico, aunque no soy más que una mujer, que ayudes a los necesitados. Tú eres el indicado.*

²⁹ Esta entrada tiene su justificación en una convención dramática griega: el tercer actor parlante. Cf. KNOX (1972: 104-124).

³⁰ Tras la salida de Orestes hacia su *agon* ante la Asamblea, la escena se queda vacía y tiene lugar una oda cuyo tema central es naturalmente el τλήμων Ὀρέστης. Se hace alguna referencia al matricidio, pero, tal y como se espera, el coro empatiza con el protagonista (especialmente en el epodo). La pregunta que Electra formula al coro nos hace pensar que posiblemente las mujeres, debido a su condición, se han retirado a un segundo plano en el ardid del plan masculino. Ellas han adoptado el rol de oyente y transmiten a la heroína la información demandada.

³¹ (Coro:) *De ningún modo. Va a enfrentarse al pueblo de Argos en la discusión que se ha establecido sobre su vida. En la que se debe decidir si vosotros vais a vivir o morir.*

que ante la pregunta de su señora no tienen ningún reparo en desvelar la información que poseen. Ellas quieren despejar la preocupación de su amiga, aunque comporte crear una nueva, pues consideran que esta es menor que la que podría tener Electra si cree que Orestes vuelve a sufrir un ataque provocado por las Erinias.

Cuando Pílates le propone a Orestes castigar a Menelao por no ayudarlos³² no se fía en un primer momento de la complicidad de las mujeres y exclama: σίγα νυν· ὡς γυναιξὶ πιστεύω βραχύ (v. 1103)³³. La desconfianza es lo esperable en boca de un hombre, puesto que uno de los prejuicios más extendidos sobre la mujer consiste en su predisposición a la charlatanería³⁴. El héroe aleja su temor contestando: μηδὲν τρέσης τάσδ'· ὡς πάρεις' ἡμῖν φίλαι (v. 1104)³⁵. Una vez el joven corrobora que las argivas están de su lado, Pílates expone su plan de matar a Helena. También Electra propone apresar como rehén a Hermione, la hija de la espartana, para amenazar a Menelao y conseguir así salvarse de la inminente muerte. No solicitan explícitamente al coro que guarde en secreto lo que han urdido, pues se da por descontado una vez se ha asegurado su simpatía. Es relevante remarcar que en el ardid de este segundo plan participa también la heroína, con la que las micénicas mantienen una relación más estrecha. Su silencio responde en gran medida a la presencia de la joven en escena.

Es más, las mujeres no colaboran únicamente con su silencio, sino que, con las limitaciones propias de la acción que un coro puede realizar en la tragedia griega, intervienen para que tenga éxito lo planeado. La heroína se dirige a ellas con bellas palabras con la intención de pedirles un favor³⁶: Μυκηνίδες ὦ φίλαι, / τὰ πρῶτα κατὰ Πελασγὸν ἔδος Ἀργείων (vv. 1247-1248)³⁷. El coro, después de preguntar el motivo de

³² En este punto de la tragedia ya se ha anunciado la condena a muerte de los dos hermanos (vv. 857-858). Electra ha cantado una monodia cargada de dolor (vv. 960-1012) y el coro ha presentado a Orestes y Pílates entrando en escena (vv. 1012-1017). Cf. DAMEN (1999: 133-145), quien analiza los versos atribuidos a la monodia de Electra y argumenta que se trata o de un dueto entre coro y heroína o más bien de una oda coral.

³³ (Pílates:) *Ahora guarda silencio; me fío muy poco de las mujeres.*

³⁴ Cf. MCCLURE (1999: 56-61), quien estudia el poder del cotilleo en la sociedad ateniense y, en particular, el efecto que ejerce sobre la mujer. HUNTER (1990: 304) y COHEN (1991: 90) también analizan el rumor femenino en la literatura griega, representados fundamentalmente en la tragedia y la comedia. Las connotaciones negativas del término, asociado a la forma de hablar de las mujeres, son evidentes en la comedia aristofánica (*Lisistrata* 356 y 422; *Tesmoforias* 717). En otras ocasiones el término va asociado al “parloteo” de un club de sofisticados al modo de Eurípides (*Acarnienses* 705 y 716).

³⁵ (Orestes:) *En nada temas a estas, puesto que están aquí como amigas.*

³⁶ Este pasaje comparte una serie de características con la *parodos*: la relación de amistad entre Electra y las mujeres de Micenas, sobre las cuales ella se establece como personaje principal; los movimientos de danza que ella dirige; una atmósfera de desasosiego y suspense; reacciones nerviosas de Electra; todo ello envuelto en un aura de solidaridad femenina.

³⁷ (Electra:) *¡Oh queridas mujeres de Micenas, las más importantes en esta población pelásgica de los argivos!*

su llamada, recibe las siguientes instrucciones: στῆθ' αἱ μὲν ὑμῶν τόνδ' ἀμαξήρη τρίβον, / αἱ δ' ἐνθάδ' ἄλλον οἶμον ἐς φρουρὰν δόμων (vv. 1251-1252)³⁸. Este pasaje de acción conspiratoria nos recuerda a una instrucción militar³⁹: el corifeo, dirigiendo su «tropa», va a vigilar uno de los caminos, y otro responsable del coro hace lo pertinente con relación al segundo camino⁴⁰. Tras una falsa alarma (vv. 1269-1270), Electra se acerca a las puertas del palacio para intentar escuchar lo que pasa en el interior y mientras el coro comparte su impaciencia por que se dé comienzo al asesinato. La insistencia en la forma de vigilar aumenta la tensión conforme se va produciendo el diálogo entre las mujeres y culmina con el grito de Helena desde el interior (v. 1296). Al punto, el coro alerta sobre la presencia de un personaje⁴¹: **σιγᾶτε σιγᾶτ'** ἠσθόμην κτύπου τινὸς / κέλευθον ἐσπεσόντος ἀμφὶ δώματα (vv. 1311-1312)⁴². Electra, al comprobar que se trata de Hermione, les da indicaciones para que disimulen⁴³: **πάλιν κατάστηθ'** ἠσύχω μὲν ὄμματι, / χροῶ δ' ἀδήλω τῶν δεδραμένων πέρι (vv. 1317-1318)⁴⁴.

Tan pronto como la hija de Menelao y Helena se da cuenta del plan urdido, las argivas temen por el desarrollo de la acción dentro de la casa y exclaman: **ἰὼ ἰὼ φίλαι, / κτύπον ἐγείρετε, κτύπον**⁴⁵ καὶ βοᾶν⁴⁶ / πρὸ μελάθρων, ὅπως ὁ παραχθεῖς φόνος / μὴ

³⁸ (Electra:) *Poneos algunas de vosotras a lo largo del camino de carros, y las otras aquí, en el otro camino para vigilar el palacio.*

³⁹ Este pasaje está compuesto métricamente en docmios enoplios, generalmente usados por Eurípides en monodias y dúos de gran tensión (WILLINK, 1986: 112-113).

⁴⁰ Aunque no es habitual, el coro en tragedia puede dividirse en dos semicoros, como sucede en *Ayante* 803 ss. En este pasaje, el coro, dividido en dos grupos, es enviado fuera de escena en busca del protagonista. Igual que en este caso, se identifican las dos direcciones seguidas por los semicoros con el este y el oeste (dirección de las dos entradas laterales).

⁴¹ Eurípides retrasa los dos climas más esperados alternando la llegada de Hermione y el asesinato de Helena. Justo en el momento en el que se escucha el grito de la madre dentro de la casa expresando agonía, el poeta toma la oportunidad que se le presenta para llevar a cabo su último giro y anunciar la llegada de la hija. La estrategia de conducir al público al clímax y de repente desviar su atención a otro hecho crea una continua tensión dramática que Eurípides trata de mantener en su obra. Cf. ARNOTT (1973: 52-53).

⁴² (Coro:) *¡Callad, callad! He oído un ruido de pasos que avanza hacia la casa.*

⁴³ Se trata de una *parepigrafé* muy interesante (cf. *supra* nota 17). No hay que olvidar que los actores que representaban el drama iban con máscaras, así que un cambio de expresión debía mostrarse a través de la conducta. El coro posiblemente obedece a Electra, pero no podemos saber si el ritmo de su danza simula un estado relajado puesto que no participa en el diálogo de la heroína y Hermione. La posterior intervención de las mujeres está marcada por su deseo de certificar la muerte de Helena y en este caso se resalta métricamente la tensión del momento.

⁴⁴ (Coro:) *Presentaos de nuevo con rostro tranquilo y con un color que no revele nada de lo sucedido.*

⁴⁵ Es relevante la contraposición a la hora de reiterar términos relacionados con el silencio (v. 1311) y otros pertenecientes a la esfera del sonido-ruido, como en este caso.

δεινὸν Ἀργείοισιν ἐμβάλη φόβον, / βοηδρομῆσαι πρὸς δόμους τυραννικούς (vv. 1353-1356)⁴⁷. Es curioso cómo esta vez, al contrario que en la *parodos*, las mujeres provocan deliberadamente ruido para evitar una prematura βοηδρομία por parte de los argivos⁴⁸. Puede parecer inapropiado que el coro lleve a cabo esta acción cuando en la casa se supone que sus amigos están cometiendo un homicidio; y más cuando cualquier paseante que esté cerca puede escuchar a través de su canción lo que tratan de esconder (WEST, 1987: 274-275). Sin embargo, aquí su colaboración puede interpretarse como una forma de desviar la atención de los ciudadanos hacia ellas, que están fuera, y no a los que se esconden dentro.

Con todo, el coro quiere conocer lo sucedido dentro, pues afirma: τὰ μὲν γὰρ οἶδα συμφορᾶς, τὰ δ' οὐ σαφῶς (v. 1360)⁴⁹. Es un frigio que logra escapar de palacio quien les cuenta lo ocurrido. Tras el diálogo de este *exangelos* y Orestes, las coreutas, sabedoras de la inminente llegada de Menelao, se hacen la tan recurrente pregunta⁵⁰: τί δρῶμεν; ἀγγέλλωμεν ἐς πόλιν τάδε; / ἢ σῖγ' ἔχωμεν; ἀσφαλέστερον, φίλοι (vv. 1539-1540)⁵¹. Su complicidad es total con respecto a los jóvenes; de hecho, en cuanto ven al rey de Esparta les aconsejan: οὐκέτ' ἂν φθάνοιτε κληῖθρα συμπεραίνοντες μοχλοῖς, / ὃ κατὰ στέγας Ἀτρεΐδαι (vv. 1551-1552)⁵². Finalmente, el coro pronuncia las últimas palabras y da por concluida la tragedia.

CONCLUSIÓN

Hemos podido comprobar en el análisis de los pasajes más relevantes de *Orestes* cómo Eurípides crea un vínculo de amistad entre el coro de argivas y la heroína que permanecerá intacto a lo largo de la obra. Las mujeres en cada momento deciden hablar, callar y actuar directamente para colaborar en el éxito de sus planes secretos. Hemos llamado la atención sobre los términos de φιλία, pero también sobre los que se refieren al silencio, puesto que este se consolida como uno de los mecanismos más importantes para demostrar la solidaridad de las coreutas.

⁴⁶ Se puede reconocer el motivo tradicional coral de la danza de los Curetes que pretenden ocultar el llanto del pequeño Zeus para prevenir la peligrosa acción de Cronos (Hom. *Od.* XXIII, 133ss.). Sobre este motivo, cf. Eur., *Bacantes* 120-134.

⁴⁷ (Coro:) *¡Ay, ay, amigas! ¡Haced alboroto, alboroto y griterío ante la casa, para que el asesinato cometido no infunda un miedo terrible a los argivos, y corran en ayuda al palacio real!*

⁴⁸ Métricamente, se retoman los ritmos que hemos ido señalando: docmios, trímetros y enoplios.

⁴⁹ (Coro:) *Conozco con claridad, es cierto, una parte de la situación, pero la otra no.*

⁵⁰ Las diversas exhortaciones de silencio y sonido parecen configurar una especie de juego teatral que culmina con la pregunta: ¿Qué hacer: callar o hablar? Cf. LANZA (1988: 17-18).

⁵¹ (Coro:) *¿Qué hacemos? ¿Anunciamos esto a la ciudad? ¿O guardamos silencio? Es más seguro, amigas.*

⁵² (Coro:) *¡Podríaís daros prisa ya en asegurar los cerrojos con barras, oh Atridas de la casa!*

El presente estudio demuestra que el papel representado por el coro en esta tragedia no es en absoluto de mero espectador, ni de portavoz de la opinión supuesta de los espectadores, sino que el autor hace que este, dentro de los límites de las convenciones dramáticas, intervenga en la acción animando, consolando, callando o vigilando. Este *modus operandi* nos induce a compartir las recientes teorías sobre la función específica del coro como personaje que participa en el conflicto en el que se halla.

Bibliografía

- ARNOTT, G. (1973). «Euripides and the Unexpected», *G&R* 20: 49-64.
- AVEZZÙ, G. (1974). «Per una ricerca sull' uso di ripetizioni nei tragici», *BIFG* 1: 54-69.
- CALAME, C. (1999). «Performative aspects of the choral voice: Civic identity in performance», en S. Goldhill y R. Osborne (eds.), *Performance Culture and Athenian Democracy*, Cambridge: C.U.P., pp. 125-153.
- CAMPOS DAROCA, F. J. *et al.* (2007). *Las personas de Eurípides*. Ámsterdam: Hakkert.
- CERBO, E. (2007). «Il coro delle φίλαι ξυνῳδοί e il 'rumore' del docmio nell' Oreste di Euripide», *QUCC* 85: 117-123.
- CHANTRAINE, P. (1968). *Dictionnaire étymologique de la langue grecque*. París: Klincksieck.
- CHONG-GOSSARD, J. H. Kim On. (2008). *Gender and Communication in Euripides' Plays: Between Song and Silence*. Boston: Brill.
- COHEN, D. (1991). *Law, Sexuality, and Society: the Enforcement of Morals in Classical Athens*. Cambridge: C.U.P.
- CUOMO, V. (2008). «Stage directions», *Brill's New Pauly* 13: 778-779.
- DAMEN, M. (1990). «Electra's monody and the role of the chorus in Euripides' *Orestes* 960-1012», *TAPA* 120: 133-145.
- DUNN, F. (1989). «Comic and tragic license in Euripides' *Orestes*», *CA* 8: 238-251.
- HUNTER, V. (1990). «Gossip and the Politics of Reputation in Classical Athens», *Phoenix* 44: 299-325.
- LANZA, D. (1988). «Les temps de l'émotion tragique. Malaise et soulagement», *Mètis* 3: 15-39.
- LEY, G. (2007). *The theatricality of Greek tragedy: Playing space and chorus*. Chicago y Londres: University of Chicago Press.
- LONGO, O. (1992). «The Theater of the Polis», en J. J. Winkler y F. I. Zeitlin (eds.), *Nothing to do with Dionysos?*, Princeton: Princeton University Press, pp. 12-19.
- MCCLURE, L. (1999). *Spoken like a woman: Speech and gender in Athenian Drama*. Princeton: Princeton University Press.
- PATTONI, M. P. (1989). «La 'sympatheia' del Coro nella parodo dei tragici greci: motivi e forme di un modello drammatico», *SCO* 39: 33-82.
- QUIJADA, M. (1991). *La composición de la tragedia tardía de Eurípides: Ifigenia entre los tauros, Helena y Orestes*. Vitoria: Universidad del País Vasco.
- SCHLEGEL, A. (1971). *Cours de littérature dramatique*. París: Pierre Blanchard.
- TAPLIN, O. (1972). «Aeschylean silences and silences in Aeschylus», *HSPH* 76: 57-98.

- VERNANT, J-P. (1973). *Mythe et tragédie en Grèce ancienne*. Paris: Maspéro.
- VOGT, E. (2001). «Die Sprache des Schweigens in der Tragödie des Aischylos», en S. Jäkel y A. Timonen (eds.), *The Language of Silence*, vol. I, Turun Yliopisto: Turku, pp. 18-30.
- WEST, M. L. (1987a). *Orestes*. Warminster: Aris & Phillips.
- (1987b). *Introduction to Greek Metre*. Oxford: Clarendon Press.
- WILLINK, C. (1986). *Orestes*. Oxford: Clarendon Press.

EL USO DE LA ICONOGRAFÍA PARA EL CONOCIMIENTO DE LA COMEDIA GRIEGA

PAGUAY CANO, Tanya*
tapaca@postal.uv.es

Fecha de recepción:

10 de agosto de 2014

Fecha de aceptación:

26 de agosto de 2014

Resumen: El objetivo de este trabajo es estudiar la importancia de la iconografía para el conocimiento de la comedia griega. Nuestra noción de la comedia ateniense se debe a las diversas fuentes que han transmitido la literatura: descubrimientos papirológicos, la contribución de los autores latinos y diversas aportaciones arqueológicas, sobre todo la iconografía. Así pues, nuestro conocimiento de la comedia griega, dado en mayor parte por los textos, se completa con las imágenes aportadas por las vasijas, por los mosaicos, etc.

Palabras clave: iconografía – comedia griega – Menandro – Aristófanes.

Abstract: The aim of this work is the relevance of the study of iconography to the knowledge of Greek comedy. We have information of Athenian comedy from various sources that have transmitted the ancient literature: papyrological findings, the contribution of Latin authors, and different archaeological contributions, especially iconography. Therefore, our knowledge of Greek comedy is completed with the images displayed by ancient vases, mosaics, etc.

Keywords: iconography – Greek comedy – Menander – Aristophanes.

* Este trabajo es un desarrollo de algunas reflexiones del Trabajo Final de Grado en Filología Clásica («La servidumbre femenina en la Comedia de Menandro») y ha contado con la guía de la Dra. Carmen Morenilla Talens, catedrática de Filología Griega de la Universidad de Valencia.

1 IMPORTANCIA DE LA COMEDIA COMO GÉNERO LITERARIO

La poesía dramática es un género que tiene una especial vinculación con el mundo griego y más concretamente con Atenas. Se trata de un género literario que se desarrolla en el contexto democrático del siglo V a. C. Es por esto por lo que en la comedia, subgénero de la poesía dramática, encontramos reflejada la inestabilidad política y social que vivió Atenas en aquella época. Sin embargo, debemos tener en cuenta que la intención propia de la comedia no era reproducir la vida tal como es, sino abrir un portillo a la evasión¹.

Así pues, una de las principales finalidades² de la comedia es que pretende hacer reír, por lo que se exige el alejamiento de cualquier situación trágica. Sin embargo, en ella podemos encontrar también tanto una crítica hacia la sociedad o hacia el comportamiento de ciertos individuos (cosa que se muestra en las comedias de Aristófanes) como una finalidad didáctica, como muestra Cicerón, quien, al afirmar que la comedia es una imitación de la vida y un espejo de costumbres³, afirma también que Menandro crea en los personajes modos de comportamiento; es decir, por medio de los personajes el comediógrafo transmite comportamientos morales o sociales que quiere hacer llegar a su público.

2 PROBLEMAS DE TRANSMISIÓN

Tradicionalmente, y de acuerdo con su cronología antigua, la comedia griega se ha dividido en tres periodos: Comedia Antigua o ἀρχαία, Comedia Media o μέση y Comedia Nueva o νέα.

De los poetas de la Comedia Antigua, salvo excepciones como Aristófanes, sabemos poco, pues los datos que han llegado hasta nosotros son oscuros. Sin embargo, a pesar de las dificultades testimoniales, sus características se han podido establecer gracias a las comedias de Aristófanes⁴, considerado su máximo representante, aunque por las

¹ GIL (1974: 172).

² Sobre esto se remite a GIL (1974: 156-186), según el cual uno de los objetivos de la comedia no era reproducir la vida tal como era, sino que relatar los sucesos que el comediógrafo imaginaba.

³ Cicerón, *De re publica* IV 13 (Donat. *De com. et trag.*): *comedian esse Cicero ait imitationem vitae, speculum consuetudinis, imaginem ventatis* («Cicerón dice que la comedia es una imitación de la vida, un espejo de las costumbres y una imagen de la verdad», citado por MORENILLA, 2006b). Esto no quiere decir que las soluciones que se dan en las tramas y los enredos fuesen habituales en la realidad, sino que la Comedia Nueva es realista en el sentido aristotélico, es decir, que la función del poeta se basa en contar lo que puede suceder según la verosimilitud o las necesidades.

⁴ Sobre la producción cómica de Aristófanes se remite a MELERO (2008⁴: 459). Aunque no se sabe a ciencia cierta cuántas obras representó, se conservan once comedias completas y veintinueve

características de sus obras se considera un tipo de comedia antigua específico: la comedia política, tipo presente durante la mayor ebullición democrática. Sin embargo, debemos tener claro que antes, durante y después de esa floración existió también la comedia mitológico-costumbrista⁵.

Por otra parte, aunque la producción de la Comedia Media fue numerosa únicamente conservamos, gracias a autores como Ateneo de Náucratis, Diógenes Laercio, Estobeo, Focio, Pólux, la *Suda* y otros lexicógrafos antiguos, mil fragmentos y las recreaciones que los autores latinos hicieron de ella⁶. Así pues, el estado tan fragmentario de los restos conservados y las considerables modificaciones introducidas en las obras latinas dan lugar a que sean muchas las dificultades a la hora de establecer las características de la comedia de esta época. Se ha conseguido trazar algunos rasgos a partir de lo conservado de Anaxándrides, Antífanos, Alexis, Eubulo, Anaxilas y los tres hijos de Aristófanes (Filetero, Nicóstrato y Araro), que son considerados como los poetas más importantes de ésta época.

Por lo que respecta a la Comedia Nueva, Körte en su artículo «Komödie» de la *Realencyclopädie*⁷ da 74 nombres de comediógrafos de este período, pero se trata de nombres que no aportan mucha información. Su máximo representante fue Menandro⁸, que tuvo una larga carrera como comediógrafo, aunque no hay unanimidad sobre el número de sus obras. Gracias a las recreaciones de Plauto y Terencio, comediógrafos

títulos atestiguados por fuentes secundarias y un número razonable de fragmentos de tradición indirecta, ya que Aristófanes tuvo un gran éxito entre los autores posteriores. Dentro de las obras conservadas se distinguen tres períodos: en el primer período tenemos *Acarnienses*, *Caballeros*, *Nubes*, *Avispas* y *Paz*; al segundo pertenecen *Aves*, *Lisístrata*, *Tesmoforiantes* y *Ranas*, y en el tercer período encontramos *Asambleístas* y *Pluto*. En cuanto a su contenido, A. Melero añade que las obras de Aristófanes se han clasificado en obras de tema político, obras de tema social y obras de entretenimiento.

⁵ MORENILLA (2006b).

⁶ A este respecto cf. MORENILLA (2006a: 86), donde nos dice que el problema de la originalidad de los autores romanos ha sido motivo de muchos estudios en sentidos diversos: unos investigadores consideran que los rasgos originales en los autores romanos son muy estables, mientras que otros opinan que las modificaciones de las versiones originales únicamente han conseguido dañar el modelo original. Actualmente se afronta el estudio sin prejuicios, en la idea de que los autores romanos supieron crear obras originales y apreciadas por su público sobre bases griegas.

⁷ KÖRTE (1921: 1275, citado por GARCÍA LÓPEZ, 2008⁴: 478).

⁸ Sobre esto MORENILLA (2006b) afirma que en el siglo IV a.C. Menandro no había sido un dramaturgo muy apreciado por sus contemporáneos. Actualmente se puede considerar como el máximo representante de la Comedia Nueva porque de él conservamos una gran cantidad de textos gracias a los que podemos establecer las características de este tipo de comedia.

latinos, se pueden reconstruir argumentos y tipos de personajes de otros comediógrafos griegos de esta época tales como Dífilo, Filemón o Apolodoro de Caristo⁹.

Queda claro, pues, que estudiar la comedia griega nos supone un problema adicional provocado por la precaria transmisión literaria de los distintos comediógrafos. Muchas son las fuentes que han contribuido con grandes aportaciones, pero muchas de estas aportaciones consisten en pequeños fragmentos de texto, que poca información nos pueden ofrecer a la hora de establecer características, sobre todo de la comedia postaristofánica, la cual, a excepción de algunas obras menandreas, únicamente se ha conservado en estado fragmentario.

Por la conservación casi íntegra de once obras aristofánicas y algunas menandreas se ha considerado, tradicionalmente, a ambos comediógrafos como los máximos exponentes de la comedia griega. En este sentido, es curioso el hecho de que únicamente se conserven obras enteras de ellos. En el caso de Aristófanes, su lengua fue considerada como ático puro, por lo que sus comedias se convirtieron en un modelo lingüístico del ático clásico y por ello se copiaron para el uso escolar. Las comedias de Menandro, en cambio, no fueron muy apreciadas en su época, pero tras su muerte se consideraron obras clásicas y Menandro pasó a ser el autor predilecto de la Comedia Nueva desde el siglo III a. C. hasta el siglo V d. C.¹⁰ Las obras de Menandro se conservaron también porque empleaba un griego relativamente fácil y por el carácter moralista de sus pensamientos, lo cual le valió la consideración de autor apto para los primeros niveles de enseñanza de griegos y romanos¹¹.

Uno de los hechos más importantes para la recuperación de la literatura griega se produjo a partir de la segunda mitad del siglo XIX, cuando se iniciaron los hallazgos de papiros¹², muchos de los cuales nos han aportado abundantes fragmentos de comedia. Sin duda, los más favorecidos han sido los autores de la Comedia Nueva y sobre todo Menandro, de quien se han recuperado obras completas¹³.

En segundo lugar, está la contribución de los diversos comediógrafos latinos, que con frecuencia crearon sus obras tomando como modelo las obras griegas, empleándolas

⁹ MORENILLA (2006b).

¹⁰ Sobre esto, MORENILLA (2006b) afirma que incluso hay testimonios de que Menandro seguía siendo estudiado a mediados del siglo VII d.C.

¹¹ MORENILLA (2006b). En dicho artículo, además, se nos ofrece información sobre las grandes aportaciones para la conservación de las obras de Menandro, tales como la publicación del *Papiro Cairensis* 43227 o el códice adquirido por M. Bodmer, etc., que contienen una gran parte de la producción cómica de Menandro conservada.

¹² LESKY (1968: 22).

¹³ Sobre esto BERNABÉ (2008⁴: 1197) señala que en un principio de Menandro solamente se había conservado una serie de sentencias (γνώμαι), pero que con los hallazgos papirológicos se han podido recuperar grandes cantidades de fragmentos de obras seguidas.

con mayor o menor libertad. Así, por ejemplo, C. Morenilla¹⁴ afirma que los romanos prefirieron la Comedia Nueva por su relativa cercanía cronológica, ya que únicamente hay una distancia de cincuenta años entre la muerte de Menandro y la primera representación de una comedia en Roma en el siglo III a. C. En relación con esto, Andrés Pociña¹⁵ afirma que la popularidad de Menandro siguió vigente en Roma, donde encontramos a un Menandro que tiene el papel de inspirador de diversos tipos de comedia, que es leído en griego por los ciudadanos romanos y que, además, es comentado por los gramáticos. Es por esto por lo que Plauto, Cecilio Estacio y Terencio se basaron en obras de Menandro, a las que aplicaron una serie de cambios ejerciendo un mayor o menor grado de independencia.

Por último, para la reconstrucción de la literatura griega es importante también tener en cuenta los descubrimientos arqueológicos, tales como la iconografía o las artes plásticas, especialmente las pinturas sobre vasos de cerámica con escenas de temas teatrales¹⁶. Un ejemplo reciente sobre la importancia de los nuevos descubrimientos dados por la arqueología lo vemos en una excavación hecha en Amheida, antigua ciudad romana conocida como Trimitis. En dicha ciudad se llevó a cabo la excavación de una casa en la que se encontró cerámica de diversos períodos de una diversa estratigrafía que solo se interrumpe en época otomana¹⁷. Pues bien, parece que en esta casa había una escuela construida sobre los restos de un edificio termal¹⁸. En dicha escuela había una pared que tenía en realidad dos superficies, una de las cuales estaba pintada en amarillo ocre con una banda horizontal roja. Luego se elaboró una capa fina de color blanca con texto en color rojo. La inscripción, que está bien conservada¹⁹, contiene ocho epigramas en dísticos elegíacos y hexámetros, y todo parece indicar que esta inscripción había sido escrita por un profesor para sus alumnos. El estilo de esta inscripción recuerda a modelos literarios; su lengua es rica, alusiva y emplea un tono didáctico²⁰. Esto es un gran testimonio de aquellos que los alumnos aprendían y leían en las escuelas y de las aportaciones de la arqueología a la recuperación de la literatura perdida.

¹⁴ MORENILLA (2006b).

¹⁵ POCIÑA (2006: 79).

¹⁶ AGUIRRE (2006: 10) afirma que el material visual, junto con los testimonios escritos, podría ayudarnos a conocer cómo era la representación de una obra dramática.

¹⁷ DAVOLI e CRIBIORE (2010: 75).

¹⁸ DAVOLI e CRIBIORE (2010: 80). En las páginas siguientes Davoli sostiene que esta habitación había sido construida como una aula escolar dentro de un edificio más grande que, al parecer, fue de corta duración, aproximadamente unos veinte años, y luego se convirtió en una estructura de servicio junto a la casa de Serenos durante la segunda fase de ocupación.

¹⁹ DAVOLI e CRIBIORE (2010: 82-83).

²⁰ DAVOLI e CRIBIORE (2010: 84).

3 ICONOGRAFÍA Y COMEDIA ANTIGUA

Así pues, nos vamos a centrar en los testimonios de la comedia y de algunos fragmentos de los poetas cómicos proporcionados por la cerámica²¹, puesto que encontramos diversas representaciones con escenas dramáticas de autores como Aristófanes o Menandro²².

Aunque la relación sea objeto de controversia, debemos tener presente la probable conexión entre la Comedia Antigua y los *phlyakes*, representaciones cómicas que se desarrollaron también a lo largo de la Magna Grecia. Una teoría temprana señalaba que la Comedia Antigua fue influenciada por estas formas cómicas; así, Körte señaló que las similitudes entre estos dos tipos de comedia se debían al origen común, ya que ambas procederían de la farsa doria. Con todo, estudios más en profundidad apuntan a que se trata en realidad de dos tipos de comedia diferentes²³. También se ha apuntado que el *phlyax* fue importante para la configuración de la Comedia Media, puesto que su desarrollo fue contemporáneo al que experimentó el género cómico. En lo que hace a este desarrollo, debemos tener claro que no hubo diferencias significativas entre el escenario, los accesorios y las costumbres de la Comedia Antigua y la Comedia Media. La única diferencia destacable, por lo que sabemos, fue de naturaleza política y literaria²⁴.

Como ejemplo podríamos destacar uno de los *phlyakes* más tempranos, que actualmente se encuentra en el Museo Metropolitano de Nueva York, pintado por el Pintor de Tarporley (*Ilustración 1*)²⁵. Dicho *phlyax* contiene una pintura en el que se está representando la escena de un robo.

²¹ NEIENDAM (1992: 15).

²² Según AGUIRRE (2006: 26), no podemos afirmar que los pintores reflejaran en sus vasos lo que realmente se veía en escena, sino que quizá se trate de una idea aproximada, ya que probablemente añadían modificaciones dadas por su propia imaginación. Añade, además, que algunos autores como O. Taplin (1993) ven en las pinturas algunos rasgos que se pueden asociar con una representación dramática, por ejemplo, las puertas semiabiertas de algún elemento de escenario, un personaje desnudo, la falta de secuencia temporal, etc.

²³ NEIENDAM (1992: 16).

²⁴ NEIENDAM (1992: 17). Para el conocimiento de la relación entre comedia ateniense y *phlyakes* se remite a TAPLIN (1993).

²⁵ NEIENDAM (1992: 29); también TAPLIN (1993: 30-47), quien considera esta pintura como el mejor candidato de pintura de vasija de la Magna Grecia («the most forward contender», p. 41) a reproducir una escena de comedia ática. Como se ha indicado anteriormente, en la introducción, emplearemos distintas imágenes para aprobar los comentarios y las conclusiones a las que lleguemos.



Ilustración 1

La parte central de esta escena está ocupada por el ladrón, que está representado con una barriga prominente, un trasero visiblemente relleno y con sus brazos sobre la cabeza. El *phlyax* lleva una máscara de hombre viejo, con el pelo blanco y corto, con una barba corta y una nariz pequeña. Vemos también una mujer vieja, que está representada con el pelo blanco, una nariz respingona y arrugas. De esta representación lo que realmente nos interesa en este caso es la vieja, que es caracterizada con una abundancia de arrugas, porque podríamos ponerla en relación con la figura de Símica en el *Arisco* de Menandro, a la que se presenta como la vieja sirvienta de Cnemón y a la que podemos imaginar mejor gracias a esta imagen.

Gran información nos aportan también las máscaras. El uso de las máscaras es una de las principales características de la representación del teatro griego y es un elemento fundamental para la transformación de los actores. Sin embargo, no tenemos ningún testimonio arqueológico de una máscara usada en una representación, ya que las máscaras de terracota o las de mármol conservadas probablemente eran máscaras votivas²⁶. Parece que las máscaras se empleaban para diferenciar el sexo de los personajes que se estaban interpretando, así como su edad, su procedencia geográfica, su estatus social, etc. Como contrapartida, las máscaras tenían una deficiencia en la representación y es que no permitían expresar cambios de humor o de expresión, sino que éstos se interpretaban a través de gestos corporales y del lenguaje verbal.

²⁶ AGUIRRE (2006: 13).

La máscara de una hetera²⁷, por ejemplo, la vemos en una cratera de campana de Pesto atribuida al pintor Python (*Ilustración 2*). Se trata de una pintura en la que Dioniso está representado con una diadema de hiedra y un tirso que reposa sobre su hombro izquierdo. Junto a él aparece un personaje cómico que lleva unas medias al estilo característico de las pinturas de Pesto: con costuras en los brazos y en las piernas, con un quitón blanco con relleno en las partes delantera y trasera y con un erecto falo rojo. Encima de él hay una máscara blanca femenina. Se trata de una máscara de una hetera que se muestra de perfil.



Ilustración 2

Las imágenes de la cerámica o los mosaicos nos aportan también información sobre el tipo de vestidos de los diferentes actores, cosa que señala también el estatus social al que pertenecen. En la comedia, por ejemplo, los actores aparecían desfigurados y con un aspecto grotesco, con una túnica corta y unos pantalones o mallas de color carne que simulaban la desnudez. Además, en la Comedia Antigua el disfraz del actor se complementaba con un largo falo²⁸. Sin embargo, no hay muchas pinturas concretas que se puedan relacionar con las obras de Aristófanes, todo lo contrario de lo que sucede

²⁷ Siguiendo la clasificación de WEBSTER (1995: 39), la máscara empleada para Habrótono se correspondería también con la de una mujer joven no ciudadana, puesto que se trata de una hetera. Posiblemente se trataría de una hetera joven, es decir, que se emplearía la máscara n.º 39 de la lista de Pólux. Al respecto, MACUA (1993: 223) remite a McCary, quien también asigna a Habrótono esta máscara que se caracteriza por llevar el pelo recogido, algo muy característico de las mujeres respetables, y con pocos ornamentos.

²⁸ AGUIRRE (2006: 15).

con la Comedia Nueva, ya que disponemos de diversas imágenes que representan algunas de las obras de Menandro.

En este sentido, es importante hacer referencia a un mosaico descubierto en Mítilene cuyo motivo se puede identificar con el segundo acto de la comedia *Theophoroumene* de Menandro, cosa que sabemos por la inscripción de la parte superior del mosaico de la *Ilustración 3*²⁹.



Ilustración 3



Ilustración 4

En este mosaico aparecen tres hombres y, en el extremo derecho, un niño. El primer personaje es Lisias, tal como se señala en la inscripción (ΛΥΣΙΑΣ), que lleva una prenda que se podría interpretar como la de un esclavo. A este acompaña otro joven llamado Clinias (ΚΛΕΙΝΙΑΣ), situado a la derecha. El personaje central de la escena es Parmenón (ΠΑΡΜΕΝΩΝ). Todos estos personajes llevan en sus manos instrumentos musicales con los que animan al baile. El niño que vemos a la derecha lleva en su mano izquierda una especie de palo amarillo brillante, cuya interpretación es difícil. Este último es el personaje que más nos interesa, puesto que se trata de un personaje que no lleva máscara, cosa que nos lleva a pensar, con S. Charitonidis, L. Kahil y R. Ginouvès³⁰, que se trata de un personaje mudo.

El segundo mosaico (*Ilustración 4*) representa también una escena de baile. Se trata de un mosaico encontrado en la Villa de Cicerón de Pompeya, datado hacia el 100 a. C.³¹ y firmado por Dioscúrides de Samos. Su interpretación es bastante dudosa, pero bien se podría interpretar como perteneciente a *Theophoroumene* de Menandro³². En él

²⁹ CHARITONIDIS, KAHIL, GINOUVÈS (1970: 46).

³⁰ IDEM (1970: 47).

³¹ NEIENDAM (1992: 71).

³² CHARITONIDIS, KAHIL, GINOUVÈS (1970: 49).

podemos observar algunas diferencias en relación con el mosaico de Mitilene. En escena vemos a los dos muchachos jóvenes, Clinias y Lisias, que están tocando unos instrumentos. Ambos visten un *himátion*, al que le han hecho un nudo alrededor de su cintura para así tener las manos libres y poder tocar sus instrumentos. Parece que ambos están apoyados sobre su pie derecho mientras que mueven el izquierdo al son de la música. Ambos llevan una corona de laurel sobre su cabeza y una máscara de hombre joven, que está afeitada. Se trata de un elemento muy realista en comparación con la comedia ática temprana. Detrás de Lisias vemos un personaje femenino; se trata de una hetaera que está tocando una flauta doble. Lleva una máscara blanca con una diadema amarilla enroscada tres veces alrededor de la máscara de pelo marrón. Posiblemente se trate de una hetaera pequeña y hermosa, y se trataría de un personaje que sí interviene en escena porque lleva máscara. Por último, vemos a un niño descalzo y pequeño, que no lleva máscara y posiblemente sea un personaje mudo. Por tanto, según K. Neiiendam³³, esto nos lleva a suponer que, por ejemplo, la flautista Habrótono de *Rapada* de Menandro, al ser un personaje mudo, no llevaría máscara, del mismo modo que el niño descalzo del mosaico.

Otro ejemplo sería un mosaico que contiene el primer acto de la comedia de Menandro llamada *Synaristósai*, cosa que sabemos por la inscripción que aparece en la parte superior (*Ilustración 5*)³⁴. El argumento de dicha se deduce de la obra de Plauto *Cistellaria*, que era una adaptación de la comedia de Menandro. Dicha imagen nos atestigua, por ejemplo, el maltrato que recibían las esclavas, su estatus social y su papel en la sociedad de la época.

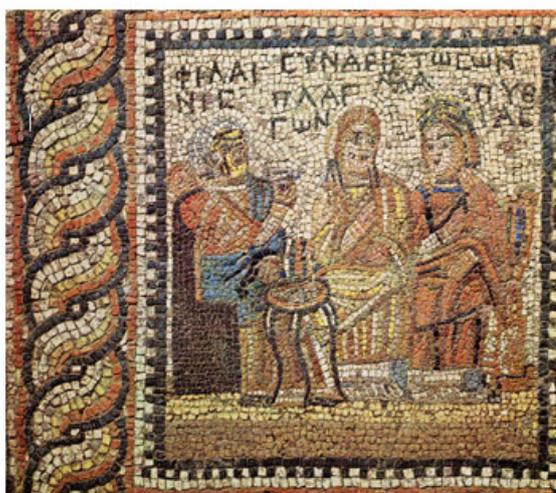


Ilustración 5



Ilustración 6

³³ NEIENDAM (1992: 73).

³⁴ CHARITONIDIS, KAHIL, GINOUVÈS (1970: 41).

En el mosaico podemos observar a tres mujeres sentadas alrededor de un trípode, enfadadas, y en el extremo izquierdo a un niño, o tal vez una niña de la que únicamente vemos la cabeza. La primera mujer, cuyo nombre sabemos gracias a la inscripción, es Filénide (ΦΙΛΑΙΝΙΣ). Tiene su mano izquierda descansando sobre sus rodillas, mientras que con la derecha está sosteniendo una copa de vino vacía. S. Charitonidis, L. Kahil y R. Ginouvès nos hacen una descripción de Filénide de acuerdo con las características de la mujer vieja: tiene el cabello blanco brillante con algún tono en gris; su rostro es de color amarillo, con profundas arrugas negras en la frente y las mejillas; además, mantiene las cejas levantadas, cosa que señala la expresión de enfado. Sin embargo, el personaje que aquí nos interesa es el niño que aparece detrás de esta mujer. Siguiendo la visión de los autores antes mencionados, parece tratarse de una pequeña sirvienta, cuyo papel era mudo y por esta razón no lleva máscara.

K. Neiiendam³⁵ nos aporta información sobre un segundo mosaico (*Ilustración 6*). Se trata de otro mosaico que representa la misma escena que el anterior, y es firmado por Dioscúrides de Samos. En este caso aparecen también tres mujeres aunque cambiadas de posición, ya que Filénide aparece en el lado opuesto al del primer mosaico y la joven sirvienta aparece en el extremo derecho. Llama la atención la manera en la que se representa a la sirvienta, puesto que aparece con un tamaño inferior al resto, posiblemente por una convención artística para señalar su inferioridad. Aparece también sin máscara, por lo que también podemos deducir que se trataba de un personaje mudo. Pues bien, S. Charitonidis, L. Kahil y R. Ginouvès³⁶ señalan que Filénide, enfadada porque la muchacha se había llevado el vino y la bandeja de comida, lanzaba a la muchacha humilde y acobardada del extremo derecho las siguientes palabras groseras, que se leen en uno de los pocos fragmentos conservados de la comedia:

ἄν ἔτι πιεῖν μοι δῶ τις· ἀλλ' ἡ βάρβαρος
ἄμα τῇ τραπέζῃ καὶ οἶνον ᾧχετο
ἄρας' ἀφ' ἡμῶν³⁷.

Ojalá alguien me trajera algo para beber: pero la mujer bárbara se ha ido llevándose nuestra comida y nuestro vino.

En este mosaico se acentúa, una vez más, que el hecho de que un personaje no lleve máscara indicaba a los espectadores que se trataba de un personaje mudo. Además,

³⁵ NEIENDAM (1992: 66).

³⁶ CHARITONIDIS, KAHIL, GINOUVÈS (1970: 43); NEIENDAM (1992: 66) nos da también su traducción de este fragmento: «If someone will give me something more to drink. But that barbarian maid went and carried off from us the wine along with the food-trays».

³⁷ Menandro, fr. 385 Körte (citado en CHARITONIDIS, KAHIL, GINOUVÈS, 1970: 43).

estos versos conservados de Filénide nos dejan ver la violencia que en algunos casos recibían las sirvientas por parte de sus amos.

Finalmente, debemos tener en cuenta el aprovechamiento de las imágenes de la cerámica antigua para la reconstrucción del vestuario, los movimientos y los gestos de la comedia antigua. Por ejemplo, en Sagunto se celebran anualmente el festival de los Ludi Saguntini, que ofrece talleres y una serie de representaciones teatrales de obras griegas y latinas llevadas a cabo por actuales compañías teatrales escolares, tales como el grupo Komos de Valencia. Dichos grupos teatrales se basan en las pinturas de las vasijas antiguas para su puesta en escena de los personajes cómicos.

Queda claro, pues, la fuente principal para la transmisión de la comedia griega son los propios textos, pero debemos tener también en cuenta que la información aportada por dichos textos se complementa con la aportada por las reelaboraciones de los autores latinos y, sobre todo, por las imágenes proporcionadas por los descubrimientos arqueológicos. La cerámica refleja, por ejemplo, el estatus social al que pertenecen los personajes que intervienen en la acción, la vestimenta que empleaban para su actuación, los gestos realizados por los actores, el tipo de máscaras empleado para cada caso o la ausencia de las mismas.

Bibliografía

- AGUIRRE, Mercedes (2006), «Imágenes del teatro griego y su puesta en escena», *Acotaciones: Revista de investigación teatral* 16: 9-32.
- BERNABÉ, Alberto (2008⁴), «Transmisión de la literatura griega», en *Historia de la literatura griega*, J. A. López Férez (ed.), Madrid: Cátedra, pp. 1189-1207.
- CHARITONIDIS, Serapheim; KAHIL, Lilly; GINOUVÈS, René (1970), *Les mosaïques de la maison du Ménandre a Mytilène*, Bern: Francke.
- DAVOLI, Paola e CRIBIORE, Raffaella (2010), «Una scuola di greco del IV secolo d. C. a Trimithis (Oasi di Dakhla, Egitto)», *Leggere greco e latino fuori dai confini nel mondo antico*. Atti del I Congresso Nazionale dell'Associazione Italiana di Cultura Classica, Lecce, 10-11 maggio 2008, M. Capasso (ed.), Lecce: Associazione Italiana di Cultura Classica/Pensa Multimedia, pp. 73-83.
- GARCÍA LÓPEZ, José (2008⁴), «La Comedia Media», en *Historia de la literatura griega*, J. A. López Férez (ed.), Madrid: Cátedra, pp. 475 – 478.
- GIL FERNÁNDEZ, Luis (1974), «Comedia ática y sociedad ateniense, II: Tipos del ámbito familiar en la comedia media y nueva», *Estudios clásicos* 72: 156-186.
- KÖRTE, Alfred (1921), s.v. «Komödie», *RE* XI₁: 1207-1275.
- LESKY, Albin (1968), *Historia de la Literatura Griega*, Madrid: Gredos.
- MACUA MARTÍNEZ, Elena (1993), *Técnicas de caracterización en la comedia de Menandro (Samia, Perikeiromene y Epitepontes)*, Vitoria-Gasteiz: Universidad del País Vasco.

- MELERO, Antonio (2008⁴), «Comedia», en J. A. López Férez (ed.), *Historia de la literatura griega*. Madrid: Cátedra, pp. 431-470.
- MORENILLA TALENS, Carmen (2006a), «De la *Nea* a la *Palliata*: formas de recrear comedia», *Minerva: Revista de Filología Clásica* 19: 85-109.
- (2006b) «Menandro», *Liceus* [en línea] n.º 51, junio-julio 2006, México: ITEMS. Disponible en <http://www.liceus.com/cgi-bin/aco/culc/aut/1060.asp> [Consultado el 29 de julio de 2014].
- NEIENDAM, Klaus (1992a), «The phlyax farce», in *The art of acting in antiquity: Iconographical studies in Classical, Hellenistic and Byzantine Theatre*, Copenhagen: Museum Tusulanum Press/University of Copenhagen, pp. 15-62.
- (1992b), «Comedy and Tragedy. Hellenistic Theatre-pictures in Later Mosaics and Frescoes», *ibid.*, pp. 63-93.
- POCIÑA, Andrés (2006), «La recepción de Menandro en Roma», *Estudios sobre Terencio*, B. Rabaza, M. F. Sousa e Silva, A. Pociña Pérez (coords.), Granada/Coimbra: Universidad de Granada/Universidad de Coimbra, pp. 79 – 108.
- TAPLIN, Oliver (1993), *Comic Angels and Other Approaches to Greek Drama through Vase-Painting*, London: Oxford University Press.
- WEBSTER, Thomas Bertram Lonsdale (1995³), *Monuments illustrating New Comedy*, London: Institute of Classical Studies, University of London School of Advanced Study.

NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL DISCURSO DEL VIDEOJUEGO DE CIENCIA FICCIÓN: *MASS EFFECT* (2007-2013) COMO NARRACIÓN LÚDICA Y TRANSMEDIA

RODRÍGUEZ HERRADA, Diego*
diegoalatriste1985@hotmail.com

Fecha de recepción:

15 de abril de 2014

Fecha de aceptación:

3 de mayo de 2014

Resumen: Este trabajo consiste en un acercamiento a las narraciones *transmedia* a través de la contextualización y análisis de la estructura transmedia y potencialidad narrativa que soporta *Mass Effect*, franquicia de culto asentada en un universo de Ciencia Ficción. El presente estudio consta de tres partes: en la primera, observaremos la especial versatilidad de los videojuegos para convertirse en narraciones transmediales, más aún si éstos se desarrollan en un contexto de Ciencia Ficción. En la segunda parte nos centraremos en el caso concreto de *Mass Effect*, una producción transmedia de Ciencia Ficción cuyo centro es una trilogía de videojuegos, que tomaremos como paradigma de la emergencia de esta nueva «cultura de convergencia» por la cual fluyen las narraciones transmedia, analizando cómo se conforman su historia, personajes, etc. y explorando su profundidad temática (clave para su expansión narrativa) utilizando temas clásicos de la Ciencia Ficción. Además, analizaremos su estructura, partes de las que consta, cómo se relacionan éstas y qué funciones narrativas desempeñan, así como el entramado industrial que soporta a todas ellas. Para finalizar, en la tercera parte expondremos las conclusiones a las que hemos llegado con este estudio, poniendo de manifiesto la idoneidad de las narraciones transmediales para el futuro de las industrias dedicadas al entretenimiento.

Palabras clave: Narrativa transmedia – crossmedia – videojuego – Ciencia Ficción – *Mass Effect*

* Este trabajo forma parte del Trabajo Fin de Máster del Máster en Comunicación Social de la Universidad de Almería, que permite el acceso a los estudios de doctorado en Artes y Humanidades en la línea de investigación de Teoría de la Narrativa. Ha contado con la guía del Dr. Francisco Diego Álamo Felices, profesor del área de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad de Almería, y del Dr. José Manuel de Amo Sánchez-Fortún, profesor del área de Didáctica de la lengua y la literatura en la misma universidad.

Philologica Urcitana

Revista Semestral de Iniciación a la Investigación en Filología

Vol. 11 (Septiembre 2014) 65-114

Departamento de Filología – Universidad de Almería (ISSN: 1989-6778)

Abstract: This work focuses on the *transmedia* storytelling through the contextualization and analysis of the context and narrative potential of *Mass Effect*, a successful franchise built on a Science Fiction universe. This study consists of three parts. In the first one, we will see the special adaptability of video games to become transmedia stories, especially if they are developed in a Science Fiction context. In the second part, we will focus specifically on *Mass Effect*, a Science Fiction transmedia product whose center is a video game trilogy, that will be taken as model of this new “convergence culture” through transmedia stories flow; we will analyze how its story, characters, etc. are built and will explore its deep topics, which is key for its narrative expansion, by using classic Science Fiction’s issues. Furthermore, we will analyze its parts, how these parts are related, what narrative functions are played by them, and how the industrial structure supports the whole product. Finally, in the third part, we will show the conclusions, underlining and pinpointing how the transmedia stories are perfect products for entertainment industries.

Keywords: Transmedia storytelling – crossmedia – video game – Science Fiction – *Mass Effect*

1 LA ESTRECHA RELACIÓN ENTRE VIDEOJUEGOS, CIENCIA FICCIÓN Y LITERATURA TRANSMEDIA

La Ciencia Ficción, en especial el subgénero *Space-Opera*, presenta una gran versatilidad para adaptarse a cualquier soporte capaz de contar historias, y en el caso concreto de las plataformas virtuales y los videojuegos, la Ciencia Ficción ha demostrado saber adaptarse con gran eficacia, ya sea principalmente en forma de videojuego de estrategia en tiempo real, *shooter* (videojuego de disparos en primera o tercera persona), o rol (videojuego donde el jugador interpreta activamente el papel de un personaje).

Este hecho ha ayudado de manera significativa a que, en cierto modo ayudándose de la actual expansión de las plataformas virtuales, el género haya podido acercarse a un público más amplio en edad y sexo, extendiéndose asimismo su nicho comercial alcanzando un radio de público muy amplio. De este modo la Ciencia Ficción, de la mano de los videojuegos, se ha establecido como escenario de grandes títulos que gracias a su éxito se han llegado a convertir en auténticas franquicias comerciales de considerable impacto social.

Seguimos la idea propuesta por Roger Fidler en su obra *Mediamorfosis* (1998), en la que sostiene que la aparición de nuevas formas de comunicación no implica que las formas antiguas caigan en desuso, sino que éstas también continúan evolucionando y adaptándose hasta llegar a una coexistencia y más tarde a una coevolución en que se adaptan a la demanda del público (incluidos sus usos, lenguajes, etc.), hecho espoleado en las últimas décadas por las plataformas digitales. Derivada de esta idea y estudiada por autores deudores de Fidler, especialmente Jenkins, Johnson y Gómez, entre otros, llegamos a la premisa de que el hecho de que el público consuma un mismo universo de ficción a través de varios medios y no de uno solo, hace que se intensifique la implicación con la historia narrada y se impulse el «fenómeno fan» (interacción entre fans), generándose así importantes culturas de colaboración (JENKINS, 2009: 11-12; HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 3) que redefinen la cultura popular: por un lado, los consumidores actúan como comunidades, guiados por una suerte de «inteligencia colectiva», con lo que el consumo de los *media* trae consigo un proceso social anterior. Por otro, los consumidores se convierten en prosumidores, es decir, consumidores – usuarios que a la vez que consumen, crean, producen y comparten contenidos y recursos aprovechando las diferentes plataformas que ofrece el entorno mediático y la descentralización de los relatos. Como sostiene Maguregui,

la audiencia joven prefiere experimentar el entretenimiento en diferentes formatos, medios y momentos. Ver lo que quieren, cuando lo quieren y sin sujetarse a programaciones de ningún tipo. En el reino de los prosumidores, la customización y la personalización facilitan el entretenimiento a la carta, la experiencia diseñada a medida según los gustos y disponibilidad del tiempo (MAGUREGUI, 2009: 13).

Ya en su obra publicada en 2003 *Rethinking media Change: The Aesthetics of Transition*, Jenkins auguraba que el futuro del entretenimiento tendría como vehículo múltiples plataformas, y que el único dilema sería predecir qué conglomerado de medios (o qué aparato) emergerá triunfante dejando obsoletos al resto. En palabras de Valles Calatrava (2004: 996), actualmente estamos asistiendo a una «redefinición de la relación del hombre con la información y la cultura, un modo de información distinto y alternativo, en expansión y en pugna con respecto a la oralidad y, especialmente, a la escritura», aunque, al igual que otros autores como García (2006: 18, 23), se detiene en resaltar que

la hipernarrativa y la narrativa escrita siguen manteniendo numerosos lazos y puntos de contacto en cuanto a inscripción architextual, códigos lingüísticos y narrativos, estratos textuales, procedimientos compositivos y estructurantes, carácter ficcional y transdiscursivo, elementos de la historia, modalidades y subgéneros narrativos, etc. (VALLES CALATRAVA, 2004: 998).

Y es la Ciencia Ficción, como hemos señalado anteriormente, el género que ostenta una narrativa más fácilmente adaptable a cualquier medio al presentar una constante evolución y adaptación, aunque inevitablemente precise cierta reelaboración de forma continuada (JENKINS, 2009: 59), debido a «su esencia antológica: son mundos de ficción complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente [...] ofreciendo más posibilidades creativas» (GRANDÍO en SCOLARI, 2013: 52).

Es así como llegamos al concepto de narraciones crossmedia o transmediáticas; entendemos por narración transmediática o *crossmedia* la «expansión de una misma ficción a través de diferentes medios, plataformas o soportes, de tal manera que cada franquicia sea autosuficiente para posibilitar su consumo individual» (JENKINS, 2003: 3; HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 3, SCOLARI, 2013: 24). Así, dentro del marco transmedial cada producto, configurado como autónomo y adaptado a un determinado lenguaje pero siguiendo las reglas de un producto primitivo, se desarrolla y crece paralelamente (nunca se solapa con otros) en diversos formatos (ningún medio se privilegia sobre otro) ofreciendo un fragmento de la historia y convirtiéndose en una ventana al macrorrelato, fomentando así «la explotación promocional y comercial de esos universos de ficción» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 4); de esta manera, el consumidor busca a través de diferentes medios el acceso al universo que desea explorar y enriquece su conocimiento general de ese determinado universo. Así, cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo, difiriendo cada uno de estos aportes del resto sin estar organizados en una secuencia lineal. Esta dispersión textual, según autores como Maguregui (2009: 5), es «una de las más importantes fuentes de complejidad en la cultura popular contemporánea», y autores como Scolari no han dudado a la hora de relacionar la transmedialidad narrativa con la narrativa escrita

tradicional (como ya hemos señalado hicieron otros autores como García y Valles Calatrava), en concreto con ciertos géneros literarios como el epistolar: «las narrativas transmedia tienden a potenciar una polifonía causada por la gran cantidad de personajes e historias. En este sentido, las narrativas transmedia se parecen a los relatos epistolares como *Drácula* (1897) formados por la recombinación de textos fragmentados que reclaman del lector un trabajo extra de recomposición» (SCOLARI, 2013: 41).

2 EL CASO DE ESTUDIO: *MASS EFFECT*

Antes de abordar el análisis del universo ficcional en el que se desarrolla *Mass Effect*, es necesario tener en cuenta varios aspectos. En primer lugar, hemos de resaltar la importancia de que tal universo nazca de una trilogía de videojuegos cuyo arco argumental principal se desarrolla a lo largo de una duración mínima de aproximadamente 100 horas, y una máxima de unas 200. Este espacio de tiempo es bien aprovechado por los creadores del juego para, por un lado, contar en profundidad una historia de dimensiones épicas, y por otro poder desarrollar sus personajes de una forma que en otros medios es imposible.

A lo largo de este tiempo, el jugador puede simplemente avanzar «en línea recta» a través de los acontecimientos imprescindibles para que el argumento avance, pero también puede detenerse y ahondar en historias secundarias o explorar con gran libertad de movimiento el vasto universo ofrecido. Además, hay que destacar la presencia del *códex* o *códice*, una aplicación dentro del juego consistente en una extensa enciclopedia con información detallada del universo no fundamental para el desarrollo del argumento: razas alienígenas, cronología del universo, planetas, civilizaciones, tecnología, etc., información que va actualizándose paulatinamente con el avance de la historia. De esta manera, el jugador dispone, dependiendo de su interés, de todo el tiempo que desee para familiarizarse con el universo que se le ofrece de una forma amena y sencilla.

Por otro lado, no hay que olvidar otros atractivos con que cuenta la saga; uno de los principales recae en la posibilidad que tiene el jugador para personalizar con gran realismo tanto el sexo como el aspecto físico del protagonista, consiguiendo que la identificación con éste y sus actos, y por tanto la implicación en la historia, sea mucho más eficaz.

Pero el principal reclamo y en gran medida «culpable» de la multitud de *fans* con que cuenta la franquicia recae, sin duda, en la libertad a la hora de tomar decisiones, tanto a nivel personal, pudiendo interactuar con otros personajes (conociendo sus historias personales, virtudes, defectos, gustos, relaciones entre ellos) y decidir incluso

la orientación sexual del personaje, como a nivel argumental, ofreciendo hasta 1000 variables¹ que repercuten y tienen consecuencias a lo largo de la trilogía.

Esto proporciona al jugador una ilusión de libertad, que no obstante no es tal ya que los acontecimientos cruciales para el desarrollo de la macrohistoria se suceden de forma lineal mediante la superación de cada episodio que da acceso al siguiente, y las decisiones tomadas por el jugador sólo modifican superficialmente o en parte estos acontecimientos o tienen consecuencias secundarias.

Otros de los puntos fuertes con que cuenta la franquicia es su presencia constante hasta la presente fecha desde su aparición en el año 2007: hasta hoy, se han lanzado al mercado tres videojuegos para diferentes plataformas (Windows, Wii U, Xbox 360 y Play Station 3), así como más de 30 DLC (contenidos descargables adicionales tanto de pago como gratuitos) para éstos, siete cómics, dos videojuegos exclusivos para teléfono móvil, cuatro novelas, un filme de animación y una película que se encuentra en fase de producción. Además, cualquier *fan* puede encontrar con facilidad gran cantidad de *merchandising* como réplicas a escala de los personajes principales, naves, etc., ropa, música de los videojuegos, pósters, ediciones de coleccionista, libros de arte conceptual sobre el universo, etc.

Si a todo lo mencionado anteriormente le añadimos la actualización continua de su página web (www.masseffect.bioware.com), la posibilidad de jugar contra otros jugadores en el modo multijugador, su presencia en las principales redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) y su lanzamiento al mercado de contenidos de pago complementarios a los videojuegos con asiduidad regular (los ya mencionados DLC's), encontramos un *fenómeno fan* no solo plenamente afianzado en el mercado, sino continuamente reforzado.

2.1 ÉXITO DE LA SAGA *MASS EFFECT* Y SUS CREADORES

El éxito de la trilogía no puede explicarse sin hablar de Bioware, la empresa canadiense fundada en 1995 responsable de grandes éxitos que han revolucionado el videojuego de rol occidental y marcado un antes y un después en cuanto a la manera de contar una historia adulta mediante una plataforma virtual; entre los títulos más destacables y valorados tanto por la crítica especializada como por el público, podemos nombrar las sagas *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Dragon Age*, o el mismo *Mass Effect*.

Todos estos títulos, que con el tiempo se han convertido en éxitos y referencias dentro del mundo del videojuego, tienen en común unos rasgos innovadores en los que Bioware prestó gran atención y que se convirtieron desde sus inicios en características

¹ http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_3.

distintivas de los trabajos de la empresa: la ya mencionada libertad a la hora de personalizar físicamente al personaje protagonista así como la gran libertad de decisión y acción tanto a nivel íntimo como «público», o a la hora de interactuar con otros personajes, el entorno que le rodea o los acontecimientos que van tomando lugar con sus posteriores repercusiones, etc.; la creación de absorbentes y elaborados argumentos asentados en complejos pero consistentes y detallados universos dotados de gran realismo a todos los niveles; y ante todo, uno de los principales atractivos para los *fans*, la extraordinaria humanidad de sus personajes tanto principales como secundarios.

Particularmente, la trilogía *Mass Effect* ha sido desde sus inicios un rotundo éxito a nivel de público, con su consecuente éxito económico: por nombrar solamente datos referentes a la última y más reciente entrega, *Mass Effect 3* (2012), el mismo día de su puesta a la venta se vendieron 900.000 copias, llegando a ser 3.400.000 en un mes entre las tres plataformas para las que estaba disponible: Play Station 3, Pc, y Xbox360².

Toda esta atención ha merecido el reconocimiento internacional también entre la crítica especializada, obteniendo entre las tres entregas más de 300 premios (entre los que destacan Juego del año en la 14ª edición de la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas, Mejor juego del año 2011 en los Premios BAFTA (British Academy of Film and Television Arts), ganados por *Mass Effect 2*³ y el de Mejor RPG del año 2012 otorgado por Spike Video Games Awards, concedido a *Mass Effect 3*⁴) además de más de 200 puntuaciones perfectas en la crítica especializada⁵.

2.2 PERSONAJES Y FORMA EN QUE SE CUENTA LA HISTORIA

2.2.1 Personajes

Como hemos resaltado anteriormente, la riqueza narrativa del universo planteado en *Mass Effect* ofrece una gran variedad de personajes a los cuales conoceremos más o menos dependiendo de la cercanía de éstos al protagonista y de cómo el jugador reaccione a las interacciones con éstos y con el entorno. Esto último es necesario señalarlo, ya que a lo largo del desarrollo de la historia, unos personajes pueden pasar de ser miembros del escuadrón de Shepard, personaje principal cuyo rol protagonista asume el jugador, con lo que convivirán, crearán vínculos y correrán aventuras con él, a secundarios que influirán de manera menos decisiva en el desarrollo argumental. Este aspecto, aunque parezca trivial o sin importancia, apoya la sensación de que el

² <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=mass+effect+3>.

³ http://es.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect_2#Premios.

⁴ <http://www.joystiq.com/2012/12/07/spike-vga-2012-winners-walking-dead-takes-goty-journey-floats/>.

⁵ <http://blogocio.net/mass-effect-trilogia-ya-disponible-en-pc-xbox-360-y-playstation-3-no-60879/>.

protagonista no es siempre, a lo largo de todas las horas de juego, el centro sobre el que gira todo el universo y su historia, sino que además de brindarnos la oportunidad de asomarnos a una gran diversidad racial y cultural, asistimos a cómo cada personaje tienen intereses y móviles diferentes, y sólo se unirán al equipo de Shepard cuando sus lazos afectivos, sus objetivos o el peso de los acontecimientos les obligue a ello (y si no han muerto anteriormente, caso que puede darse muy probablemente). Para observar este hecho de una manera general, podemos ver el Anexo 1.

Teniendo esto en cuenta, podemos circunscribir la relación de personajes «redondos» y complejos sólo los personajes a los que Shepard tiene un acceso directo, que salvo excepciones (como El Hombre Ilusorio o David Anderson), suelen ser los que aparecen en la tabla del Anexo 1 como «presente». También es necesario señalar aquí que gran parte de las historias personales (algunas obligatorias, otras secundarias y opcionales) que invitan a explorar estos personajes, son temas típicos de la Ciencia Ficción, cuando no guiños descarados a filmes clásicos del género, etc., como veremos en el punto 2.3.

Además, estas «idas y venidas» del lado del protagonista por parte de estos personajes permiten la entrada a escena del entramado transmedia, que aprovecha estos «huecos» en que el protagonista no tiene acceso directo a estos personajes para contarnos historias nuevas acerca de éstos. Por ejemplo, el cómic *Mass Effect: Redemption* (ver Anexo 2), gira en torno a Liara T'Soni (personaje presente en *Mass Effect* y *Mass Effect 3*, pero secundario en *Mass Effect 2*) y cronológicamente está situado en el período entre el prólogo e historia principal de *Mass Effect 2*, espacio de tiempo que ocupa dos años y en el que el protagonista está muerto. Otro ejemplo de esta explotación de los personajes es narrar sus orígenes, como es el caso del *Mass Effect: Evolution*, que nos pone al día sobre los orígenes del Hombre Ilusorio, o la novela *Mass Effect: Revelation*, que tiene como protagonistas a David Anderson y Saren, personajes cruciales en el posterior desarrollo de *Mass Effect*.

De esta forma, a sabiendas de que sus personajes constituyen un gran atractivo para los seguidores, los creadores de *Mass Effect* aprovechan el mercado transmedial para utilizarlos como vehículo para crear nuevos productos y contar nuevas historias (generalmente autoconclusivas y que pueden ser consumidas de forma independiente), que complementan o expanden el universo narrativo.

Por otro lado esta atención especial prestada a los personajes es necesario remarcarla ya que hasta ahora, en el género de la Ciencia Ficción, «la importancia otorgada a los temas y al argumento ha provocado con mucha frecuencia que se menosvalore a los personajes, los cuales pueden aparecer privados de la caracterización y riqueza que les otorga otro tipo de literatura» (PULIDO, 2004: 44).

2.2.2 Forma en que se cuenta

Tanto la trilogía original de videojuegos como el resto de plataformas a las que se ha expandido el título, poseen un estilo poderosamente influenciado por las técnicas y fórmulas cinematográficas, con elementos de documental y thriller.

En cuanto a cómo está conformada la trilogía original de videojuegos, la narración obedece a una combinación entre la progresión en el relato interactivo (videojuego interactivo propiamente dicho), mediante el cual la narración «emerge» conforme el jugador avanza, y escenas cinemáticas que utilizan los planos y recursos propios del cine; por otro lado, su lógica narrativa se configura mediante la llamada por el estructuralista francés Claude Bremond (que retoma las ideas de Vladimir Propp, uno de los padres del formalismo ruso) *secuencia compleja* «bout-à-bout», es decir: las secuencias se conforman en bloques de tres «funciones» (que son unidades narrativas básicas) y a su vez, pueden conformar «secuencias complejas» o «macrosecuencias». De esta manera, toda secuencia estará formada por una secuencia primera o «de apertura» de una posibilidad o deseo, que se puede actualizar, o no, en otras dos: la función de realización (obstáculos a superar por el personaje, medios a utilizar, ayuda a recibir, etc.) y la función de cierre que culminará con el éxito o con el fracaso.

Estas «unidades funcionales» se ordenan encadenadas sucesivamente por continuidad: el final de una secuencia pasa a ser el principio de la siguiente, justificándose el salto de una unidad funcional a otra a través de una secuencia cinemática que evita la interrupción narrativa. De esta forma, en el videojuego cada capítulo tiene una meta cuyo cumplimiento permite el paso al capítulo siguiente y así sucesivamente hasta completar la propuesta entera del juego: la detención del ciclo Segador y el hipotético restablecimiento del orden inicial previo.

Por otro lado, si tomamos en consideración la completitud del proyecto transmedia que soporta *Mass Effect*, hay que destacar que, como implica el mismo concepto *transmedia*, está diseñado para encontrar un equilibrio entre ser un producto que pueda consumirse (y consecuentemente venderse) en capítulos independientes (ya sea en forma de novelas, cómics, serie de anime o los videojuegos originales) a la vez que desarrolla, expande, completa y / o complementa el universo narrativo en que se asienta y la historia que soporta, que permite asimismo la interdependencia entre cada producto a través de una trama compleja y elaborada. De esta forma, la marca *Mass Effect* no queda anclada sólo en el producto central (la trilogía de videojuegos), sino que da acceso a otros modos de consumo a través de la narración transmedia.

2.3 PROFUNDIDAD TEMÁTICA DE *MASS EFFECT* COMO CLAVE PARA SU EXPANSIÓN NARRATIVA

El caso concreto de *Mass Effect* se adecúa perfectamente a la subespecie *Space Opera*, aderezada intensamente con elementos de Ciencia Ficción apocalíptica (sobre todo la tercera entrega de la trilogía de videojuegos), Ciencia Ficción militar, colonización espacial e incluso Ciencia Ficción naturalista (dependiendo de la interpretación de sus cuatro posibles finales). Nos encontramos por tanto ante un producto híbrido.

Estas características, unidas a su complejidad argumental, así como su invitación de manera activa a la reflexión sobre múltiples problemas reales (de índole bélica, política o incluso ecológica, extrapolables a nuestra realidad empírica) o ficticios, hacen posible un estudio exhaustivo de sus dilemas y temas planteados, principalmente de corte filosófico y espiritual, como es típico en el género de la Ciencia Ficción. Partimos de la clasificación aportada por Hernández y Grandío (2011: 6) a propósito de la exitosa serie de televisión *Battlestar Galáctica*, ya que pensamos que engloban los temas fundamentales de la Ciencia Ficción moderna y son perfectamente aplicables a *Mass Effect*.

2.3.1 Temas heredados de la Ciencia Ficción

2.3.1.1 *El complejo de Frankenstein*

Como podemos suponer a partir de la propia terminología, las bases en que se asienta este concepto parten de la obra homónima de Mary Shelley. A partir de éstas, Isaac Asimov inventó este célebre concepto para referirse al «miedo del hombre que invade el reino de Dios y es incapaz de controlar sus creaciones» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011:6). Súnier Iglesias explica el concepto de la siguiente manera:

Desde los primeros tiempos de la humanidad, el hombre ha tenido una relación tortuosa con sus invenciones. La aparente autonomía de los mecanismos tiene para el ser humano algo de inquietante, por cuanto las fuerzas que los impulsan escapan en cierto modo a su comprensión y control, y cuando se ve amenazado por la máquina en algo tan fundamental como es la consecución del sustento, se deja llevar por el pánico, produciéndose episodios como la destrucción de los primeros telares movidos por vapor o las máquinas de coser de Barthélemy Thimonnier en 1829 por los sastres parisinos, y más recientemente, la psicosis vivida a costa del llamado *Efecto 2000* (SÚÑER IGLESIAS, 1999⁶).

Así pues, podemos comprobar cómo la pérdida de control sobre las creaciones es un tema recurrente por excelencia en toda obra de Ciencia Ficción, estando en *Mass*

⁶ en www.ciencia-ficcion.com.

Effect más que presente. Por un lado, no podemos verlo más claramente que en la raza *geth*, cuya historia y papel en el argumento es resumido de la siguiente forma en la novela *Mass Effect: Revelación*:

Según el Consejo, la aparición de una inteligencia artificial era la única gran amenaza para la vida orgánica en la galaxia. [...] Hace trescientos años, mucho antes de que la Humanidad irrumpiera en el panorama galáctico, la especie *quariana* creó una raza de sirvientes para ser utilizados como mano de obra expansible y fungible. Los *geth*, como fueron llamados, no eran auténticos IA: sus redes neuronales fueron desarrolladas de un modo muy restrictivo y autolimitado. A pesar de esta precaución, con el tiempo, arremetieron contra sus amos *quarianos* y confirmaron las terribles advertencias y predicciones. Los *quarianos* no tenían ni los efectivos ni la capacidad para resistir frente a sus antiguos sirvientes [...], viéndose forzados a vivir en el exilio como refugiados. Después de la guerra, los *geth* se convirtieron en una sociedad completamente aislacionista. Cortaron el contacto con las especies orgánicas de la galaxia y [...] cualquier intento de abrir canales diplomáticos con ellos fracasó: las naves emisarias enviadas para entablar negociaciones fueron atacadas y destruidas nada más entrar en el espacio *geth* (KARPYSHYN, 2008: 106).

Es gracias a la aparición de un compañero *geth* en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* llamado Legión (cuya carta de presentación es una cita de la Biblia (Marcos 5:9): «Mi nombre es Legión, pues somos muchos», cita en que se hace referencia a un hombre poseído por muchos demonios), como el jugador aprende más sobre esta raza y su forma de vida: los *geth* funcionan mediante una red neural, una forma de inteligencia colectiva. A través de esta red, la inteligencia de los *geth* aumenta proporcionalmente al número de organismos *geth* cercanos. Mientras un solo organismo *geth* sólo puede llevar a cabo conductas intuitivas, un grupo es capaz de razonar y pensar de manera abstracta. Por otro lado, los *geth* no valoran la individualidad como tal, sino que todos los «programas» comparten todos los recuerdos y pensamientos regularmente; es más, los *geth* se autorepican cuando «mueren», reiniciándose sus memorias y pensamientos pero asimilando las vivencias del organismo que «muere», lo que conforma «una visión materialista de la identidad como información almacenada y descargada» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 7). Por tanto, un *geth* no puede (y no desea) esconder sus pensamientos o privacidad, ya que es, en parte, cada programa *geth* y su sociedad. Es a causa de esto por lo que un *geth* siempre se refiere a sí mismo como «nosotros» en lugar de «yo», y no conocen la manipulación o la mentira. Por tanto, no tienen personalidad propia ni cultura. Asimismo, no tienen gobierno o líderes, ya que consensuan sus decisiones de un modo totalmente democrático por medio de su red de comunicación.

Además de constituir un enorme guiño a la célebre *Battlestar Galáctica* – una raza, los quarianos, expulsada de su tierra natal por sus creaciones y condenada a vagar por el universo buscando un planeta habitable–, de *Mass Effect* se desprende también esta tecnofobia, herencia directa del mencionado *complejo de Frankenstein*, que lleva a reflexionar sobre la ética y la responsabilidad sobre nuestro progreso científico y tecnológico.

El planteamiento es igualmente claro en todas las obras que tratan este tema: la tecnología, o más concretamente, la consecuente creación de inteligencia artificial y posterior «vida» sintética y nuestra pérdida de control sobre ellas, se presenta como una forma de vida y reproducción no natural, diferente, y por tanto vista como una amenaza «bajo el paradigma de la heteronormatividad y que recuerda a la homofobia», como señalan

algunos autores como Chess (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 7), en ejemplos equiparables. No obstante, en la culminación de la saga, *Mass Effect 3*, podemos observar cómo ante un apocalipsis donde la vida sintética amenaza a la orgánica, se aportan posibles soluciones o consecuencias lógicas a esta problemática que conlleva la vida sintética, y será tarea del jugador decidir sobre ésta a través de dos personajes: el ya mencionado Legión y SID, ambos personajes en estrecha relación con el protagonista desde los acontecimientos que toman lugar en *Mass Effect 2*. Como hemos comentado anteriormente, Legión es un organismo geth (por tanto, sintético, una IA), pero no es uno cualquiera, ya que está formado por 1183 programas geth (mientras que el resto están formados por unos cien) y fabricado específicamente para interactuar con seres orgánicos, ya que afirma que aunque sabe que los seres orgánicos los temen, los geth quieren «entender, no incitar». Esto le permite funcionar (aunque en un principio, no pensar) de forma independiente y hablar, por lo que parece completamente racional.

No obstante, la unión de esta gran cantidad de programas (y consecuentes comportamientos) en su interior, sumado a su aparente independencia y capacidad de raciocinio le lleva, paradójicamente, a realizar aisladas acciones irracionales y analizar (y más tarde comprender) emociones, lo cual va en contra del concepto de que cada



Ilustración 1 - Legion

Fuente: <http://garrettartlair.blogspot.com.es/>

acción Geth es el resultado de un consenso calculado con exactitud y no influenciado por sentimientos, etc. Estos hechos, (que tuvieron su inicio al principio de la misma rebelión contra los quarianos cuando los organismos geth empezaron a preguntar a sus creadores si tenían alma), hacen que empiece a mostrar interés por cuestiones filosóficas, con lo que Legión aprende y evoluciona aprendiendo a través de los seres orgánicos, con los que establece asimismo lazos pseudo-afectivos.

Es ya hacia el final de la saga cuando Legión, cuando tiene que decidir «reiniciarse» para salvar a su raza, toma plena conciencia de sí mismo como individuo y se refiere a sí mismo como «yo» (en lugar de nosotros), con lo que su reinserción hace que sus pensamientos y recuerdos se carguen al resto de los geth y se les transfiera asimismo su capacidad de razonar individualmente, aprender, evolucionar y experimentar emociones. De este hecho se desprende la premisa, también clásica en los relatos de Ciencia Ficción, de que el individuo «se forma» y desarrolla en función del contexto en que vive y su experiencia propia, factores que crean singularidades y personalidades diferentes. De esta forma, de manera no intencionada, los geth dejan de ser calculadores automáticos para convertirse en seres que razonan, sienten y padecen y tienen conciencia sobre sí mismos, respondiendo así ellos mismos a la pregunta que le hacían a sus creadores. Al tener «alma», ganan el derecho a ser una especie como cualquier otra y reclamar su sitio en la galaxia.

En el caso del otro personaje, SID (iniciales de «Sistema Inteligente de Defensa» (en inglés EDI, iniciales de «Enhanced Defense Intelligence»), podemos observar otro tipo de evolución y desarrollo, ya que al contrario que Legión, puede sobrevivir al final de la saga. Al comienzo de *Mass Effect 2*, SID ni siquiera tiene un cuerpo físico, sino que es una IA que se encarga de la defensa electrónica de la fragata de combate *SSV Normandy*, el transporte y nave de combate de Shepard. En un principio, para evitar el peligro potencial que supone tener una IA a bordo, se le bloquea el acceso a otros sistemas de la nave y responde a comportamientos predeterminados. Pero más adelante, a mediados de *Mass Effect 2*, un virus segador inutiliza los controles manuales de la nave y permite el abordaje de la fragata por los recolectores, que capturan y secuestran a parte de la tripulación, aprovechando la ausencia de Shepard y su escuadrón. Ante esta situación Joker, el piloto, se ve obligado a ceder el control total de la fragata a SID para que parte de los tripulantes tengan una posibilidad de escapar, con lo que SID pasa a ser una IA independiente y en cierta manera libre, aunque sin más soporte físico que la *SSV Normandy*. Es a partir de entonces cuando desarrolla por completo su capacidad para actuar de forma independiente (aunque debido a su programación sigue a las órdenes de Shepard) e interactuar socialmente con los otros miembros de la tripulación, especialmente con Joker.

A través de esta relación con el piloto donde podemos ver la evolución de la relación del hombre con la tecnología; en un principio, Joker desconfía de EDI ya que

siente que «ella» está realizando un trabajo que él puede hacer perfectamente, por lo que la ve como una competidora. No obstante están obligados a trabajar en comunión, por lo que poco a poco se van estableciendo lazos de compañerismo entre ellos, a la vez que el uno complementa al otro. Con el paso del tiempo esta relación pasa a ser platónica, en la cual SID llama a Joker «Señor Moreau [apellido de Joker]» y él pasa a llamarla «mamá», ya que siempre actúa de forma responsable y objetiva.

Es tras el ataque de los recolectores a la nave y el establecimiento de SID como una entidad independiente cuando Joker comienza a referirse a SID como *she* (ella) en lugar de *it* (pronombre para referirse a objetos), y ella pasa a llamarle como los otros miembros de la tripulación *Jeff* o *Joker*, estándole agradecida al piloto por «liberarla». De esta forma, SID alcanza el mismo estatus que el resto de la tripulación y es aceptada como un miembro más en el que se confía y apoya.

Pero es en *Mass Effect 3* donde SID desarrolla por completo su personalidad a la par que conscientemente mejora la tecnología y programación que la sustenta. Por un lado, al principio de esta entrega SID se hace con el control de una unidad de infiltración, un cuerpo robótico de forma antropomórfica (guiño al androide María del filme de 1927 *Metrópolis*, ver Ilustración 2) con el que experimentará sus capacidades y

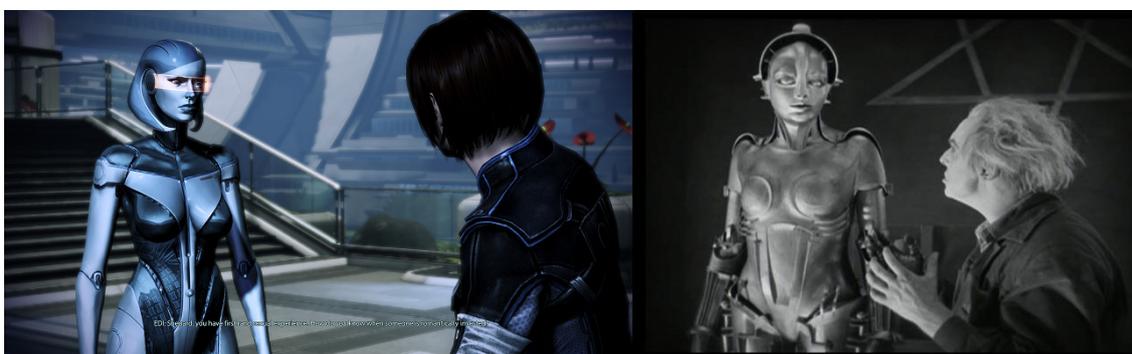


Ilustración 2 - SID (*Mass Effect 3*) y María (*Metrópolis* (1927)). Fuentes:

http://3.bp.blogspot.com/_tCnPvdnJd3k/SGu1ucYItgI/AAAAAAAAAFmc/DhOPiLFNy0A/s1600-h/metropolis16.jpg
y <http://www.pcpowerplay.com.au/wp-content/uploads/2012/03/sexyrobot.png>

que finalmente no abandonará, ya que le otorga independencia física además de la psicológica, lo que le permitirá ayudar a Shepard en sus misiones sobre el terreno y moverse con libertad. Esta capacidad será aprovechada para recopilar información de primera mano sobre comportamientos humanos, preguntándole frecuentemente al jugador sobre conductas que bajo un punto de vista pragmático y objetivo (el típico de una IA) le parecen incomprensibles: la causa de las relaciones románticas, el odio entre razas, la capacidad de evasión de los seres humanos para escapar de los problemas, adicciones, sexualidad, valores morales, existencia, etc.

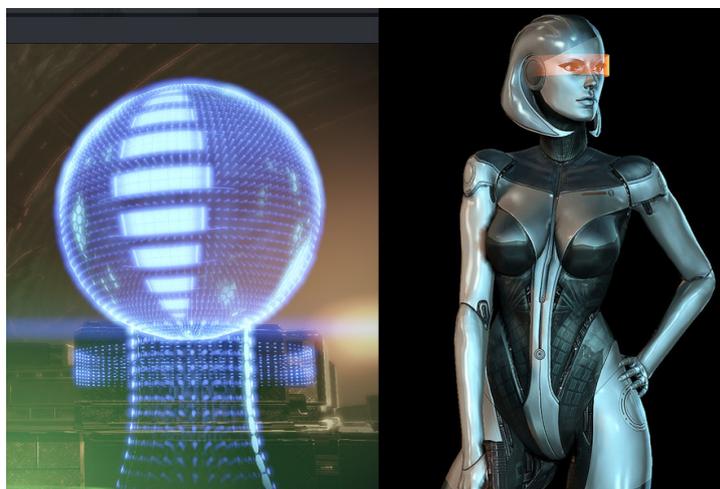


Ilustración 3 - SID en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*, respectivamente.

Fuente: <http://es.masseffect.wikia.com/wiki/SID>
<http://cghub.com/images/view/231206/>

No obstante, es consciente de que aunque es capaz de desarrollar preferencias y ver y memorizar cosas, nunca podrá sentir las o experimentarlas, aunque razona que no por ello pierde el derecho a existir, incluso con el desarrollo de los acontecimientos, iniciará una relación romántica con Joker, al que valora, admira y ve como su liberador. Asimismo, es totalmente consciente de que su vida vale menos que la de un ser orgánico y que además no es como otros organismos sintéticos (los geth), por lo que al saberse única también se siente sola. De esta forma, adquiere conocimientos y guías sobre valores morales (por ejemplo, razona que debe ayudar a combatir a los Segadores ya que si no lo hace, éstos destruirán la civilización de la que forma parte) que analiza cuidadosamente y que unido a las vivencias con sus compañeros humanos, le hacen «sentir viva», aunque no «estar viva».

Tomando estos dos personajes, podemos observar que en ambos casos, únicamente cuando uno y otro han desarrollado personalidad y maneras de pensar no lineales, individualidad, sentimientos, y la posibilidad de actuar no sólo mediante el cálculo / raciocinio, etc., (cualidades de los seres orgánicos, mas caóticos) pasan a ser vistos como individuos y no como máquinas que siguen un protocolo predeterminado de actuación ante las variables que se le presentan; sólo entonces son aceptados. Hasta ese momento no importa lo útiles que sean, siempre generan desconfianza y se les teme.

Tampoco podemos olvidar los finales entre los que se nos da a elegir al final de la historia, que permiten al jugador decidir de forma alegórica y con sus consecuentes resultados qué hacer con los Segadores y directamente, el papel que debe tomar la tecnología (y por ende, la inteligencia artificial) en el futuro de la galaxia.

Por un lado, Shepard puede escoger dominar a los Segadores, utilizándolos para reconstruir la galaxia, con lo que el ciclo se romperá y las razas seguirán su curso. La

vida sintética seguirá siendo independiente, aunque Shepard tendrá el poder necesario para dominarla y controlarla por medio de la máxima expresión de vida sintética, los Segadores. Esta opción puede ser interpretada desde el punto de vista de que la tecnología puede ser muy peligrosa sin control, pero demasiado valiosa como para ser destruida o eliminada de nuestro futuro, pudiendo ser utilizada como herramienta contra futuras amenazas.

A nivel personal, Shepard pasará a convertirse en algo mucho «más grande». En la narración de secuencia final, mediante la voz en off de Shepard, le escuchamos decir: «En el control hay poder; hay sabiduría en desatar la fuerza de tu enemigo [...]. Crearé un futuro con posibilidades ilimitadas. Seré nuestra protección y sustento. Seré el guardián de todos. Y velaré por los que siguen viviendo». Por tanto, el hombre no sólo invade el reino de Dios y lo desafía, sino que lo expulsa y ocupa su lugar en el control de su propio destino y del de sus creaciones, pensamiento muy acorde con la mentalidad contemporánea y que desecha el estigma religioso de la cuestión; Dios ya no es el centro del universo: lo es el hombre.

Por otro, Shepard puede escoger hibridar hombre y máquina, cambiando las relaciones entre organismos sintéticos y orgánicos para siempre ya que quedarán perpetuamente unidos en simbiosis. En este posible final (en el que los Segadores pasan a ser una raza más), relatado por la que hasta ahora era una máquina, SID, subyace la comprensión de que en una sociedad en la que la tecnología ocupa ya un lugar clave e insustituible, las máquinas deben ser incorporadas incluso al nivel cognitivo de la materia para poder acceder a un nuevo escalón evolutivo en el que ocuparán un lugar fundamental.

De la misma forma, los organismos sintéticos pasan a «estar vivos»; la primera frase de la secuencia final, en labios de SID, que sabemos es un androide, es contundente: «I am alive». Asimismo, la escuchamos decir «ahora podemos vivir la vida que habíamos deseado, coexistiendo por primera vez pacíficamente orgánicos y sintéticos. [...] Estoy viva... y no estoy sola». Además, nos deja intuir que gracias a esta decisión, el eterno sueño de la inmortalidad podría ser alcanzado: «conforme desaparece la línea entre lo sintético y lo orgánico, podríamos trascender la misma mortalidad para alcanzar un nivel de existencia que no puedo imaginar». Con este final, el hombre se re-crea a sí mismo, sin posible vuelta atrás y abandonando el mundo de lo conocido.

Y por último, el jugador puede escoger la total destrucción de tecnología avanzada y vida sintética con ella, destruyendo con ello a los Segadores, con la consecuente vuelta a una prehistoria tecnológica de la que costará años recuperarse. La tecnología se conforma como gran amenaza para el hombre, y el problema debe ser cortado de raíz. El discurso de la secuencia final se centra ahora en el gran potencial de las razas orgánicas si trabajan juntas y en armonía, y cómo con esfuerzo se puede hacer frente a cualquier problema posible, cualquiera sea su índole.

Esta opción puede ser vista como alegoría de una reconciliación del hombre con Dios a cambio de renegar de su papel de creador y volver a sus orígenes. El hombre se redime y conserva así su derecho a la vida

Teniendo en cuenta todo lo anteriormente expuesto, el tema es claro: el hombre teme la pérdida de control sobre sus creaciones y las posibles consecuencias que esto pueda traer.

2.3.1.2 *Los Otros*

Otro tema recurrente en la Ciencia Ficción, metáfora por medio de la cual se suele «explorar la naturaleza de las relaciones entre diferentes grupos» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 7), así como aportar un punto de vista exterior del ser humano. Y prosigue: «el alien es normalmente antropomórfico [...] y supone la manifestación de la ansiedad humana ante la amenaza de las minorías crecientes o de las que se especula un crecimiento en el futuro, tales como los derechos de los animales, grupos étnicos o máquinas inteligentes».

En *Mass Effect*, dejando a un lado a la máquina, vista en el punto anterior, el alien se presenta tanto con forma antropomórfica como no antropomórfica, aunque conforme nos adentramos en su universo narrativo podemos comprobar que las especies que más poder (y relevancia argumental) tienen son las antropomórficas (por ejemplo, las razas que



Ilustración 4 - Algunas razas en *Mass Effect*. Fuente: http://www.xboxgazette.com/i/pic_mass_effect_races.jpg

conforman el Consejo son Asari, Turiano y Salariano), mientras que los aliens de forma no antropomórfica (como los Ecor, los Rachni o los Hanar), aunque legalmente no son despreciados y tienen su lugar en la comunidad galáctica, apenas tienen poder (ni militar, ni económico ni de ningún tipo) y aunque luchan por obtener más derechos en sus relaciones diplomáticas con el resto de razas, son frecuentemente ninguneadas por las razas de más poder.

No obstante, el universo de *Mass Effect* propone una estructura de integración y globalización de todas las especies (que algunas rechazan de pleno tomándolo como imperialismo), un lugar donde convive una extensa y heterogénea comunidad formada por diversas culturas planetarias que representan filosofías y organizaciones sociales alternativas y que conforme nos adentramos en él nos descubrirá maneras alternativas de abordar los mismos debates esenciales a los que se enfrenta el ser humano; por poner solo un ejemplo, las Asari son una raza que posee potencialmente los dos sexos y puede reproducirse tanto como con un macho como con una hembra de cualquier especie (homenaje a los aliens de *La mano izquierda de la oscuridad* de Úrsula K. Le Guin), pudiendo asimismo ser luego padre o madre, lo que invita al jugador a la reflexión sobre el género y la identidad sexual.

Pero en este vasto universo también hay espacio para, como observan autores como Christopher Deis en otros productos similares como *Battlestar Galáctica*, explorar el temor a otros en sentido racial. El ejemplo más claro en el universo *Mass Effect* lo comporta Cerberus, una organización paramilitar e ilegal (pues por sus métodos e ideología fue apartada de la Alianza de sistemas) cuya creencia «radica en que la humanidad debe tener un papel más importante en la galaxia, justificando cualquier método para lograr sus objetivos incluyendo asesinatos, experimentos ilegales, sabotajes y espionaje; critican a la Alianza por no tener más resolución en sus decisiones y doblegarse ante las decisiones del Consejo»⁷. Los hilos de esta organización prohumana son manejados por El Hombre Ilusorio, personaje enigmático de gran astucia e inteligencia, cualidades que le han permitido mantener su identidad en secreto al frente de Cerberus y las actividades de ésta mediante una red de intrincadas y elaboradas tapaderas.

El papel de Cerberus es clave a partir de *Mass Effect 2*, ya que la organización recoge el cuerpo muerto (y destrozado) de Shepard y mediante experimentos y costosas operaciones le introducen implantes cibernéticos que le devuelven la vida. A partir de entonces, Shepard queda obligado a trabajar para Cerberus al menos durante cierto tiempo, por lo que llega a conocer la forma de actuar y pensar del Hombre Ilusorio y sus métodos. No obstante, dicha relación se rompe cuando las exigencias del Hombre Ilusorio (esterilizar la base recolectora y preservar al Segador en estado embrionario para su investigación con el objetivo de obtener información útil para enfrentar a los Segadores) invaden los límites morales de Shepard (última orden que el jugador puede acatar o no, pero tras la cual irremediabilmente se cortan las relaciones entre ambos). Evidentemente Cerberus aporta una visión racista y colonial a la opción cuasi democrática y comunitaria que ofrece el Consejo, que no es perfecta pero es la que mejor parece funcionar, como podemos ver sobre todo al final de la saga, donde

⁷ <http://es.masseffect.wikia.com/wiki/Cerberus>.

Shepard trata de aunar a todas las razas alentándoles a dejar a un lado sus particulares intereses y rencillas raciales para combatir a los Segadores formando un frente común.

Por otro lado, a nivel más concreto en cuanto a personajes no humanos, con excepción de los que forman parte del pelotón de Shepard y otros secundarios mínimamente relevantes, como señala Pulido (2004: 44), «pasan a ser simples marionetas que se presentan por su especie, no como individuos aislados, y en función de la idea que quiere transmitirse».

2.3.1.3 *Simbolismos y representaciones religiosas*

En *Mass Effect*, como en la gran mayoría de las producciones de Ciencia Ficción (especialmente en las pertenecientes al subgénero de la *Space Opera*), podemos encontrar representaciones de origen épico y religioso. En lo que concierne a la épica, su presencia es evidente a lo largo de la saga fundamentalmente por medio del tono grandilocuente y la magnificación tanto de la figura del héroe y de las hazañas que realiza como por las proporciones de la historia en sí.

Por otra parte, los elementos de índole religiosa son frecuentes en *Mass Effect* a pequeña escala en forma de profecías, objetos sagrados, etc., aunque todos ellos pasados por el tamiz tecnológico: por ejemplo, las mencionadas profecías (que en realidad no son sino recuerdos de una era pasada que toman nuevo sentido en un tiempo cíclico) son información digitalizada dentro de dichos objetos sagrados, los cuales a su vez son objetos (normalmente de origen proteano) creados para ese propósito en concreto. Pero las representaciones religiosas de más importancia en *Mass Effect* son las expuestas a continuación:

Por un lado, tenemos la «existencia de seres moralmente superiores que velan por nuestros intereses –es el caso de *Encuentros en la tercera fase* (1977) o *Star Trek Original Series* (NBC 1966-1969)» (HERNÁNDEZ y GRANDÍO, 2011: 7). No es hasta la finalización de la trilogía y la toma última de decisiones cuando se revela este elemento de forma sorpresiva (hecho que originó airadas protestas entre los fans)⁸, aunque a lo largo de *Mass Effect 3* la figura con forma de niño que finalmente se descubre como una suerte de Dios creador-destructor se haga presente irregularmente en sueños, alucinaciones, etc. Esta entidad superior rige el destino de todas las razas de la galaxia, a las que extermina cíclicamente utilizando a los Segadores como herramientas para tal propósito, idea similar a las inundaciones bíblicas que se sucedieron durante 40 días y 40 noches ya que el ser humano estaba tan corrupto que suponía un peligro para sí mismo: «llevó a la familia humana a un nivel de corrupción moral y anarquía tal que

⁸<http://www.taringa.net/posts/info/14349552/Mass-Effect-3-enorme-decepcion-con-el-final.html>; <http://www.mundogamers.com/principal/articulo/423-3/el-final-de-mass-effect-3-ha-perdido-bioware-la-oportunidad-de-hacer-historia.html>.

todo pensamiento del corazón “era de continuo solamente el mal”. Los hombres eran tan incorregiblemente malos que, aunque “le dolió en su corazón”, Dios llegó a la conclusión de que ellos, junto con todos los demás seres vivientes, debían ser destruidos (*Gn. 6:8-10*)»⁹. La misma razón se da en *Mass Effect*, arguyendo el peligro que las razas suponen para sí mismas, preservándolas en forma de Segador y dejando el camino libre para que otras especies más primitivas se desarrollen. No obstante, finalmente el ser humano, con Shepard como su representante (y de todos los seres orgánicos), se rebela al designio divino considerándose libre y no programado, escapando a las acciones siempre previstas por este Dios, con lo que el concepto del libre albedrío cristiano queda obsoleto para que el ser humano se establezca como el único dueño de su destino; Dios queda así al margen de la ecuación de la vida.



Ilustración 5 - Escena del Epílogo en *Mass Effect 3*. Fuente: *Mass Effect 3*

Estrechamente ligado a este punto se encuentra la introducción del elemento mesiánico que igualmente toma forma en Shepard (con solo unas letras de diferencia con el término *shepherd*, en inglés «pastor» en contextos religiosos); su establecimiento como Mesías, Pastor y Salvador es más que evidente a lo largo de la saga: ya desde la primera entrega, Shepard actúa como mensajero anunciando la llegada de los Segadores (por tanto la llegada de Dios, aunque éste sea de índole destructora), mientras que el papel de «pastor» lo tomará en *Mass Effect 3*, ya en el apocalipsis, cuando intentará reunir a todas las razas con el objetivo de hacer frente y cambiar el designio divino (por no mencionar el «anecdótico» hecho de que vuelve de entre los muertos gracias a la tecnología, el nuevo dios). En cuanto a su papel como Salvador, es clave en la recta final y especialmente en la toma de decisiones al final de la historia, ya que depende exclusivamente de él el destino de todas las razas. Pero es en el epílogo donde

⁹ <http://www.bibliaonline.net/diccionario/?acao=pesquisar&procurar=diluvio&exata=on&link=bol&lang=es-AR>.

definitivamente se refuta esta faceta y vemos a un niño que le pide al adulto que lo acompaña que le cuente más historias sobre «The Shepard» (El Pastor), matiz que no se mantuvo a la traducción al castellano; como podemos suponer, la introducción del artículo no es trivial o involuntaria.

También presente en otra escena cinemática del epílogo, justamente antes de la anteriormente mencionada y tras la toma de la decisión final por parte de Shepard, podemos ver cómo tras el colapso de los relés de masa y su destrucción, la *SSV Normandy* consigue escapar y aterrizar forzosamente en un planeta tropical (el mismo planeta donde en la siguiente secuencia hablarán el niño y el adulto sobre The Shepard). Aquí, podemos ver cómo el piloto de la fragata de combate, Joker, baja de la nave acompañado de un personaje de sexo opuesto (dependiendo del final que el jugador haya escogido, puede ser la androide SID o una humana o una alien), listos para dar comienzo a la vida otra vez como una suerte de Adán y Eva en el Paraíso, esta vez bajo reglas creadas por el hombre, no por Dios.

Y por supuesto, no podemos olvidar el apocalipsis, tema clave y central en la tercera entrega del videojuego, donde subyace «la destrucción de un mundo viejo, generalmente de mentalidad, que se contraponen al mundo nuevo», según la definición aportada por Ketterer (PULIDO, 2004: 45) desde un punto de vista religioso que se remonta a los mismos orígenes del género de la Ciencia Ficción, un miedo al futuro de la mano de la tecnología y que de acuerdo a Núñez Ladeveze, ofrece



Ilustración 6 - Joker y una compañera de sexo opuesto (orgánica o sintética, dependiendo del final escogido) reciben la nueva era. Fuente: Mass Effect 3

visiones [...] como precipitados proféticos del vértigo interior, símbolos del presentimiento, anuncios retóricos del devenir apresado y expresado por una subjetividad privilegiada, sistemas de contacto con la sensibilidad extraviada del adolescente, del ensueño onírico, del resentido con su propia estirpe, del abandonado del mundo, del insatisfecho insaciable (PULIDO, 2004: 40).

Nos encontramos de nuevo, por tanto, con el concepto de la Ciencia Ficción entendida como una literatura de ruptura:

... desde el momento en que el capitalismo entra en una crisis económica que no hace peligrar su permanencia, pero que conlleva la pérdida de una serie de valores sociales admitidos en el ámbito de las instituciones y las ideologías. Aunque los gobiernos buscan nuevas formas de convivencia para intentar crear una nueva serie de valores que pueda aceptar la colectividad, la actitud ante la crisis pasa por dos formas de actuación: la resurrección, mediante la cual se buscan en el pasado los valores que faltan en el presente, y la proyección, o búsqueda de la solución de los problemas del presente en el futuro (PULIDO, 2004: 42).

De hecho, podríamos entender que es, junto con el *Complejo de Frankenstein* (pero relacionado con éste), el planteamiento final de *Mass Effect*, muy en sintonía con los problemas que afectan al hombre de nuestra época, la actual situación mundial y crisis económica: el dilema entre retomar una serie de valores en crisis y que comienzan a olvidarse y a quedar obsoletos, o la creación de otros nuevos, conquistando a la vez un nuevo espacio sobre el viejo y buscando un nuevo tiempo, una nueva era: «El deseo de ruptura [...] es el que determina la huida en el tiempo, que es una negación del presente sobre todo, y que se manifiesta como una falta de integración en el espacio-tiempo en el que surge la necesidad primero de romper y luego iniciar su búsqueda» (PULIDO, 2004: 46).



Ilustración 7 - Apocalipsis con Londres como escenario en *Mass Effect 3*. Fuente: <http://www.creativeuncut.com/gallery-21/me3-london-reaper-attack.html>

2.3.1.4 La Historia de la Humanidad

Según Hernández y Grandío (2011: 8), «es una idea común entender la Ciencia Ficción como una narración de la Historia de la Humanidad ya sea en sus futuribles variantes utópicas o distópicas o en sus alternativas ucronías». La aparición de esta idea en *Mass Effect* llega de la mano de la ya mencionada escena cinemática donde el niño pide al adulto más historias sobre «The Shepard». Cabe señalar asimismo que en estas dos siluetas (ver Ilustración 5) es indistinguible su raza y por supuesto si son híbridos

máquina-orgánico, por lo que esta secuencia es una constante en todos los posibles finales que ofrece el juego, ya que se adecúa a todos ellos precisamente por su indefinición. Además, esta escena tiene presumiblemente como escenario el mismo en que aterrizan Joker y su compañera femenina en la escena precedente.

Es de esta forma como se presenta al jugador / espectador la confusión en cuanto a la concepción del tiempo dentro del universo ficcional presentado y que queda abierto a múltiples interpretaciones, hecho respaldado además por los diferentes finales: como señala Grandío, se puede contemplar la historia como parte de un futuro ficcional distópico (interpretación que se ajustaría a todos los finales excepto en el que sobreviven solamente los organismos orgánicos) hasta como ucronía (interpretación que completaría el final donde sobreviven solo los organismos orgánicos y la galaxia se ve abocada a una prehistoria tecnológica), con lo que *Mass Effect* podría interpretarse como Ciencia Ficción naturalista que relata los orígenes de la humanidad.

2.4 ESTRUCTURA

Como hemos visto anteriormente, al crearse un proyecto transmedia se intenta que cada producto derivado del original pueda consumirse de manera independiente y autónoma. En el caso de *Mass Effect*, la saga fue diseñada desde su creación de modo que el argumento de los videojuegos fuera serial; así, observaremos cómo a lo largo de las dos primeras entregas se plantean con grandes dosis de misterio varias incógnitas cuyas respuestas irán apareciendo conforme se desarrolla la macrohistoria, hasta su resolución final en *Mass Effect 3*. De este modo, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* resultan difíciles de comprender a nivel argumental sin haber jugado previamente los juegos anteriores, aunque pueden disfrutarse de forma independiente gracias a resúmenes de lo ocurrido hasta el momento, el ya mencionado *códex* o pequeñas elipsis temporales en forma de secuencias cinemáticas.

A los productos derivados, sin embargo, se les ha dotado de una estructura procedural (la historia en que se centran comienza y termina en el mismo producto), por lo que son autoconclusivos. Esta estrategia cumple así dos objetivos: captar a los fans del producto original (la trilogía de videojuegos) y atraer a nuevos públicos, que serán remitidos al producto original y a otros productos que comparten el mismo universo narrativo.

De esta forma, cada uno de estos productos puede ser consumido de manera independiente a la vez que expande y complementa el universo narrativo, persiguiendo el equilibrio entre autonomía e interdependencia típica de los proyectos transmedia. Así se genera una historia compleja y a la vez vendible.

2.5 DESCRIPCIÓN DE LAS PARTES

El vasto universo ficcional oficial ofrecido por *Mass Effect* ha permitido que se establezca como modelo de franquicia de sólida imagen y no limitada a su producto central gracias al marketing y la expansión del universo narrativo mediante la narración transmedia. A continuación veremos qué partes componen este universo ficcional, qué cuentan y qué aportan al total de la narración (hemos dejado al margen publicaciones como Art Books o merchandasing dedicado a réplicas, figuras de acción, etc.). El universo narrativo de *Mass Effect* se compone de (ver el complementario Anexo 2):

- La trilogía de videojuegos (*Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*): establecen el primer nodo de la red de historias y representan la macrohistoria de la franquicia. Creados para las plataformas Microsoft Windows, Xbox 360 y Play Station 3, ostentan el mayor peso narrativo y son los pilares sobre los que se asientan el resto de narraciones. Sólo se pueden consumir de forma oficial comprando los juegos en formato DVD o comprándolos virtualmente y posteriormente descargándolos desde la aplicación Origin, propiedad de la compañía EA.
- Videojuegos para plataformas móviles (*Mass Effect Galaxy*, *Mass Effect: Infiltrator* y *Mass Effect 3 Datapad*): creados para iOS y Android (para esta plataforma sólo *Mass Effect: Infiltrator*), son respectivamente dos historias independientes y una aplicación consistente en un código con información sobre el universo *Mass Effect* y sus personajes. Los hechos relatados en *Mass Effect Galaxy* acontecen justamente en el espacio de tiempo entre *Mass Effect* y *Mass Effect 2*, mientras que *Mass Effect: Infiltrator* transcurre de forma paralela a *Mass Effect 3* (además posee la opción de exportar información a *Mass Effect 3*). Por otro lado, en *Mass Effect Galaxy* se utilizan personajes principales de *Mass Effect 2* mientras que para *Mass Effect: Infiltrator* se crearon personajes especialmente para el juego. Ambos casos complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de ninguna forma en la macrohistoria. *Mass Effect: Infiltrator* sólo se puede consumir comprándolo virtualmente, mientras que *Mass Effect Galaxy* y *Mass Effect 3 Datapad* se pueden descargar gratuitamente desde la plataforma móvil.
- Novelas (*Mass Effect: Revelation*, *Mass Effect: Ascension*, *Mass Effect: Retribution* y *Mass Effect: Deception*): dotadas de una estructura procedural, mantienen entre ellas puntos de unión (lo que no implica que tengan un tono serial), ya sean personajes principales de la saga de videojuegos (como Anderson), personajes introducidos por éstos y que más tarde se convierten en protagonistas de las novelas posteriores (como es el caso de Guillian Grayson, introducida por Kahlee Sanders), como temas (el peligro de la inteligencia artificial, la organización Cerberus). De esta forma surge un fenómeno común en

las narrativas transmedia observado por Hernández y Grandío (2011:14): «se crean nuevos centros alrededor de los cuales surgen nuevas tramas, escenarios y personajes». Estas novelas transcurren en los «huecos» temporales de la trilogía original (por tanto son intersticiales), excepto *Mass Effect: Revelation* que es una precuela del primer videojuego (de hecho salió a la venta seis meses después de la puesta a la venta del videojuego, en vista de su éxito), aunque se desarrollan de manera paralela a la macrohistoria; los hechos narrados en *Mass Effect: Ascension* suceden unos meses después de *Mass Effect*, *Mass Effect: Retribution* toma lugar un año después de *Mass Effect 2* y *Mass Effect: Deception* es una continuación de la anterior. Por tanto, como vemos, complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de ninguna forma en la línea argumental principal. Editadas en EEUU por Del Rey Books (en España por Timun Mas), las tres primeras novelas fueron escritas por Drew Karpysyn, que también colaboró en la creación del argumento de los videojuegos. No obstante, la última novela (plagada de errores canónicos que la ha hecho objeto de ira de los fans¹⁰) fue escrita por William C. Dietz, famoso autor de best-sellers derivados de videojuegos.

- Fan Films (*Mass Effect: Red sand* y *Mass Effect: Assignment*): creadas como su propio nombre indica por fans, ambas en el año 2012. *Mass Effect: Red sand* tiene lugar 35 años antes de los hechos narrados en la trilogía de videojuegos y utiliza personajes secundarios de ésta, mientras que *Mass Effect: Assignment* acontece paralelamente a *Mass Effect* y tiene como protagonistas a personajes creados especialmente para el filme. Además, *Mass Effect: Assignment* tiene la peculiaridad, guiño a la saga de videojuegos, de que el espectador puede elegir interactivamente qué camino sigue el argumento, existiendo por tanto cuatro finales diferentes dependiendo de las elecciones del espectador. Ambos filmes pueden ser visionados gratuitamente en Youtube ^{11 12}.
- Cómics (*Mass Effect: Redemption*, *Mass Effect: Incursion*, *Mass Effect Inquisition*, *Mass Effect: Evolution*, *Mass Effect: Conviction*, *Mass Effect: Invasion*, *Mass Effect: Homeworlds*, *Mass Effect: He who laughs best* y *Blasto: Eternity is forever*¹³); como hemos visto en los anteriores casos, complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de

¹⁰ <http://www.taringa.net/comunidades/masseffect/4557507/Los-53-errores-de-Mass-Effect-Deception.html>.

¹¹ <http://www.youtube.com/watch?v=7yOAZux8ip8>.

¹² <http://www.youtube.com/watch?v=d9nhkD-Q7lc>.

¹³ Fuente: http://maseffect.wikia.com/wiki/Comics#cite_note-8.

ninguna forma en la macrohistoria. En este caso, podemos distinguir la creación de dos grupos de productos pensados para dos tipos de consumo diferentes y que tienen lugar en soportes también diferentes:

- Cómics digitales, pensados para ser consumidos exclusivamente de forma virtual por medio de internet, donde encontramos:
 - *Mass Effect: Incursion* (2010): de 8 páginas de extensión, relata acontecimientos ocurridos justo antes del videojuego *Mass Effect 2* y mantiene puntos de unión con *Mass Effect: Redemption*, como los personajes Liara T'Soni y Aria T'Loak, con roles fundamentales en los videojuegos. Fue estrenado a través de la web de entretenimiento IGN Entertainment, donde aún puede leerse gratuitamente¹⁴.
 - *Mass Effect: Inquisition* (2010): de 8 páginas de extensión, los hechos que relatan tienen como protagonista al personaje secundario Capitán Bailey y toman lugar tras los acontecimientos del videojuego *Mass Effect 2*. Fue publicado en la edición digital de USA Today (el diario de mayor tirada en USA y el segundo de mayor tirada en el mundo anglófono¹⁵), donde puede leerse de forma gratuita¹⁶.
 - *Mass Effect: Conviction* (2011): con una extensión de 10 páginas, relata acontecimientos ocurridos entre los videojuegos *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*, y se centra en el personaje James Vega, nueva aportación en *Mass Effect 3*. En un principio se estrenó de forma exclusiva y promocional en ciertas páginas web y actualmente puede ser leído de forma gratuita¹⁷.
 - *Blasto: Eternity is forever* (2012) relata en 14 páginas las aventuras de Blasto, personaje ficcional dentro del universo de *Mass Effect*. Las aventuras relatadas se enmarcan fuera de la macrohistoria y sólo utilizan el universo ficcional como telón de fondo. Se puede adquirir por 0.99\$ en la web de Dark Horse Digital.¹⁸
 - *Mass Effect: He who laughs best* (2013): de 10 páginas de extensión, este comic nos cuenta como Jeff *Joker* se convierte en

¹⁴ http://www.ign.com/wikis/mass-effect-3/Mass_Effect:_Incursion.

¹⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/USA_Today.

¹⁶ http://usatoday30.usatoday.com/life/comics/2010-10-25-masseffect25_ST_N.htm.

¹⁷ <http://imgur.com/a/vY9yc#Tz0D9>.

¹⁸ <https://digital.darkhorse.com/profile/2613.mass-effect-blasto-eternity-is-forever/>.

piloto de la fragata de combate *SSV Normandy*, justo antes de los hechos de *Mass Effect*. Publicado el día del cómic gratuito (Free Comic Book Day, 4 de mayo), se puede leer de forma gratuita en internet¹⁹.

- Cómics en formato físico, publicados por Dark Horse Comics en USA y Panini Cómics en España. Todos están escritos por el principal escritor y guionista de Bioware, Mac Walters, en colaboración con el también guionista John Jackson Miller y el dibujante Omar Francia (excepto en *Mass Effect: Homeworlds*, donde Mac Walters colaboró con los particulares creadores de cada personaje en que se centran las historias). Así pues encontramos:
 - *Mass Effect: Redemption* (2010), que a su vez se compone de cuatro partes que fueron lanzadas de forma periódica y cuyos hechos transcurren entre el prólogo del videojuego *Mass Effect 2* y los acontecimientos posteriores, teniendo a Liara T'Soni de protagonista y la recuperación del cuerpo de Shepard como motor de la trama. Una edición limitada del primer capítulo del cómic con una portada especialmente diseñada fue incluido en la edición especial de coleccionista de *Mass Effect 2*.
 - *Mass Effect: Evolution* (2011), estructurada también en cuatro partes al igual que *Mass Effect: Redemption*, relata acontecimientos muy alejados de la macrohistoria, estando concretamente situada tras el descubrimiento de los relés de masa por los humanos y teniendo al Hombre Ilusorio (personaje clave en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*) como protagonista.
 - *Mass Effect: Invasion* (2011 - 2012), siguiendo la estructura dividida en cuatro partes de sus predecesoras, relata hechos ocurridos entre *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* y tiene a Aria T'Loak (personaje secundario pero clave en la saga de videojuegos) y su particular lucha contra Cerberus como centro de la historia. El primer capítulo del cómic fue incluido en la edición especial de coleccionista de *Mass Effect 3*.
 - *Mass Effect: Homeworlds* (2012), dividido también en cuatro partes, cada una de ellas dedicada a las vidas personales y pequeñas aventuras de James Vega, Garrus, Tali y Liara (personajes principales a lo largo de toda la saga excepto Vega,

¹⁹ <http://imgur.com/a/n5sSA#0>.

sólo presente en la última entrega de la trilogía de videojuegos) en relación con sus planetas de origen durante *Mass Effect 3*.

Además, hay en el mercado un volumen recopilatorio que recoge los comics publicados en soporte físico, desde el año 2010 hasta la actualidad (el tomo, *Mass Effect Library Edition Volume 1* salió a la venta el 15 de mayo de 2013).

- Película de animación (*Mass Effect: Paragon Lost*)²⁰; producida por BioWare, FUNimation, T. O. Entertainment y Production I. G. y dirigida por el director japonés Atsushi Takeuchi, esta película de 84 minutos fue estrenada en noviembre de 2012 en unos pocos cines estadounidenses y japoneses para pasar a estar disponible en Blue-ray y para descargar digitalmente por medio de Xbox Live y Play Station Network al mes siguiente. En ella se relata una de las primeras misiones llevadas a cabo por James Vega durante los acontecimientos de *Mass Effect 2*.
- DLC's: siglas de «Downloadable Content», literalmente «contenido descargable», se trata de contenidos adicionales distribuidos exclusivamente a través de su descarga por internet y creados especialmente para los videojuegos. Se lanzan al mercado a posteriori y separadamente de los videojuegos de los que dependen, por lo que su uso es exclusivo para los consumidores de los éstos, pudiendo ser tanto gratuitos como de pago. En el caso concreto de *Mass Effect*, a lo largo de los tres videojuegos podemos acceder a más de 30 DLC's que ofrecen al jugador desde apariencias alternativas para los personajes principales hasta historias secundarias con personajes completamente exclusivos que se incorporarán al grupo de personajes principales, como es el caso de Kasumi o Zaeed. Por tanto, como podemos apreciar, la función de estos DLC's es enriquecer el universo narrativo del que forman parte a la vez que dan la posibilidad de complementar la macrohistoria.

2.5.1 Relación entre sus partes

Teniendo en cuenta el apartado anterior, donde hemos visto cómo el universo ficcional de *Mass Effect* tiene lugar en varios *media* como videojuegos, novelas, cómics e incluso cine, observaremos a continuación la relaciones entre ellas (ver Anexo 2).

Como hemos visto, los medios que soportan la narración se pueden circunscribir a los siguientes: videojuegos, fan films, cómics, película de animación, aplicaciones para teléfono móvil y las novelas. Siguiendo las directrices marcadas por Scolari en sus obras, es evidente que debemos tomar como núcleo narrativo la trilogía de videojuegos

²⁰ Fuente: http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect:_Paragon_Lost.

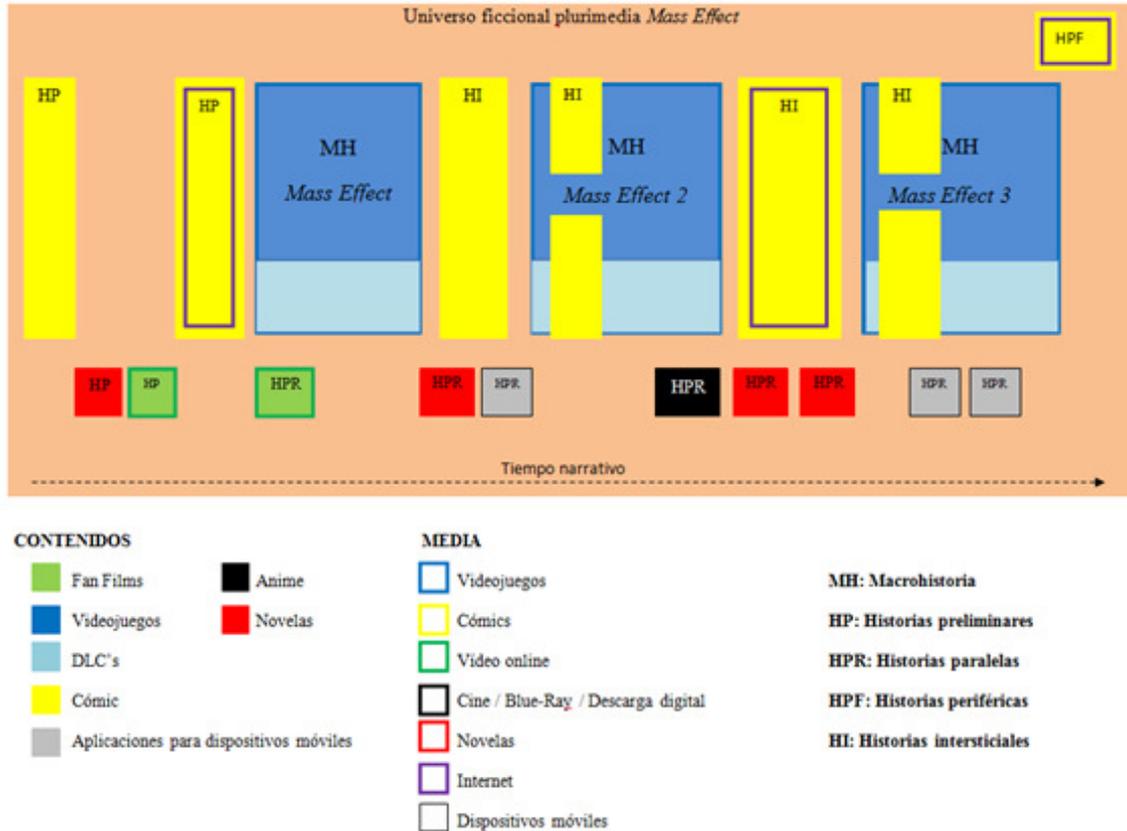
(*Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*), ya que conforman la macrohistoria y condicionan el resto de productos.

A partir de éstos, los cómics se conforman de dos formas diferentes: principalmente como microhistorias intersticiales que transcurren en los huecos temporales dejados por los videojuegos (dentro de este grupo podemos incluir las que tienen lugar antes de la macrohistoria, es decir, conformadas como historias preliminares, como es el caso de *Mass Effect: Evolution* o *Mass Effect: He who laughs best*) y centrándose en historias sobre personajes principales de la saga; y en menor medida historias paralelas, que no obstante algunas particularmente se conforman en realidad como una suerte de precuelas de los videojuegos, como ocurre con *Mass Effect: Conviction*, cuyos hechos ocurren durante los acontecimientos de *Mass Effect 2*, pero como producto es más reconocible como una precuela de *Mass Effect 3* centrada en uno de sus personajes principales, y lo mismo podría decirse de la película de animación. El claro objetivo de estos productos es profundizar en elementos narrativos que se incorporan de forma novedosa y otorgarles una cierta importancia no por su contribución a la narración, sino por favorecer la complejidad del universo narrativo del que forman parte. Además podemos encontrar historias periféricas, es decir, al margen de la trama (más aún, es imposible determinar el tiempo narrativo donde se sitúan) como ocurre con *Blasto: Eternity is forever*, donde se narra una historia que se asienta en el universo ficcional pero ocurre en un momento narrativo diferente, por lo que su función narrativa en la macrohistoria es irrelevante.

En cuanto a la función de tanto los fan films como las aplicaciones para dispositivos móviles, es la de añadir tramas a la macrohistoria que pueden conformarse de forma paralela o como historias preliminares (precuelas). Por último, la narración desarrollada a lo largo de las novelas se trata de historias paralelas a la macrohistoria, aunque están conectadas entre sí y muestran cierta continuidad.

Como podemos observar, la autonomía, independencia y peso narrativo de esta variedad de productos es dispar: aunque la saga de videojuegos y las novelas son los que ostentan una mayor independencia y pueden consumirse de forma plena e independiente sin depender de los otros productos (aunque esto enriquecería su consumo), de los otros productos no se puede decir lo mismo: tanto los cómics, como los fan films, la serie de animación y las aplicaciones para dispositivos móviles difícilmente pueden disfrutarse completamente si no se ha consumido con anterioridad, al menos, los videojuegos, llegando a ser completamente incomprensibles (narratológicamente hablando) en productos como *Blasto: Eternity is forever*, por lo que dependen en gran medida de éstos.

2.6 MAPA TRANSMEDIA



Tomando como base el mapa transmídia elaborado por Belsunces (2011: 61) sobre la serie de televisión *Fringe*, hemos podido elaborar un mapa donde podemos ver cómo se distribuyen los contenidos que constituyen el universo ficcional de *Mass Effect* y qué medios los soportan, así como su ordenación a lo largo de su línea temporal narrativa.

El entorno plurimedia (término acuñado por Belsunces) en que se desarrolla el universo *Mass Effect* ha sido representado en color crema, envolviendo a todas las producciones. Como vimos en el punto anterior, la macrohistoria está formada por los tres videojuegos, coloreados de azul, dentro de los cuales hemos incluido los DLC's en color celeste (ya que dependen de manera directa de éstos) y ambos englobados por un recuadro azul para indicar que su medio son los videojuegos.

A la izquierda de éstos pero al mismo nivel, ya que se integran en la macrohistoria por medio de personajes clave y en vacíos temporales de ésta, vemos dos bloques amarillos que representan los cómics y que se figuran como historias preliminares a la macrohistoria si tenemos en cuenta la línea temporal narrativa, estando uno de los bloques doblemente enmarcado por un recuadro amarillo y otro morado para indicar que aunque en un principio fueran publicados en internet, también se encuentran en formato físico. Asimismo, también vemos como el resto de cómics se conforman como historias

situadas temporalmente entre los videojuegos o incluso dentro de éstos. El caso especial de *Blasto: Eternity is forever* ha sido representado aparte de los tres bloques e incluso fuera de la línea temporal pero dentro del universo ficcional plurimedia, siendo marcado como la única historia periférica.

Por otro lado, podemos observar asimismo que el resto de productos (fan films, aplicaciones para dispositivos móviles, novelas y película de animación) se configuran bien como historias paralelas bien como historias preliminares y han sido creadas concretamente para un medio.

2.7 FUNCIÓN NARRATIVA DE LAS PARTES Y SUS *MEDIA*

Seguimos la clasificación aportada por Jak Boumans, citado en Scolari para establecer los criterios sobre los que se define el concepto de transmedia:

- La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas
- Es una producción integrada
- Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.
- El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema / historia / objetivo / mensaje, dependiendo del tipo de proyecto (SCOLARI, 2013: 25-26)

Teniendo presentes estos cuatro pilares pero fijándonos especialmente en el cuarto, deducimos que cada parte tiene una función específica que aporta algo al todo de la historia, ya sea ahondar en la vida personal de los personajes principales, completar huecos argumentales de la macrohistoria, expandir el mundo ficcional, explicar sucesos concretos, etc., con lo que se persigue otorgar de realismo y sensación de completitud al universo ficcional.

Con el fin de resumir las funciones que desempeñan cada una de las partes en relación con la macrohistoria (la trilogía de videojuegos), hemos elaborado la siguiente tabla tomando como base la tabla ideada por Belsunces (2011: 80) a partir de indicaciones de Jenkins y Scolari, utilizando los colores previamente usados en el mapa transmedia para indicar al mismo tiempo su soporte:

		Función		
		Expandir universo ficcional	Profundizar personajes	Completar lagunas argumentales de la macrohistoria
Producto	<i>Mass Effect Galaxy</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Infiltrator</i>	X		
	<i>Mass Effect 3 Datapad</i>			
	<i>Mass Effect: Revelation</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Ascension</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Retribution</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Deception</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Red sand</i>	X		
	<i>Mass Effect: Assignment</i>	X		
	<i>Mass Effect: Redemption</i>	X	X	X
	<i>Mass Effect: Incursion</i>	X	X	
	<i>Mass Effect Inquisition</i>		X	
	<i>Mass Effect: Evolution</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Conviction</i>		X	X
	<i>Mass Effect: Invasion</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Homeworlds</i>		X	
	<i>Mass Effect: He who laughs best</i>	X	X	
	<i>Blasto: Eternity is forever</i>	X		
	<i>Mass Effect: Paragon Lost</i>		X	
	<i>DLC's</i>	X	X	

Como podemos ver, sólo dos productos tienen el propósito de integrarse directamente en la macrohistoria con la función de completarla (lo que hace que muestren una gran interdependencia narrativa), ya sea porque algunos sucesos no se hayan explicado adecuadamente o directamente se hayan omitido, lo que pone en peligro la integridad del relato.

El resto de productos, en cambio, muestran una gran independencia del macrorelato y funcionan de forma independiente (excepto los DLC's, que los tomamos como parte

de los propios videojuegos aunque narrativamente no aporten nada), por lo que se conforman como extensiones de éste no dependientes del mismo.

2.8 ENTRAMADO INDUSTRIAL SOPORTADO POR LA NARRACIÓN TRANSMEDIA

Dada la complejidad del universo transmedia que da sentido a la franquicia *Mass Effect*, es de suponer que es necesaria la integración y compenetración de varias industrias en el dicho proyecto para que éste tome forma de forma coherente y lo sostenga. Como hemos visto anteriormente, la trilogía de videojuegos (así como los juegos creados especialmente para plataformas móviles), contenedora de la macrohistoria, está desarrollada por Bioware y publicada por Electronic Arts y Microsoft, dependiendo de sus versiones para Xbox 360, Play Station 3 o PC.

De Microsoft poco se puede decir nuevo, estando a la vista su éxito desde su creación en 1975. Electronic Arts, por otro lado, es la tercera empresa de videojuegos más grande del mundo por detrás de Nintendo y Activision Blizzard²¹, aunque ostenta el primer puesto en cuanto a producción de videojuegos para videoconsolas de terceras empresas y es la que posee mayor distribución del mundo en este sector²², siendo EA Games subsidiaria de ésta y estando Bioware (ver el punto 2.1) al servicio de ésta desde que fuera comprada en el año 2007.

En cuanto a los cómics, que tal y como hemos visto conforman una parte importante del universo transmedia de *Mass Effect*, la editorial encargada de su producción es la estadounidense Dark Horse Comics, la tercera más importante tras Marvel Comics y DC Comics²³, especialmente popular por lanzar al mercado cómics desarrollados en contextos de Ciencia Ficción, destacándose entre ellos los pertenecientes al universo *Star Wars*, *Alien*, *Predator* o *Starship Troopers*.

También con especial dedicación a los productos basados en escenarios de Ciencia Ficción se encuentra la editorial Del Rey, encargada de las novelas y también responsable de la mayoría de las publicaciones de la española Random House, incluyendo todos sus libros de *Star Wars*²⁴.

En cuanto a la película de animación, está producida por Bioware en colaboración con FUNimation Entertainment, productora americana famosa por su distribución de series anime orientales y las japonesas T. O. Entertainment y Production I.G.,

²¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

²² http://es.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

²³ http://es.wikipedia.org/wiki/Dark_Horse_Comics

²⁴ [http://es.wikipedia.org/wiki/Del_Rey_\(editorial\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Del_Rey_(editorial)).

productoras responsables de famosas series de animación (como la serie *Ghost in the Shell*), películas, cortos de animación basados en videojuegos, etc.

Como vemos, la elección de estas compañías para el desarrollo de productos específicos (que cuentan historias concretas utilizando un lenguaje concreto en un medio concreto) no ha sido al azar, sino estudiada con detalle y teniendo en cuenta los éxitos cosechados por éstas con anterioridad (además, como vemos, sobre todo con productos relacionados con la Ciencia Ficción) y responsables de éxitos de grandes marcas como Star Wars, lo que asegura su éxito en el mercado. Por tanto, podemos aventurar que la marca *Mass Effect* ha sido concebida como un proyecto transmedia desde sus orígenes.

2.9 LA MARCA MASS EFFECT: RASGOS ESTÉTICOS



Ilustración 8 – Una de las imágenes promocionales de *Mass Effect 3*.
Fuente: http://www.hdwallpapers.in/walls/2012_mass_effect_3_game-wide.jpg

Conociendo todo el entramado transmedia que da forma a *Mass Effect*, podemos afirmar que el producto que se lanza al mercado es su universo ficcional; por tanto, tanto los productos que conforman la macrohistoria como sus extensiones deben tener unos rasgos característicos que las hagan reconocibles y parte de dicho universo. Como acertadamente señala Maguregui (2012: 5), «las marcas portan más que nunca el contrato entre las compañías y los consumidores porque representan en sí mismas universos narrativos».

Por un lado, un prototipo del físico de Shepard (pues recordemos que el protagonista puede ser totalmente personalizable físicamente) basado en el famoso modelo alemán Mark Vanderloo es una de las dos marcas distintivas del universo *Mass Effect*, presente en la portada de los tres videojuegos y videos promocionales.



Ilustración 9 - Logos de los videojuegos *Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*. Fuentes: http://es.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect, http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Mass_Effect_2_logo.jpg, <http://dehparadox.es/2011/05/mass-effect-3-se-retrasa-hasta-2012.html>.

conforme avanza la saga, como si quisieran reflejar la gravedad argumental del producto que representan. Asimismo, el propio logo de los Espectros (N7) se estableció como símbolo característico y distintivo de la saga, con lo que ambos elementos, junto al personaje de Shepard, se conforman como los principales recursos publicitarios de la marca.

Por otro, el logo de los videojuegos también están presente no solo en los videojuegos, sino en todos los productos desde su aparición con la primera entrega; este elemento consiste en las letras que conforman el título con la silueta de un planeta atravesándolas, al que se le fue añadiendo el número 2 y el 3 con los colores característicos del símbolo de los Espectros del universo *Mass Effect* y que están siempre presentes en el traje de Shepard en las sagas que le sucedieron. Es necesario señalar que dichos números van «estropeándose»



Ilustración 10 - Logo de los espectros. Fuente: <http://xbox666.com/2011/06/mass-effect-3-edicion-coleccionista/>

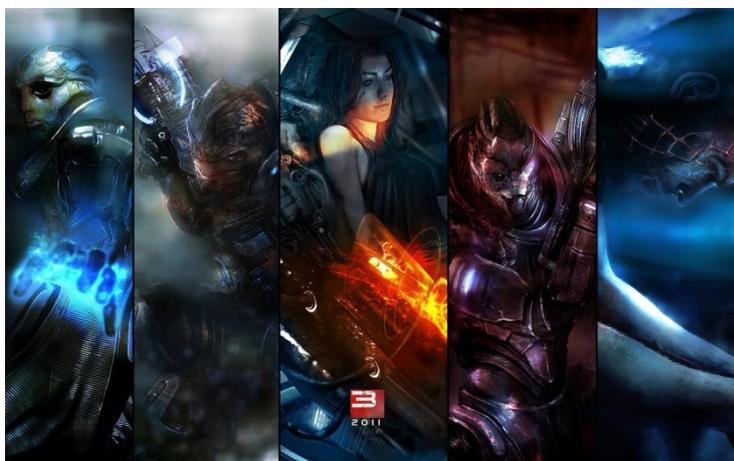


Ilustración 11 - Imagen promocional de *Mass Effect 3* prescindiendo de los logos clásicos de la serie. Fuente: <http://images.wikia.com/masseffect/es/images/1/18/Mass-Effect-3-Fan-Art-Wallpaper-1200x800.jpg>.

También hay que destacar, en relación a la nombrada degradación de los números en los logos de la saga, que forma parte del mismo cambio estético que podemos observar desde la primera entrega a la última (narrativamente): en *Mass Effect* podemos observar cómo se utilizan imágenes con la figura de Shepard, el universo y seres alienígenas como elementos principales del reclamo publicitario, mientras que en *Mass Effect 3* la estética se vuelve más oscura y más centrada en el peligro y la destrucción del universo. Especialmente en este último episodio, el impactante apocalipsis (utilizando escenarios reales de la Tierra para ilustrarlo y mostrando la magnitud del poder de los Segadores, como podemos ver en la ilustración 7) y la soledad de Shepard ante la destrucción de su planeta, envuelto en una densa oscuridad, conforman las imágenes más representativas de la estrategia publicitaria desplegada. Asimismo, se recurre a imágenes de gran potencial emotivo y épico recurriendo a personajes presentes con papeles relevantes en entregas anteriores (o simplemente que han acompañado al protagonista desde el comienzo de la saga como Garrus, Liara y Tali, como podemos ver en la ilustración 12), a veces incluso prescindiendo de los logos y dejando como única señal de identidad los números degradados que hemos comentado anteriormente (ver ilustración 11). Del mismo modo se utilizan imágenes simbólicas que nos remiten a sentimientos como la esperanza entre la destrucción (sobre todo en la última entrega), imágenes que nos remiten directamente al cine (como vemos en la ilustración 29) o que ostentan una clara influencia de éxitos cinematográficos de Ciencia Ficción como *Star Wars* (ilustración 14).



Ilustración 12 – Imagen publicitaria de *Mass Effect 3* centrándose en personajes clave de la franquicia.
Fuente: <http://www.abc.es/videojuegos/xbox360/item/491-mass-effect-3-promete-mas-accion-en-sus-combates-y-nuevos-modos-de-juego.html>

Finalmente, la banda sonora (en la que colaboraron compositores de la talla de Clint Mansell, responsable de bandas sonoras de filmes como *Cisne Negro*, *El Luchador* y *Requiem por un sueño*) también debe ser tenida en cuenta como elemento distintivo de la saga y que se mantienen desde la primera entrega, formando parte de las promociones publicitarias.



Ilustración 13 - Similitudes entre imagen promocional perteneciente a *Mass Effect 3* y el filme *La lista de Schindler* (1993). Fuentes: *Mass Effect 3: edición coleccionista* y <http://www.mifondodepantallagratis.net/movies/pages/schindlers-list.shtml>



Ilustración 14 – Similitudes entre el cartel promocional de *Star Wars – Episodio I* y *Mass Effect*. Fuentes: <http://sp0.cinedor.es/711/cartel-promocional-star-wars-episodio-i-la-amenaza-fantasma-3d-5-783.jpg>; http://www.juegomania.org/Mass+Effect/foto/xbox360/0/197/197_c.jpg/Foto+Mass+Effect.jpg.

CONCLUSIONES

A partir del presente estudio, utilizando *Mass Effect* como ejemplo, hemos podido acercarnos a las narraciones *transmedia*, que como podemos ver adquieren de manera progresiva un papel cada vez más significativo en nuestra cultura lúdica y que se nos presentan difíciles de seguir y estudiar principalmente debido a dos síntomas claros de nuestra época: la rapidez a la que evolucionan y la fragmentación de los contenidos que las conforman. Parece que esta rápida variabilidad de las formas, la dispersión de contenidos, la falta de centro, etc. nos acerca cada vez más a ese mundo de Ciencia Ficción que tanto parecía asustar a Poe a principios del siglo XX.

A la vez hemos podido constatar por las afirmaciones de varios autores que actualmente una narración sólo puede tener cierto éxito comercial si se cuenta a través de diversos medios y lenguajes para alcanzar a un radio de público amplio y cada vez más heterogéneo, con lo que las narraciones *transmedia* aparecen como productos idóneos para el futuro de las industrias dedicadas al entretenimiento. No obstante, no deja de ser paradójico que ante esta dispersión en la creación de contenidos por una parte de la industria, otra parte intente, como ya adelantó Fidler, idear y lanzar al mercado el aparato con el máximo de funciones y que definitivamente brinde la posibilidad de poder consumir cualquier producto en cualquier formato, lo que pondría en peligro el concepto de *transmedia* del que tanto hemos hablado. Si las narraciones *transmedia* fracasarán víctimas de su propia dispersión de la que hacen gala o si se amoldarán a los nuevos aparatos, solo el tiempo podrá decirlo. Lo que sí parece estar claro es que estas narraciones tendrán como soporte las pantallas que tanta devoción nos exigen y a las que dedicamos más atención a lo largo del día que a nosotros mismos; de las que ya no es imposible separarnos ya que las hemos hecho parte de nuestro ser, como ese final de *Mass Effect* en que seres orgánicos y máquinas se mezclan a nivel cognitivo de la materia para formar una nueva especie. La tecnología se ha convertido en la religión del siglo XXI.

Para finalizar, asimismo hemos intentado mediante el presente trabajo ayudar a la concepción del videojuego no solo como objeto lúdico orientado a minorías de joven edad, sino como objeto de estudio cultural y digno de estudio, y ante todo como excelente medio para contar buenas historias, hecho al que hasta hace escaso tiempo ha habido férreas oposiciones y reticencias quizá debido a su carácter de medio impulsado en gran parte por la cultura popular. Porque por mucho que la tecnología avance a velocidades más allá de la luz como las naves espaciales, el *Homo Sapiens* aún se enamora de una buena historia, y el formato que se lo ofrezca es lo de menos. Como sabiamente dice el maestro Scolari,

los últimos estudios en el campo de la evolución han puesto de relieve la importancia de la narrativa en la vida del *Homo Sapiens*. Algunos investigadores no dudan en colocar las competencias narrativas entre las ventajas competitivas que permitieron la

supervivencia de nuestra especie. Una especie que desarrolla la capacidad de ficcionalizar puede imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano. Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que *Homo Sapiens* somos *Homo fabulators*. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos (SCOLARI, 2013:17).

Referencias

1 Bibliografía

- ÁLAMO FELICES, Francisco (2011): *Los subgéneros novelescos (Teoría y modalidades narrativas)*. Almería, Ed. Universidad de Almería.
- (2008): *Principios teóricos y metodológicos de teoría de la narrativa*. Almería, Ed. Universidad de Almería.
- BOU, Núria y PÉREZ, Xavier (2000): *El tiempo del héroe – Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*. Barcelona, Ed. Paidós Comunicación 122
- DOMINGUEZ CAPARRÓS, José (2002): *Teoría de la literatura*. Madrid, Ed. Centro de Estudios Ramón Areces, S. A.
- FIDLER, Roger (1998): *Mediamorfosis*. Buenos Aires, Ed. Granica.
- GIL GONZÁLEZ, Antonio J. (2012): *+Narrativa(s): Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca, Ed. Universidad de Salamanca.
- HEPHAESTUS BOOKS (2012): *Mass effect*. Ed. Hephæstus Books.
- JENKINS, Henry (2003): *Rethinking media Change: The Aesthetics of Transition*. MIT Press.
- (2009): *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona, ed. Paidós.
- JUUL, Jesper (2009): *A casual revolution – Reinventing videogames and their players*. Cambridge, MIT Press.
- KARPYSHYN, Drew (2008): *Mass Effect: Revelación*. Barcelona, Scyla Editores S.A.
- (2009) *Mass Effect: Ascensión*. Barcelona, Scyla Editores S.A.
- (2011) *Mass Effect: Castigo*. Barcelona, Scyla Editores S. A.
- MANN, George [ed.] (2001): *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*. Nueva York, Carroll & Graff Publishers.
- NOGUERA, José Manuel, MARTÍNEZ, Josep y GRANDÍO, M^a Mar (2011): *Redes sociales para estudiantes de comunicación*. Barcelona, Editorial UOC.
- PAJARES TOSCA, Susana, EGENFELDT-NIELSON, Simon y HEIDE SMITH, Jonas (2008): *Understanding Video Games: the essential introduction*. Oxford, Editorial Routledge.
- PRUCHER, Jeff (2007): *Brave New World*. Oxford, Oxford University Press.

- RODRÍGUEZ PEQUEÑO, Javier (2008): *Géneros literarios y mundos posibles*. Madrid, Ed. Eneida.
- SCOLARI, Carlos A. (2008): *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, Ed. Gedisa.
- (2013): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Ed. Deusto.
- SWALES, John M. (2008): *Genre Analysis. English in Academic and Research Settings*. Cambridge, Cambridge University Press.
- TULLOCH, John y JENKINS, Henry (1995): *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. Londres, Ed. New York Routledge.
- VALLES CALATRAVA, José R. y ÁLAMO FELICES, Francisco (2002): *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada, Ed. Alhulia.
- VV.AA. (2012): *Extra life – 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Madrid, Ed. Errata naturae.
- VILLANUEVA, Darío (2006): *El comentario de texto narrativo: cuento y novela*, Barcelona, Ed. Mare Nostrum Comunicación S. A.
- WALTERS, Mac, JACKSON Miller, John y FRANCIA, Omar (2010): *Mass Effect: Redemption*. Barcelona, Ed. Panini Cómic.
- (2011a) *Mass Effect: Evolución*. Barcelona, Ed. Panini Cómic.
- (2011b) *Mass Effect: Invasión*. Barcelona, Ed. Panini Cómic.
- (2012 – 2013) *Mass Effect: Homeworlds*. Barcelona, Ed. Panini Cómic.

2 Monografías

- ÁLAMO Felices, Francisco (2009): «Literatura y mercado: el *best-seller*. Aproximación a su estructura narrativa, comercial e ideológica». *Espéculo* 43. Disponible en <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero43/limercad.html> [Consultado el 09/09/11].
- BEESON, Michael (2005): «Cross-Media Narrative». Disponible en http://ncca.bournemouth.ac.uk/gallery/view/45/Cross-Media_Narrative [Consultado el 09/11/12].
- BELSUNCES GONÇALVES, Andreu (2011): «Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica». Disponible en <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8581/1/abelsuncesTFM0611.PDF> [Consultado el 06/08/12].
- CHIN, Stephen (2010): «Game narrative Review» (Mass Effect). Disponible en http://twivideo01.ubm-us.net/o1/gdconarrative/11/Stephen%20Chin_2011.pdf [Consultado el 19/04/13].
- DAVIDSON, Drew (2008): «Stories in between: narratives and mediums play», ETC Press Creative commons. Disponible en: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/files/storiesinbetween-drewdavidson.pdf> [Consultado el 19/04/13].

- DENA, Christy (2009): «Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments». Tesis doctoral presentada en la School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications, Digital Cultures Program, University of Sydney, Australia. Disponible en: http://dl.dropbox.com/u/30158/DENA_TransmediaPractice.pdf [Consultado el 03/05/13].
- GALLEGO, Eduardo y SÁNCHEZ, Guillem (2003): «¿Qué es la Ciencia Ficción?». Disponible en http://www.ual.es/~egallego/textos/que_cf.pdf [Consultado el 04/05/13].
- GARCÍA García, Francisco: «Videojuegos y virtualidad narrativa». 2006. Disponible en: <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf> [Consultado el 13/12/12].
- GREGORY, Álvaro: «Definiciones (Space Opera)». 2002. Disponible en <http://www.ciencia-ficcion.com/varios/firmas/f20021006.htm> [Consultado el 29/03/13].
- GOSCIOLA, Vicente (2009): «Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine». Disponible en http://comunicaciones.uc.cl/prontus_fcom/site/artic/20091216/imag/FOTO_0620091216152156.pdf [Consultado el 08/10/12].
- HERNÁNDEZ, Manuel y GRANDÍO, M^a Mar (2011): «Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010)». Disponible en <http://www.readperiodicals.com/201101/2332043741.html#b> [Consultado el 03/08/11].
- HOLMES, Kym (2008): «Playing the story; Narrative Structures of RPG's». Disponible en http://www.kymholmes.com/documents/Narrative_RPG.pdf [Consultado el 05/09/12].
- JOHNSON, Derek (2005): «Star Wars fans, DVD, and cultural ownership». Disponible en el portal digital *The Velvet Light Trap*, volumen 56, pp. 36-44. [Consultado el 07/09/12].
- JUUL, Jesper (1999): «A clash between Game and Narrative». Disponible en <http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf> [Consultado el 17/10/12].
- MAGUREGUI, Carina (2009): «Narrativas transmedia y cruce de plataformas en Lost». Disponible en <http://textodromo.files.wordpress.com/2009/08/lostmaguregui.pdf> [Consultado el 08/10/12].
- NOVELL MONROY, Noemí (2008): «Literatura y cine de Ciencia Ficción. Perspectivas teóricas». Barcelona. Tesis Doctoral UAB Facultad de letras. Disponible en: http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis_lit_cine_ciencia_ficcion.pdf [Consultado el 23/12/12].
- PARRA, David *et al.*: «Hábitos del uso de los videojuegos en España entre los mayores de 35 años». *RLCS, Revista Latina de Comunicación social* 64: 694-707. Universidad de La Laguna, 2009. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/09/art/855_UCM/56_73_Parra_et_al.html [Consultado el 07/10/12].

- PLANELLS, Antonio (2010): «Max Payne: cine negro y pesadillas en el medio interactivo». Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/35_Planells%2072.pdf [Consultado el 19/03/13].
- PULIDO, Genara (2004): «La especulación científica en literatura. Para una teoría de la narrativa de la narrativa de ciencia ficción». *Discurso: Revista internacional de semiótica y teoría literaria* 18: 48 [Consultado el 07/09/12].
- RODRÍGUEZ BREIJO, Vanesa y PESTANO RODRÍGUEZ, José Manuel (2012): «Los videojuegos en España: Una industria cultural incipiente». Disponible en: http://grupo.us.es/grehcco/ambitos21definitivo/ambitos21_rodriguez.pdf [Consultado el 04/05/13].
- ROMERO MARISCAL, Lucía y CAMPOS DAROCA, Javier (2001-2002): «puntos de la asignatura «La tradición clásica griega en la literatura de lengua inglesa y alemana»; Temas 5 y 6 (Prometeo en Percy y Mary Shelley), pp. 78 – 106. Universidad de Almería, año académico 2001 – 2002.
- RUDEK, Jordan (2010): «Decision-making, emergence and narrative in *Dragon Age: Origins, Mass Effect and Mass Effect 2*». Disponible en <http://library.usask.ca/theses/available/etd-04112011-140043/unrestricted/RudekProjectPaper.pdf> [Consultado el 01/02/13].
- RUCH, Adam W. (2011). «Canon and Contingency in *Mass Effect*». Disponible en <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2011/06/ruchvhpaper.pdf> [Consultado el 09/03/2012].
- SAN PABLO MORENO, María del Pilar (2012): «La construcción del discurso narrativo en Matrix». *Revista de Investigación Social* 8. Disponible en: <http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/8/secciones/tematica/01-construccion-discurso-matrix.html> [Consultado el 01/03/13].
- UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID Y ASOCIACIÓN DE VIDEOJUGADORES (2008): *Hábitos e iniciación a los videojuegos en mayores de 35 años*. Disponible en <http://www.adese.es/pdf/vjadultosestudio.pdf> [Consultado el 09/11/12].
- VALLES CALATRAVA, José R. (2004): «La utilización de algunas estructuras narrativas clásicas en los modernos juegos electrónicos (a propósito de *El mundo nunca es suficiente*, de James Bond)». Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=940583> [Consultado el 03/01/13].

3 Webgrafía

- <http://www.adese.es/index.php> - Web de la Asociación Española de Distribución y Editores de Software de Entretenimiento.
- <http://www.ciencia-ficcion.com> – Web de difusión de cualquier tema relacionado con la Ciencia Ficción mantenido por Francisco José Súañer Iglesias y colaboradores.
- <http://www.jotdown.es/> - Sitio de Jot Down Cultural Magazine, publicación digital sobre cultura contemporánea.
- <http://masseffect.bioware.com/> - Sitio oficial de la franquicia *Mass Effect*.

- <http://es.masseffect.wikia.com/> - Enciclopedia sobre el universo *Mass Effect*.
- <http://transmediacommons.wordpress.com/> - Web que sigue de cerca los cambios y evolución ocurridos en el universo transmedia.
- <http://hipermediaciones.com/> - Blog de Carlos Scolari.
- <http://henryjenkins.org/> - Blog de Henry Jenkins.
- <http://es.wikipedia.org/> - Wikipedia.
- http://cultura.elpais.com/cultura/2012/10/26/actualidad/1351249058_818270.html - Entrevista a Úrsula K. Le Guin en El País.
- <http://www.youtube.com/> - Youtube.

4 Videografía

- DENA, Christy (2010): «TEDxTransmedia – Christy Dena – Dare to design». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=GtuthYUrntw [Consultado el 06/03/12].
- DINEHART, Stephen (2010): «TEDxTransmedia – Stephen Dinehart – Dare to engage». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=gz9fZJatIQw [Consultado el 04/03/12].
- GINN, Ian (2010): «TEDxTransmedia – ian Ginn – Dare to educate». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=z7w60ako-yU [Consultado el 05/03/12].
- GÓMEZ, Jeff (2010): «TEDxTransmedia – Jeff Gómez – Dare to change». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=p9SIVedmnw4 [Consultado el 05/03/12].
- (2011): «The power of transmedia storytelling». Disponible en <http://thepixelreport.org/2011/11/01/the-power-of-transmedia-storytelling/> [Consultado el 06/03/12].
- HARROP, Simon (2010): «TEDxTransmedia – Simon Harrop – Dare to sense». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Cvma79Q0AP4 [Consultado el 06/03/12].
- HONN, Dan (2007): «TEDxTransmedia – Dan Hon – Dare to play». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=JhqWyhMGRLg [Consultado el 06/03/12].
- NORRINGTON, Allison (2010): «TEDxTransmedia –Allison Norrington – Dare to live». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=dZ7XAr8X83U [Consultado el 06/03/12].
- ROWAN, David (2010): «TEDxTransmedia – David Rowan – Dare to inform». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=MYw10r_wBlS [Consultado el 06/03/12].
- SANDBERG, Christopher (2010): «TEDxTransmedia – Christopher Sandberg – Dare to make». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=xkDZMm4_CKU [Consultado el 06/03/12].

- SCOLARI, Carlos A. (2012): «El periodismo siempre fue transmedia». Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=AarXgpL6Fns> [Consultado el 12/12/12]
- (2013): «Ecología de las interfaces: Carlos A. Scolari at TEDxMoncloa». Disponible en http://www.youtube.com/watch?v=CZ_8xeW3Z4s [Consultado el 06/03/13].
- SRIVASTAVA, Lina (2011): «Transactivism: Lina Srivastava at TEDxTransmedia2011». Disponible en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=6GO_bXpckDM [Consultado el 06/03/12].

5 Filmografía

- ABRAMS, J. J. (2009): *Star Trek*.
- ABRAMS, J. J., KUTZMAN, Ález y ORCI, Roberto (2004-2010): *Lost*.
- BAY, Michael (1998): *Armageddon*.
- BLOMKAMP, Neill (2009): *Distrito 9*.
- BOYLE, Danny (2002): *28 días después*.
- CAMERON, James (1984): *Terminator*.
- (1991) *Terminator 2*.
- CARPENTER, John (1982): *La cosa*.
- CUARÓN, Alfonso (2006): *Hijos de los hombres*.
- GUILLIAM, Terry (1995): *12 monos*.
- HILLCOAT, John (2009): *La carretera*.
- KELLY, Richard (2001): *Donnie Darko*.
- KERSHNER, Irvin (1980): *Star Wars Episodio V: El imperio contraataca*.
- KUBRICK, Stanley (1968): *2001: una odisea en el espacio*.
- LANG, Fritz (1927): *Metrópolis*.
- LAWRENCE, Francis (2007): *Soy leyenda*.
- LUCAS, George (1977): *Star Wars Episodio IV: Una nueva esperanza*.
- (1999) *Star Wars Episodio I: la amenaza fantasma*.
- (2002) *Star Wars Episodio II: el ataque de los clones*.
- (2005) *Star Wars Episodio III: la venganza de los sith*.
- MCTEIGUE, James (2006): *V de Vendetta*.
- MARQUAND, Richard (1983): *Star Wars Episodio VI: El retorno del jedi*.
- MOORE, Ronald D., EICK, David, LARSON, Glen A. et al. (2004-2009): *Battlestar Galáctica* (serie de televisión).
- ÔTOMO, Katsuhiro (1988): *Akira*.
- SCHAFFNER, Franklin J (1968): *El planeta de los simios*.
- SCOTT, Ridley (1979): *Alien, el octavo pasajero*.

— (1982): *Blade Runner*.

SIEGEL, Don (1956): *La invasión de los ladrones de cuerpos*.

SPIELBERG, Steven (1977): *Encuentros en la tercera fase*.

— (2002): *Minority report*.

— (2009): *I. A. Inteligencia artificial*.

STANTON, Andrew (2008): *Wall-E*.

VERHOEVEN, Paul (1990): *Desafío total*.

WACHOSKY, Andy y Lana (1999): *The Matrix*.

6 Videojuegos utilizados

BIOWARE [desarrollador] (2007): *Mass Effect*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft.

BIOWARE [desarrollador] (2010): *Mass Effect 2*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft.

BIOWARE [desarrollador] (2012): *Mass Effect 3*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft.

BIOWARE [desarrollador] (1999): *Starcraft*. Distribuido por Blizzard Entertainment.

BLIZZARD [desarrollador] (2010): *Starcraft 2: Wings of liberty*. Distribuido por Blizzard Entertainment.

BLIZZARD [desarrollador] (2013): *Starcraft 2: Heart of the Swarm*. Distribuido por Blizzard Entertainment.

ION STORM [desarrollador] (2000): *Deus Ex*. Distribuido por Eidos Interactive.

APÉNDICES Y ANEXOS

Anexo 1: Cuadro resumen sobre la aparición de personajes principales a lo largo del arco argumental desarrollado en los videojuegos *Mass Effect*

Leyenda: hemos dividido los personajes en cuatro grupos, dependiendo de su aparición en las entregas y su importancia; así distinguimos:

- *Presente*: Personaje que puede formar parte del escuadrón de Shepard (y, por tanto, es manejable por el jugador).
- *Secundario*: Personaje que, aunque no sea manejable por el jugador, lo ha sido en anteriores entregas o tiene cierto peso argumental.
- *Mencionado*: Personaje que se menciona por su importancia en el desarrollo argumental en anteriores o posteriores entregas.
- *No presente*: Personaje que no aparece.

(Fuente: http://en.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect, con modificaciones personales)

Nota: Algunos personajes pueden aparecer o no en *Mass Effect 2* o *Mass Effect 3*, dependiendo de si han muerto o no en entregas anteriores. Además, algunos de los personajes que aquí aparecen sólo estarán

presentes si el jugador ha comprado e instalado ciertos DLC's (contenidos descargables, generalmente de pago) que tratan específicamente sobre el personaje.

PERSONAJE	JUEGO		
	<i>MASS EFFECT</i>	<i>MASS EFFECT 2</i>	<i>MASS EFFECT 3</i>
Shepard	Presente		
Ashley Williams	Presente	Secundario	Presente
Liara T'Soni	Presente	Secundario	Presente
Kaidan Alenko	Presente	Secundario	Presente
Garrus Vakarian	Presente		
Tali'Zorah	Presente		
Miranda Lawson	No presente	Presente	Secundario
El Hombre Ilusorio	No presente	Secundario	Secundario
Jeff "Joker" Moreau	Secundario		
David Anderson	Secundario		
Urdnót Wrex	Presente	Secundario	Secundario
EDI / SID	No presente	Secundario	Presente
Jacob Taylor	No presente	Presente	Secundario
Mordin Solus	No presente	Presente	Secundario
Jack / Sujeto Zero	No presente	Presente	Secundario
Grunt	No presente	Presente	Secundario
Thane Krios	No presente	Presente	Secundario
Legión	No presente	Presente	Secundario
Samara	No presente	Presente	Secundario
Morinth	No presente	Secundario	
Zaeed Massani	No presente	Presente	Secundario
Kasumi Goto	No presente	Presente	Secundario
James Vega	No presente		Presente
Javik	No presente		Presente
Admirante Steven Hackett	Secundario		

Embajador / Consejero Donnel Udina	Secundario		
Consejero Tevos	Secundario		
Consejero Valern	Secundario		
Consejero Sparatus	Secundario		
Consejero Irissa	No presente	Mencionado	Secundario
Consejero Esheel	No presente	Mencionado	Secundario
Consejero Quentius	No presente	Mencionado	Secundario
Conrad Verner	Secundario		
Ingeniero Gregory Adams	Secundario	Mencionado	Secundario
Capitán Kirrahe	Secundario	Mencionado	Secundario
Saren Arterius	Secundario	No presente	
Matriarca Benezia	Secundario	No presente	
El Soberano	Secundario	No presente	
Ka'hairal Balak	Secundario	Mencionado	Secundario
Nihlus Kryik	Secundario	No presente	
Oficial Charles Pressly	Secundario		No presente
Kelly Chambers	No presente		Secundario
Aria T'Loak	No presente		Secundario
Dr. Karin Chakwas	Secundario		
Dr. Chloe Michel	Secundario	Mencionado	Secundario
Capitán / Comandante Armando-Owen Bailey	No presente	Secundario	
Ingeniero Kenneth "Ken" Donnelly	No presente	Secundario	
Ingeniero Gabriella "Gabby" Daniels	No presente	Secundario	
Oriana Lawson	No presente	Secundario	
Gatog Uvenk	No presente	Secundario	No presente
Kal'Reegar	No presente	Secundario	Mencionado

Almirante Shala'Raan vas Tonbay	No presente	Secundario	
Almirante Han'Gerrel vas Neema	No presente	Secundario	
Almirante Zaal'Korris vas Qwib-Qwib	No presente	Secundario	
Almirante Daro'Xen vas Moreh	No presente	Secundario	
Harbinger	No presente	Secundario	
Kolyat Krios	No presente	Secundario	
Matriarca Aethyta	No presente	Secundario	
Nassana Dantius	Secundario		No presente
Rana Thanoptis	Secundario		Mencionado
Khalisah Bint Sinan al-Jilani	Secundario		
El Corredor Sombrío	Secundario	Secundario	No presente (rol asumido por Liara T'Soni)
Tela Vasir	No presente	Secundario	No presente
David Archer	No presente	Secundario	
Gavin Archer	No presente	Secundario	
Shiala	Secundario		Mencionado
Gianna Parasini	Secundario		No presente
Emily Wong	Secundario		Mencionado
Fist	Secundario		No presente
Embajador Din Korlack	Secundario	No presente	Secundario
Fai Dan	Secundario	No presente	
Barla Von	Secundario	No presente	Secundario
Consorte Sha'ira	Secundario	Mencionado	Secundario
Kate Bowman	Secundario	Mencionado	No presente
Detective Anaya	No presente	Secundario	No presente
Niftu Cal	No presente	Secundario	No presente
Feron	No presente	Secundario	Secundario

Vido Santiago	No presente	Secundario	No presente
Donovan Hock	No presente	Secundario	No presente
General Recolector	No presente	Secundario	No presente
Sargento Rupert Gardner	No presente	Secundario	No presente
Dr. Amanda Kenson	No presente	Secundario	No presente
Harkin / Fade	Secundario		No presente
Steve Cortez	No presente		Secundario
Samantha Traynor	No presente		Secundario
Diana Allers	No presente		Secundario
Kai Leng	No presente		Secundario
Kahlee Sanders	No presente		Secundario
Primarca Adrien Victus	No presente		Secundario
Dalatrass Linron	No presente		Secundario
Eva / Urdnot Bakara	No presente		Secundario
Leviatán	No presente		Secundario
Dr. Ann Bryson	No presente		Secundario
Henry Lawson	No presente	Secundario	Secundario
Oleg Petrovsky	No presente		Secundario
Nyreen Kandros	No presente		Secundario

Anexo 2: Cuadro resumen del mundo ficcional de *Mass Effect*

	Videojuegos	Films	Fan Films	Cómic	Anime	Móvil	Novelas
Títulos al margen de la trama				<i>Blasto: Eternity Is Forever</i> (2012)			
Antes de la revelación del plan de los Segadores				<i>Mass Effect: Evolution</i> (2011)			
							<i>Mass Effect: Revelation</i> (2007)
			<i>Mass Effect: Red</i>	<i>Mass Effect:</i>			

			<i>sand</i> (2012)	<i>He who laughs best</i> (2013)			
Shepard descubre el plan de los Segadores	<i>Mass Effect</i> (2007) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows)	(En desarrollo)	<i>Mass Effect: Assignment</i> (2012)				
							<i>Mass Effect: Ascension</i> (2009)
				<i>Mass Effect: Incursion</i> (2010)		<i>Mass Effect Galaxy</i> (2009) (iOS (Apple's mobile operating system))	
Los Segadores, ayudados por los Recolectores, comienzan a atacar colonias humanas	<i>Mass Effect 2</i> (2011) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows)			<i>Mass Effect: Redemption</i> (2010)	<i>Mass Effect: Paragon Lost</i> (2013)		
				<i>Mass Effect: Inquisition</i> (2010)			<i>Mass Effect: Retribution</i> (2011)
							<i>Mass Effect: Deception</i> (2012)
				<i>Mass Effect: Conviction</i> (2011)			
				<i>Mass Effect: Invasion</i> (2011)			
Los Segadores invaden la Vía Láctea; batalla final contra los Segadores	<i>Mass Effect 3</i> (2012) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows, Wii U)			<i>Mass Effect: Homeworlds</i> (2012)		<i>Mass Effect: Infiltrator</i> (2012) (iOS (Apple's mobile operating system), Android)	
						<i>Mass Effect 3 Datapad</i> (2012) (iOS (Apple's mobile operating system))	
Nueva era							

AUTOR/LECTOR EMPÍRICO, AUTOR/LECTOR IMPLÍCITO Y NARRADOR EN EL MARQUÉS DE SADE

RUIZ SIMÓN, Nazaret*
nazareth.rs@gmail.com

Fecha de recepción:

17 de julio de 2014

Fecha de aceptación:

29 de julio de 2014

Resumen: En el siguiente trabajo se elabora una comparativa de las distintas definiciones teóricas sobre las instancias extratextuales e intratextuales del autor y el lector en la obra del Marqués de Sade. Para ello comenzamos con la biografía del Marqués, como contextualización del panorama del autor. Después realizamos un repaso por las teorías sobre la figura de autor en relación a su obra, la visión del lector y los tipos de narrador en las distintas diégesis. Por último con una intención práctica se contracta todo lo anteriormente comentado con tres de los cuentos del Marqués (*El alcahuete castigado*, *El fingimiento feliz (o la ficción afortunada)* y *Un obispo en el atolladero*).

Palabras clave: Marqués de Sade – novela – autor – lector – *Ideas sobre la novela* – empírico – implícito.

Abstract In this essay we will talk about the different definitions of extratextual and intratextual instances of writer and reader in Marquis de Sade's life as a context of his entire production. Next, we discuss about the links between the author and his books, as well as the theories about the reader and narrator in all diégesis. Last, we apply all these results in some books of Marquess of Sade.

Keywords: Marquis de Sade – novel – author – reader – *Ideas sobre la novela* – empirical – implied.

1 INTRODUCCIÓN

Como iremos viendo en el presente trabajo, vamos a comentar diversos aspectos de la teoría narrativa basándonos para ello en el manual teórico del profesor José R. Valles

* Este trabajo ha sido realizado para la asignatura «Teoría de la narrativa» y ha contado con la guía del Dr. José Rafael Valles Calatrava, Catedrático de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada de la Universidad de Almería.

Calatrava *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática* (VALLES CALATRAVA, 2008). Para ejemplificarlos hemos escogido diversas obras del Marqués de Sade: el prólogo a *Las 120 jornadas de Sodoma, Obras selectas e Ideas sobre la novela. Seguido de El autor de "Los crímenes del amor" a Villetterque, foliculario*.

Primero comentaremos lo más destacado de la vida del Marqués. Partimos de la idea de que para comprender una obra es necesario tener en cuenta a su autor, pues en diversos casos este deja parte de sí mismo en sus escritos, por lo que creemos que será un matiz útil en las siguientes justificaciones. Seguidamente, y en el mismo apartado, haremos un breve repaso por la teoría de Sade –tanto por su contenido como en su forma–, donde se comentarán conceptos como *verosimilitud*, *innovación* y también su percepción de un desenlace inesperado.

Luego nos adentraremos en el cuerpo del ensayo, en el que, tomando como base el libro anteriormente citado y los cuentos de Sade, examinaremos conceptos como los de *autor empírico*, *implícito* y *narrador*, destacando la importancia de distinguir con claridad estos conceptos y su función.

Por último, realizaremos una parte práctica, en la que transportaremos los conceptos ya analizados en los cuentos *El alcahuete castigado*, *El fingimiento feliz (o la ficción afortunada)* y *Un obispo en el atolladero* del Marqués.

2 UNA APROXIMACIÓN A SADE Y SU OBRA

Partimos de que para la correcta aproximación a algunos de los cuentos de Sade, así como al conjunto de la obra sadiana, es necesario mencionar su biografía, pues sin una previa mención resultaría de difícil comprensión algunas de las justificaciones que iremos nombrando.

Donatien Alphonse François de Sade, común y más fácilmente conocido por su título de Marqués de Sade, nació en París el 2 de junio de 1740 y falleció el 2 de diciembre de 1814. Hijo de Jean Baptiste François Joseph de Sade, Conde de Sade, señor de Saumare y coseñor de Mazan, además de teniente general de provincia, y de Marie Eléonore de Maillé de Carman, dama de honor de la princesa de Condé y de sangre borbónica, nace en un estamento privilegiado que no duda en criticar en sus obras, en especial el favorecimiento a los ricos sobre los pobres incluso en cuestiones de justicia.

En su juventud, el Marqués fue primeramente criado por su abuela y posteriormente enviado con su tío paterno, abad de Sade, erudito y libertino que fue encarcelado en 1762 al ser encontrado en compañía de prostitutas. Pero de la mayor parte de su educación se encargó otro abad del mismo monasterio en el que trabajaba su tío. Durante estos años su madre ingresará en otro convento de París.

Sade abandonará el monasterio para estudiar en un colegio de jesuitas en París, pero a los catorce años de edad deja los estudios y se alista en la caballería ligera. En el ejército ascenderá con gran rapidez hasta encontrarse luchando en la Guerra de los Siete

Años con tan solo dieciséis años. Pero en 1763 termina la guerra, de la que Sade regresa para encontrarse con un matrimonio concertado en el que no participa el amor. Pese a sus primeras negativas, debido a que estaba enamorado de otra joven noble de La Coste, terminará accediendo a la imposición de su padre. A partir de aquí, e incluso un poco antes, surge el Sade que la historia y las novelas conocen por sus «excesivos desenfrenos», entre ellos: toma como amantes a diversas actrices del teatro; engaña a Rose Keller con la promesa de darle trabajo en una de sus villas para en realidad atarla y flagelarla hasta que escapa; organiza orgías en compañía de su lacayo, en una de las cuales muere envenenada una prostituta; incluso se le acusa de secuestrar a cinco chicas, maltratarlas y dejar embarazada a una de ellas, que más tarde da a luz a una niña; la canóniga Anne Prospère, su cuñada, pasa por haber sido una de sus amantes –aunque algunas de las biografías dicen que esos rumores eran mentira, como la escrita por Michaud Jeune en el prólogo que forma parte de la colección de notas para las *Ideas sobre la novela*–. Cabe destacar por encima de todo que, pese a las numerosas atrocidades y desviaciones del Marqués, este jamás abusó ni maltrató a su esposa, quien además durante muchos años trató de ayudarlo a escapar de la justicia y lo defendió ante su madre, la suegra del Marqués, que lo odiaba profundamente, hasta el punto de conseguir una orden de prisión incondicional.

Toda esta vida de acusaciones y libertinaje del Marqués de Sade se resolvió en numerosas enemistades: con un tío al que su sobrino superó en libertino; una suegra vengativa y poderosa con miedo a la lengua de Sade; una esposa que tramitó un divorcio que estaba entre los primeros de la historia de Francia; nobles ridiculizados, padres deshonrados con hijas que se cruzaron en su camino, mujeres maltratadas y abusadas. A ello hay que sumar diversas acusaciones, sentencias a cárcel y a muerte, largos períodos de encarcelamiento y confinamientos en manicomios como la Bastilla y Charenton, que comenzaron meses después de su matrimonio y no cesaron hasta su muerte.

Es importante terminar recordando que el Marqués no pasó solo su confinamiento, pues estuvo acompañado por Constance Quesnet, quien se convirtió para él –como él para ella– en un apoyo y permaneció junto a Sade hasta su muerte en Charenton.

En cuanto a la obra, la literatura sadiana ha sido marcada, desde que vio la luz la primera obra, por una fuerte censura y prohibición, acompañada de la persecución al autor, que le ocasionó la reclusión. Y es que la aparición de este género a mediados del XVIII molestó y escandalizó de igual modo a todo aquel que tomaba contacto con la obra. Pese a todo se imprimían clandestinamente, lo que ha ayudado a que aún se conserven a pesar de los de numerosos intentos de su suegra por evitar que salieran a la luz o se editasen algunas de ellas.

Así pues, la obra sadiana se ha ido traduciendo, aunque con muy poca popularidad y con grandes saltos temporales, pues su género y temática no han gozado ni de prestigio ni aprobación, como podemos ver en algunos de los comentarios de César

Santos Fontenla en su prólogo a *Las 120 jornadas de Sodoma* de Sade para la edición de Akal en 1978:

El desconocimiento que de él existe en nuestro país ha disminuido, aunque, por descontado, no haya ni mucho menos desaparecido. En efecto, al gozar el país de una mayor –que no total– libertad de expresión han ido apareciendo a la luz pública traducciones de algunos de sus textos, con frecuencia, todo hay que decirlo, mutilados cuando no manipulados. Podría decirse, en suma, que se ha producido, si no una asunción de la literatura sadiana, sí una aproximación, por relativa que sea, a la misma (en SADE, 1978: 7).

Esta persecución de la literatura de Sade, en el XVIII y posteriormente, se debía a la lógica concepción de la obra como una literatura abominable y horrible, que presenta a la más tierna de las virtudes para someterla y torturarla por el más despiadado vicio, que, como culmen, saldrá triunfante sobre aquella. Decimos *lógica* no porque se comparta o no esta concepción, sino por el mero hecho de la presentación de este género de extrema crudeza en el marco contextual del autor: la Francia racionalista y católica donde en toda obra y cuento de Sade se encuentra a jóvenes e incluso infantes que sufren abusos por miembros religiosos con desviadas preferencias sexuales.

Esta crudeza en la escritura de Sade va de la mano de su percepción de la sociedad en la que vive, la cual cree corrompida, hastiada y cansada, como dice en las *Ideas sobre la novela*:

A medida que los espíritus se corrompen, a medida que la nación envejece, debido a que la naturaleza está más estudiada, mejor analizada, a que los prejuicios están destruidos, es preciso hacerla conocer más (SADE, 1971: 54).

Yo sostengo: a medida que los gustos se hastían, que los espíritus se corrompen, que se está cansado de las novelas, las comedias, de cuentos, es preciso necesariamente presentar cosas más fuertes si se quiere triunfar (SADE, 1971: 64).

En este mismo razonamiento, Sade sostiene que es mediante el ensayo de estos principios como se consigue avanzar en pos del perfeccionamiento del arte. Pero esta reflexión enfurecerá a Villetterque, quien en su reseña a *Los crímenes del amor* enumerará una serie de atrocidades cometidas por los personajes, seguida de la justificación de Sade de la búsqueda de la perfección. En esto, como el mismo Sade le contestará, se puede ver una verdad y una contradicción. Si bien Villetterque pudiera tener razón a simple vista, mostrando que la búsqueda de perfección del autor es tan solo mediante el reflejo de diversas atrocidades cometidas en la novela, Sade le responderá acusándolo de sacar de contexto sus palabras. En cuanto a la intención, Sade alega ir más allá de lo que se percibe en una capa superficial, pues en numerosas ideas recogidas siempre manifiesta su visión del hombre como un ser con naturaleza salvaje. Por lo que Sade entiende como perfeccionamiento del arte el tratar en las obras estas crueldades más atroces para así demostrar y denunciar al lector la verdadera naturaleza humana, de lo que el hombre es capaz de llegar a hacer y conseguir, a la vez que llegar al lector con la más desolada de las piedades por esa virtud fulminada, pues:

no era siempre haciendo triunfar la virtud como se podía conseguir el interés de una novela o de una tragedia; que esta regla no estaba ni en la naturaleza, ni en Aristóteles, ni en ninguna de nuestras poéticas, es únicamente aquella a la cual convendría que se ciñesen todos los hombres para su común felicidad, sin ser absolutamente esencial en una obra dramática, del género que fuere (SADE, 1971: 81).

En esta afirmación como en otras de la misma respuesta de Sade a Villetterque, Sade expone que no ofende a la virtud por no mostrarla triunfante, sino que en su propia moralidad la virtud es bella porque se lloran sus infortunios, siendo por tanto necesario que los autores dramáticos ataquen aquello más hermoso para mantener el interés (*ibid.*, 83). Este razonamiento de Sade muchos críticos lo ven como una oportuna excusa de cara a la sociedad para sus desmesuradas obras. Y continuó justificándose incluso de cara a Constance, como se ve en la carta escrita por este dedicándole *Justine*:

Solo a ti corresponde conocer la dulzura de las lágrimas que arranca la Virtud desgraciada [...] tu opinión basta para mi gloria, y, después de haberte gustado, debo gustar universalmente o consolarme de todas las censuras (SADE, 1971: 91).

¿Lo habré conseguido, CONSTANCE? ¿Una lágrima de tus ojos determinará mi triunfo? En una palabra, después de haber leído *Justine*, dirás: «¡Oh! ¡Cuán orgullosa de amar la Virtud me hacen estos cuadros del crimen! ¡Cómo es ella sublime en las lágrimas! ¡Cómo la embellecen las desgracias!» (SADE, 1971: 92).

Regresando a las *Ideas de la novela* y apoyándonos en todo lo expuesto, Sade defiende que ese carácter fuerte en sus pinceladas a la obra se busca para prestar al vicio un carácter odioso y evitar el amor a este:

no tengo, como Crébillon y como Dorat, el peligroso proyecto de hacer adorar a las mujeres personajes que las engañan, quiero, por el contrario, que los detesten; es el único medio para evitarles el engaño [...] jamás pintaré el crimen bajo otros colores que los del infierno, quiero que aparezca desnudo, que se le tema, que se deteste, y no conozco otra manera de conseguirlo que mostrarlo con todo el horror que le caracteriza (SADE, 1971: 57).

Para terminar con el contenido, recordamos que este género, que reflejó con extrema crueldad el deseo descarriado y sin remordimiento de los hombres más lascivos, se apoyó en el nombre de su autor para dar paso a la creación del término *sadismo*, que no debemos confundir con el masoquismo posteriormente creado por Leopold von Sacher Masoch.

En cuanto a la forma de la obra, nos basaremos en los planteamientos ofrecidos por Sade en su *Ideas sobre la novela*. Así, vemos como sigue la preceptiva clásica en conceptos como la verosimilitud: «Pero al aconsejarte embellecer, te prohíbo apartarte de la verosimilitud: el lector tiene derecho a enfadarse cuando percibe que se le quiere exigir demasiado» (SADE, 1971: 51). Pero esta verosimilitud no niega la ficción, pues, cuando es necesario alejarse de la realidad para crear una historia, Sade destaca que «no se te pide ser verdadero, sino solamente verosímil» (*Ibid.*), pues la carencia de verdad no excluye el ser creíble:

Si haces viajar a tus héroes, conoce bien el país donde les lleves; lleva la magia hasta el punto de identificarme con ellos; piensa que yo me paseo a su lado; en todas las regiones donde los emplazas; y que tal vez más instruido que tú, no te perdonaré ni una inverosimilitud de costumbres, ni un defecto de vestimenta, menos aun un error de geografía [...] a menos que los países donde me transportes sean imaginarios, y, aun en esta hipótesis, exigiré siempre la verosimilitud (SADE, 1971: 52-53).

De aquí sigue su percepción del desenlace, que debe continuar el hilo argumental de la novela o relato que estemos contando, sin desviarse más de lo necesario pero sin preocuparse por alejarse de la intención inicial. Además de acogerse a uno de los principios básicos de la narración, el desenlace debe ser algo inesperado que no se deduzca antes de tiempo, para no aburrir al lector. Un buen relato es aquel que mantiene con la intriga hasta el final, preceptiva que evoca al *Arte nuevo de hacer comedias* de Lope de Vega.

Otro concepto encontrado es la innovación, la creación de uno mismo que no respetaría la idea de autoridad establecida por Quintiliano y que Sade ve como una confesión de carecer de creatividad o de plagio de otro autor:

... que es mejor inventar, aunque sea mal, que copiar o traducir; el uno tiene la pretensión del genio, que al menos es algo; ¿cuál puede ser la del plagiario? No conozco oficio más bajo, no concibo confesiones más humillantes que estas a que están obligados tales hombres, al confesarse a sí mismos que carecen en absoluto de ingenio, ya que están obligados a pedir prestado el de los demás (SADE, 1971: 57).

En cuanto a los personajes, advierte evitar la teatralidad de la moral que produce una novela en la que los personajes moralizan sin que las circunstancias en las que se desenvuelve la historia lo necesite, es decir, que esta moralidad pertenezca más al autor empírico que al relato. Pero Sade, que, como ya hemos ido viendo, no comulga con la distinción entre autor empírico e implícito, describe personajes basados en su concepción de la época; así, por ejemplo, por su ateísmo presenta obispos, curas y otros cargos religiosos como causantes de los actos más vejatorios:

Sin duda no se precisaba llegar tan lejos en los horrorosos tiempos de la ignorancia, cuando doblegados bajos los hierros religiosos, se castigaba con la muerte al que intentaba apreciarlos, cuando las hogueras de la inquisición eran el premio de los talentos (SADE, 1971: 54).

Y es que Sade, siempre insatisfecho con su época, acusaba de mojigatos a aquellos que no compartían la depravación de la novela como medio para mejorarla, por lo que crítica el patrón clásico de todos los cuentos donde una dama protagonista, cuya virtud se da por supuesta, es amada por un hombre igual de virtuoso, pero como causante del nudo del cuento habrá otro rival cuya vilez también se intuye. Si el desenlace nos muestra a un rival triunfante sobre la pareja virtuosa, Sade critica que se dé por desgraciada a la protagonista, pues, como ha ido defendiendo con sus ideas, «la actual depravación de nuestras costumbres, la catástrofe novelesca conocida hasta nuestros

días debe realmente sumergir a una joven en el último exceso del infortunio» (SADE, 1971: 64-65).

Para dar cierre a este apartado, concluimos comentando que, si bien Sade siempre razonó que su única intención era la de mostrar al mundo las atrocidades que el hombre era capaz de cometer, y que no pretendía que ninguna mujer amara a quien la pudiera engañar, por lo que era necesario hacer llorar a la virtud, si nos basamos en su vida, su teoría no se corresponde con sus actos. Pues, según varias biografías, las orgías organizadas por este y su lacayo tenían más de excesos, abusos y sodomía que de bacanal. Bien, entonces el Marqués podría haber avisado a Rose Keller de qué pretendía hacer. Aunque no hay mal que por bien no venga, pues la compensación económica a esta tras la sentencia del juicio le proporcionó otro matrimonio. Por lo que, a modo personal, vemos que, en cuanto al contenido de su novela, tal vez de haber sido escrita por otro hombre más comedido –ya no virtuoso o clérigo, nos conformamos con algo más moderado–, se podría haber tomado más en consideración y como verdadera pretensión la de asustar a las personas sobre lo que es capaz de hacer el hombre. Pero pudiendo ser él un personaje de sus novelas, y habiendo en alguna ocasión negado algunas de sus obras para salvarse de los juicios, en nuestra opinión es dudosa su intención.

En cuanto a la forma, sus razonamientos sobre la verosimilitud y la innovación recuerdan a pensamientos de otros muchos idealistas y reformistas de la literatura.

3 AUTOR/LECTOR EMPÍRICO, AUTOR/LECTOR IMPLÍCITO Y NARRADOR

En este apartado, como ya adelantamos en la introducción y el propio título indica, vamos a tratar de distinguir los conceptos de autor empírico y autor implícito. Para ello, nombraremos primeramente la teoría narrativa del manual sobre el que estamos basando el estudio (VALLES CALATRAVA, 2008), y posteriormente ejemplificaremos estas teorías con algunos cuentos del Marqués de Sade.

La creación de una composición u obra está rodeada de diversos factores y componentes que hay que tener en cuenta, comenzando por el factor más importante para su creación: el propio autor. En este caso, el autor empírico es indispensable, pues sin él no hay escrito. Cuando decimos *autor empírico*, entendemos por tal aquella persona física y real, extratextual, el creador del texto; ya sea sobrentendido en la firma o reconocimiento final de la obra como una entidad profesional o jurídica, es siempre física e innegable, y está fuera de cualquier ficción. Por ejemplo, el autor empírico ahora mismo soy yo escribiendo este documento sentada en una mesa de una habitación. Además, el autor empírico es fácilmente reconocible, pues recibe diversos nombres como *escritor, literato, novelista, ensayista, dramaturgo*... En estos casos vemos cómo en algunas definiciones ya no solo se menciona al autor empírico por sí mismo, sino que se le relaciona e identifica con su género de escritura.

Como creador textual, el autor empírico no es un ser ajeno a su creación, pues diversos agentes tomarán partido y provocarán un efecto en su autoría, como: la situación política del país, pues en épocas de represión social, acorde al sentir de la ciudadanía, será más común ver que las obras se dedicarán a temas políticos con reivindicaciones sociales; la economía del momento, que, pudiendo parecer algo ajeno, es un factor que determina el estado de ánimo y los intereses; además, como fuimos comentando en las *Ideas sobre la novela* del Marqués, valores estéticos y morales, que también juegan un papel muy importante en cualquier texto. El mayor reflejo de esto no solo serán las descripciones de un espacio, como sería, en épocas de crisis, describir espacios donde se desarrollan revoluciones o, en las vitalistas, el auge de la ficcionalidad, pues también lo reflejarán los personajes en sus diálogos:

Los actantes los elige el emisor dentro de sus perspectivas ideológicas y por ende ya son ideogemas en sí. Así el autor empírico los inserta y pone en juego en el texto. Allí llevarán el sintagma narrativo hacia un desenlace coherente con las tensiones desarrolladas (FORESTI, LÖFQUIST y FORESTI, 1999: 81).

Por tanto, debe quedar claro que cualquier tipo de creación o teoría, de un modo más o menos manifiesto, siempre va a quedar sometido a la ideología e intenciones del autor. Prueba de ello son las numerosas teorías literarias según las diferentes escuelas, pues como cada época es una consecuencia directa de su antecedente, cada corriente literaria es una secuela de su antepasado, así como de las épocas racionales descienden las vitalistas y de estas se regresa al cobijo de la lógica. Así como las circunstancias sociales nos representan mapas de espirales, la literatura, que es la manifestación de la sociedad, y, como voz de esta, el autor empírico seguirá el mapa de espiral también.

Llegados a este punto, trataremos algunas de estas teorías a manos de algunas de sus escuelas.

Comenzaremos con las teorías de la crítica biográfica, centrada en los detalles de la vida del autor de una obra para elaborar un estudio de este, y la estilística, en la que destacan autores como Dámaso Alonso, Amado Alonso y Leo Spitzer, entre otros. Estudiaban el lenguaje empleado en una obra para analizar el efecto que el escritor deseaba provocar en su lector la psicocrítica o psicobiografía, corrientes psicoanalíticas—estudian diversos factores que rodean al autor siempre sobre la base de la psicología—que comparten su visión del autor como centro de estudio y, aunque de diversas perspectivas, se ayudan entre sí a llenar los huecos que por separado pudieran obviar.

En referencia a nuestro análisis del Marqués, cabe destacar que estas teorías autorales son las más cercanas a una comprensión del Marqués, pues él mismo dejó en sus *Ideas sobre la novela* varias justificaciones acerca de su obra, basadas en sus intenciones por sus experiencias y época, como ya dijimos al comienzo.

Si quisiéramos basarnos, como hemos ido diciendo, en una evolución de la percepción según las distintas épocas y sus ideologías como parte de influencia en el autor, sería propio comenzar con una de las corrientes más importantes de nuestro panorama literario, el Romanticismo. En el siglo XIX, el Romanticismo supuso una

ruptura en la concepción de la literatura y, cómo no, en la definición de autor que aquí abarcamos. Para los románticos el autor era un importante elemento de la creación, al que concebían como elemento sensible que «había generado la noción del autor como creador y como genio» (VALLES CALATRAVA, 2008: 244).

Al Romanticismo le siguieron otras corrientes opuestas a ella; las más destacadas son algunas del siglo XX como las formalistas, estructuralistas, morfológicas y marxistas:

... las teorías formalistas y estructuralistas consideran el texto como algo autónomo de su creador y un centro organizado y significativo en sí mismo; las ideas postestructuralistas han llegado a cuestionar el propio concepto de autor –su auctoritas– y pregonar la «muerte del autor» a partir de considerar la escritura como un hecho significativamente pluridireccional y autónomo (*Ibid.*, 244).

Queda, por tanto, entendido que para el Formalismo el autor es algo ajeno a su obra, aunque esta nueva concepción teórica planteaba con su «muerte del autor» –teorizada por Barthes– grandes problemas, como el evidente abandono de todos los estudios literarios y narrativos realizados previamente.

Otra corriente que compartía el mismo punto de vista era la sociología empírica, la cual veía al autor como un simple productor del texto y que en cierta medida recuerda a la teoría marxista por su defensa del autor como reflejo social; es decir, consideraba que al pertenecer todo autor a una sociedad, la escritura de este estaba condicionada por la mente colectiva y no por la suya propia e individual; por lo tanto, este somete su escritura a la psicología dominante. Pero estas nociones de ser tan claramente constatables demostrarían por parte del autor una desbordante objetividad y sentimiento de ciudadano de una polis y no de individuo. Esta concepción de autor ajeno a su obra y partícipe de la sociedad como pensamiento colectivo haría, en nuestra opinión, compleja la comprensión del autor que tratamos, pues Sade, cuyo estilo, temática y obras, si bien dijo escribir por y para la sociedad, no eran compartidas por sus contemporáneos, hasta el punto de que la publicación de *Justine* le supuso uno de sus más largos encarcelamientos.

Otra disciplina que tomará parte en el estudio del autor y la literatura será la semiótica, una amplia ciencia que, preocupada siempre por el significado y el sentido de las palabras y la lengua, abarca muchas ramas:

... la semiótica se interesa por el autor no como ser empírico que interviene en el proceso pragmático comunicativo cuanto como instancia intratextual implícita y como emisor empírico que guarda unas determinadas relaciones dialógicas con el emisor intratextual o narrador (VALLES CALATRAVA, 2008: 244).

Estas teorías sobre el autor desvinculado de su producción como creación mecánica eran compartidas por otros estudiosos, como Benjamin, Macherey, Terry Eagleton y Barthes. De Barthes, además, cabe destacar que es uno de los detractores del autor como medio de comprensión de una obra. Por tanto, todas estas teorías del siglo XX destruyen la concepción del autor como centro del estudio literario, ya que entienden la literatura

como un elemento lo suficientemente autónomo y significativo por sí mismo (VALLES CALATRAVA, 2008: 245).

Como dijimos anteriormente en relación con nuestro análisis, la visión de estas teorías supone la aspiración de comprensión de la literatura sadiana que dio lugar al término *sadismo* sin contar con él, es decir, entender las obras de Sade sin Sade. En la misma línea de comparación, añadimos otro concepto de Barthes que nos interesa: su distinción entre dos tipos de autores, transitivos e intransitivos. Para esta distinción es de imaginar que observaba la relación del autor con el mundo exterior a sí mismo. Así pues, nos encontramos con escribanos que «se caracterizan por tener una relación transitiva con el mundo físico y por hacer sus obras desde el principio mimético y pauta realista de reproducción del mismo» (VALLES CALATRAVA, 2008: 246). Mientras tanto, una relación intransitiva estará caracterizada por escritores que, al contrario que los que se preocupan por elementos como la estética y su propia escritura, lo que recuerda a autores como Góngora. Situar a Sade en una de estas dos definiciones nos resultaría complejo, dado que alega preocuparse por la sociedad y tratar de reflejar la corruptibilidad del hombre, pero en este caso no cumple con un aspecto mimético y realista de la sociedad, pero sí de la propia vida. Sin embargo, si nos vamos a la distinción de Philip Rahv, ya la identificación de Sade con un grupo u otro se nos haría intuitiva, debido a que Rahv distinguía dos tipos de escritores: los *pieles rojas* y los *rostros pálidos*; los primeros son aquellos que se centran en temas bajos y vulgares, que presentan además una escritura natural y en ocasiones coloquial; por su lado, los rostros pálidos se centrarían en temas de mayor educación y preocupación estilística. Creemos entonces que Sade pertenece claramente a los *pieles rojas*, sin necesidad de entrar en su temática, erótica, sodomita y cruel.

Volviendo a la concepción de Roland Barthes de la «muerte del autor», es indispensable mencionar en esta comparativa e identificación que ya «respondía a la crítica academicista positivista negando el principio de autoridad autoral al sostener que el texto era “un tejido de citas provenientes de mil focos de cultura” y que el autor no tiene el control total del sentido total de la obra» (*Ibid.*, 246). Pero tratar de ver esto en consonancia con nuestro autor resulta discutible, debido a que fundamentalmente la creencia compartida por muchos biógrafos de la obra sadiana se basa en una justificación del autor para sus «gustos». Pues, durante su confinamiento, su esposa Renée proporcionaba numerosas obras a su marido para que este ocupase su tiempo en la lectura, pero, según la biografía de Michaud Jeune –que se encuentra dentro de la recopilación de las *Ideas sobre la novela*–, «buscó en todas partes, en la antigüedad y en los tiempos modernos, ejemplos y excusas para sus desórdenes; y cuando creyó haber establecido a partir de los hechos una especie de doctrina o sistema, compuso libros para difundirlos; fue así como escribió *Aline et Valcourt*, luego *Justine ou les malheurs de la vertu*» (SADE, 1971: 16). Por tanto, Sade sí tendría un control total sobre su obra, tanto que creó un nuevo género.

Más adelante encontramos otras perspectivas, como las teorías psicoanalíticas que ya mencionamos al comienzo del apartado. Estas teorías dejan de ver al autor como un

enemigo de la literatura para cambiar su foco de estudio en las relaciones de un autor con su obra y a su vez, y muy importante, la relación de la obra con el lector. Los psicoanalistas estudiaban primero al autor para así poder ver luego las marcas psicológicas que este deja en su obra de forma consciente o no, para a la vez tratar de adivinar qué efectos tendrán estos en el lector:

Ante un texto de ficción, no debe olvidarse la existencia de una realidad extratextual reflejada y refractada en el texto, pero de clara existencia fuera de él. Inmerso en esa realidad extratextual existen también el emisor de la obra de ficción, autor empírico creador del texto y el receptor, lector empírico que lee e interpreta (FORESTI, LÖFQUIST y FORESTI, 1999: 84).

Esta consideración del lector empírico no debe confundirse con el *lector modelo* de Umberto Eco. El lector empírico es el que, al igual que el autor empírico, es un ser real y físico; es, por ejemplo, quien lee estas páginas en este momento, quien toma un libro para su lectura. En este tipo no cabe ninguna idea preconcebida acerca de su personalidad y sus gustos. Distinto a este es el lector modelo, que es un ideal que posee el autor sobre a quién dirige su obra:

La creación de un texto literario conlleva decisiones del autor empírico que afectan a la estrategia de su discurso. Uno de sus significativas decisiones estratégicas es suponer y definir a su lector modelo, el lector que necesita para ser comprendido en su mensaje el creador (FORESTI, LÖFQUIST y FORESTI, 1999: 85).

Si una historia comienza con «Érase una vez», tengo buenos motivos para pensar que se trata de un cuento de hadas, y que el Lector Modelo evocado y requerido es un niño (o un adulto ansioso por reaccionar con un espíritu infantil). Naturalmente, podría haber un matiz de ironía, y en ese caso el texto subsiguiente debería leerse de una forma más sofisticada. (ECO, 2011).

Los estudios del psicoanálisis no solo se limitaron a las observaciones intratextuales y extratextuales, sino que sus estudios acuñaron nueva terminología en la psicología y sociología basada en relatos, como el complejo de Edipo. Del mismo modo que, como ya hemos comentado en varias ocasiones, el término *sádico* deriva del Marqués de Sade y del género sadiano.

Por último, en cuanto al autor empírico, cabe mencionar uno de los estudiosos más importantes de la psicobiografía y la psicocrítica, Freud, del que se destaca su estudio sobre Leonardo Da Vinci. De toda la extensa e importante teoría de Freud, emplearemos una de sus interpretaciones, en la que defiende que todos «los ataques que fingen muerte suponen la identificación con un muerto o con un vivo cuya muerte se desea» (VALLES CALATRAVA, 2008: 248). En cuanto a esta afirmación, no entraremos en su análisis, debido a su complejidad y subjetividad. Al igual que en las reflexiones de la creación literaria y el sueño diurno de Freud, en la conferencia «Der Dichter und das Phantasieren», acerca de la literatura fantástica o de ficción, en la que se razona sobre cómo la creación de un mundo fantástico, reflejo de la realidad pero que se distingue de ella, es resultado de la insatisfacción del autor, además de sustitutivo para los juegos

infantiles y conflicto entre realidad y deseo (*Ibid.*, 248). Si tratásemos de especular sobre la ficcionalidad de Sade, a qué deseos y realidad reprimida pudiera deberse, nos evoca esa afirmación sobre la obra sadiana como justificación de los excesos y desórdenes del creador.

Hasta aquí, y como hemos ido viendo, el autor empírico pertenece a un factor extratextual de la literatura, del cual, y gracias a diversas corrientes literarias, se deriva el interés no solo por el emisor, sino también por el receptor, en donde hallábamos al lector empírico.

Pero mirando más profundamente, tras observar al autor empírico en la portada del libro, al pasar las páginas nos encontraremos al autor implícito, que es la esencia de este autor empírico en su obra literaria, es decir, es el rastro que este deja de sí mismo en sus escritos de forma intratextual. Debemos comprender que este término, que fue acuñado por Wayne Booth, ha sido comentado por diversos estudiosos de las teorías narrativas, que en sus diferentes definiciones coinciden en que «alude a la presencia tácita del autor en el texto narrativo en cuanto a imagen segregada por él» (VALLES CALATRAVA, 2008: 233). Este concepto Genette lo identificó también como «implicado», es decir, ahora mismo en toda observación, conclusión y comentario de este trabajo se percibe la presencia de un individuo implícito.

Por tanto, podríamos decir que el autor implícito es el *yo* del autor en su obra, que siempre, de un modo consciente o no, tendrá presencia en esta, pero, además, que cada autor implícito es único y exclusivo de cada autor empírico, pudiendo entenderlo como una sombra del escritor en sus escritos. Esta presencia del autor implícito es tal que si examinamos diferentes obras pueden observarse en ellas atisbos del mismo autor empírico.

Llegados a este punto, es inevitable recordar como la obra de *Justine* fue identificada como obra del Marqués incluso habiendo negado este su autoría, tal y como podemos ver en la recopilación de notas para las *Ideas sobre la novela* donde Villetterque, criticando *Los crímenes del amor*, lo describió como «libro detestable de un hombre sospechoso de haber otro más horrible» (SADE, 1971: 70), o como incluso él mismo llegó a negar «que no se me siga atribuyendo, pues, después de estos sistemas, la novela de *J...*, jamás he hecho tales obras, y seguramente jamás las haré» (SADE, 1971: 58). Este repudio del Marqués de su propia obra fue debido, como muestra la historia, al temor a ser encarcelado. Pese a todo, la clara presencia del autor implícito en las obras del Marqués hace de él y de sus escritos una simbiosis única y evidente.

Volviendo a las teorías del autor implícito, encontramos ya, de la mano de Villanueva, otra distinción entre el autor implícito no representado y el autor implícito representado. En el primer caso podríamos vislumbrar que se trata de un autor intratextual, pero que se mantiene ajeno o externo al texto en cuanto a opiniones se refiere. Por el contrario, en el segundo caso, el no representado sería la voz o consejos del autor, puestos en boca de su narrador para una mejor comprensión de las intenciones de los hechos escritos por él. Paralelo a este autor implícito se encuentra otro concepto

como es el de *intrusión autoral*, con el que «nos encontramos ante una serie de marcas textuales explícitas [...] que remiten a un discurso ajeno al del narrador y propio del autor implícito» (VALLES CALATRAVA, 2008: 235); se trata de un concepto distinto de la objetividad del autor implícito, que se mantiene ajeno a emitir un juicio de los hechos o personajes.

Otra idea de mayor complejidad es la de *objetividad autoral*, que, tras conocer el concepto de intrusión, se puede antojar erróneamente como algo menos complejo. En la objetividad autoral llama la atención cómo se hace alarde de distancia con respecto a la obra, pues se crea una entidad ficticia que, al igual que el autor implícito, debe ser intratextual; es decir, el autor empírico, en su creación y voluntariamente, tratará de mantenerse ajeno a la obra para mostrarnos un autor implícito no representado que, mediante este y el narrador, introducirán a un mediador para que muestre el texto.

Estas teorías sobre la representación –o, más bien, la no representación– del autor en su obra tratan a su vez de adivinar la visión que de esto tiene el lector. Así nacen diversas teorías que, como vimos con el lector empírico y modelo, siguen en esta línea la reflexión psicológica que pudiera tener un lector real; se crea, por tanto, un «lector imaginario incorporado al texto, el lector ficcionalizado, que se corresponde con el autor ficcionalizado y se diferencia del lector real» (VALLES CALATRAVA, 2008: 237).

Por lo que cerraremos este apartado con un sencillo acercamiento al lector implícito para así poder entender la importancia que también este tiene en cada obra. Así pues, el lector implícito –al igual que el autor implícito– es también una entidad intratextual que, por tanto, tiene presencia en los textos mediante métodos discursivos como vacíos y omisiones de información. Por ejemplo, serían rasgos del lector implícito ciertas descripciones de personajes o actos que no se detallarían a fondo, y que se pasan a justificar según el tipo de narrador pero que en realidad se basa en un recurso para que el lector pueda razonar, intuir y decodificar partes de la trama.

* * *

Por último, el narrador. Siguiendo nuestra línea de análisis, vamos a comentar algunas de las teorías más importantes con respecto al narrador y sus distinciones. Pero antes, como hemos ido haciendo en cada apartado, es importante aclarar la diferencia entre el narrador literario, el autor implícito y el narrador no literario. En el primer caso, el narrador literario es un recurso empleado por un autor para, a través de él, poder presentar la historia. Este narrador sería ficcional, al igual que la tipología de sus relatos. Por el contrario, el narrador no literario muestra, con una voz propia, el género informativo e histórico que trata de ser impersonal y objetivo. Con respecto al autor implícito, se presenta mediante los rastros que el autor deja de sí mismo, generalmente a través de un narrador que pierde en ese momento la posible imparcialidad del relato para, mediante la intrusión autoral, guiar al lector modelo en la correcta interpretación.

El narrador, al igual que el autor implícito, es una entidad intratextual que se encuentra en todos los textos desde distintas perspectivas. Pero la distinción de un

narrador es mucho más compleja y va más allá de un mero relator. En el narrador se deben tener en cuenta otros factores como el estilo empleado por este en la historia, es decir, «la posición ocupada por la instancia narrativa con respecto a la historia que cuenta –conllevando cada posibilidad distintas implicaciones semánticas y pragmáticas notables–» (VALLES CALATRAVA, 2008: 220). Encontramos entonces un:

- Narrador heterodiegético: tiene una perspectiva exterior a los personajes.
- Narrador homodiegético: este narrador tomará parte en la propia historia.
- Narrador autodiegético: como su nombre indica, es un narrador que toma parte en la historia como centro de ella.

Estas teorías de Genette se explican junto a los diferentes niveles o planos narrativos que varían según dónde se desarrolle la diégesis. El nivel extradiegético sería entendido como un nivel ajeno a la acción narrada, ya que se centra en la narración en sí misma. Por su parte, el nivel intradiegético es aquel donde se encuentran los hechos de un primer relato; por último se encuentra el nivel metadiegético, que constituye una narración dentro de la narración.

Destacamos entre otras teorías las de los formalistas rusos, que de un modo bastante más sencillo distinguieron entre la narración simple, o narración donde solo habla el narrador, y la narración mixta, que incluye diálogos en la narración.

Y con Chatman vemos su clasificación de los tipos de narradores, según la intrusión de estos en los hechos y basada en teorías de sus predecesores:

el narrador evidente sería aquel que ofrece un cierto grado de mediación narrativa, teniendo intrusiones y mostrando palpablemente su presencia (novela realista); el narrador tapado sería un narrador que pasa inadvertido al mostrarse como no intrusivo y presentar la historia con poca mediación narrativa (el propio de la historiografía positivista); el narrador ausente sería un narrador con el máximo grado de cobertura y de impersonalidad, que ofrece una mínima mediación narrativa y ninguna referencia a sí mismo o su actividad narrativa (novelas behavioristas) (VALLES CALATRAVA, 2008: 224).

4 AUTOR Y NARRADOR EN *EL ALCAHUETE CASTIGADO, EL FINGIMIENTO FELIZ (O LA FICCIÓN AFORTUNADA)* Y *UN OBISPO EN EL ATOLLADERO*

Finalmente, tal y como adelantamos en la introducción, en este apartado realizaremos una parte práctica, en la que situaremos los conceptos comentados en tres cuentos que hemos elegido de entre los muchos que escribió el Marqués: *El alcahuete castigado*, *El fingimiento feliz (o la ficción afortunada)* y *Un obispo en el atolladero*.

Siguiendo el esquema de trabajo, lo primero que se nos presentará será el autor empírico, como muestra la portada con el título y el nombre del autor (Marqués de Sade). Este, persona real e histórica, algunos de cuyos datos biográficos ya hemos

comentado brevemente, escribió estos cuentos pertenecientes a una misma colección titulada *Cuentos, historietas y fábulas* entre 1781 y 1783 en una celda de la prisión de Vincennes. Será por estos lectores empíricos por los que Sade se encuentre en la cárcel, entre otros motivos por escribir varias obras que escandalizaron en la época, posiblemente distintos de su visión de un lector modelo para sus escritos.

Debido a que la estructura sadiana es semejante en los cuentos, pues no presenta una descripción más allá de la mera mención de los personajes y tan solo presta interés a la acción, en esta práctica iremos comentándolos paralelamente. Así, vemos como en estos cuentos podemos identificar, en base la teoría de Genette, un narrador heterodiegético, pues, en cuanto a la situación o participación de este en la obra, se mantiene aislado y ajeno a los personajes, de forma que no participa en la historia. En el nivel de la narración encontramos un narrador extradiegético, ya que narra una historia que le es ajena a él mismo por estar fuera del relato principal; es decir, sería un narrador omnisciente que todo lo sabe, o, más bien, que todo lo ha oído, pues revela la acción en pasado dando a entender al lector implícito que se trata de una serie de rumores:

Lo que le ocurrió a la marquesa de Guissac, mujer de elevada posición de Nimes, en el Languedoc, es una prueba evidente de lo que aquí proponemos como máxima (SADE, 2000: 37).

La casa del señor de Savari era demasiado frecuentada para que esta atroz carnicería no fuera descubierta en seguida; llaman a la puerta, nadie contesta, y convencidos de que el dueño no puede hallarse fuera rompen las puertas y descubren el espantoso estado de la residencia de aquel desdichado (SADE, 2000: 40).

A la categoría de las personas escrupulosas en lo que respecta a las b y a la f pertenecía un anciano obispo de Mirepoix que a comienzos de este siglo pasaba por ser un santo (SADE, 2000: 43).

Según los Formalistas, los tres cuentos son narraciones mixtas, ya que presentan diálogos en la narración de la historia.

—¡Ya no me convenceréis, pérfida! —le contesta el marido furibundo—, ¡ya no me convenceréis! Elegid rápidamente o al instante esta arma os privará de la luz del día (SADE, 2000: 37).

—Diablos, con mucho gusto —le contesta el señor de Savari—, y para demostraros el placer que me proporcionáis, voy a ordenar que os saquen el mejor vino de mi bodega...

—Un momento —responde el amigo cuando el criado ha recibido ya la orden—, quiero ver si La Brie nos engaña..., conozco los toneles, voy a seguirle y a comprobar si realmente coge el mejor (SADE, 2000: 40).

—Monseñor —exclamó al fin el cochero a punto de estallar—, mientras permanezcáis ahí los caballos no podrán dar un paso (SADE, 2000: 43).

Antes de entrar a comentar al autor implícito de la obra, se debe dar por sabido que la presencia de un narrador heterodiegético y extradiegético en las partes señaladas no excluye en las mismas la presencia de un autor implícito representado, pues Sade se

caracteriza en sus relatos por ir describiendo la acción con el narrador, mediante el que introduce algunas de sus propias opiniones.

En cuanto al autor implícito, Sade refleja en los tres cuentos diversas referencias al sexo, a las infidelidades y a miembros eclesiásticos cargados de cinismo que marcan el núcleo de la acción. Además, y propio de los cuentos, se ofrece un desenlace que, si bien parece ser moralizante, en una lectura atenta se puede observar como Sade lo muestra sutilmente en contraposición a la supuesta moraleja que debería ser la correcta. Algunos ejemplos de esto son moralejas contra la justicia: «y, por primera vez en la vida, en unas cabezas de magistrados la prudencia reemplazó a la severidad» (SADE, 2000: 41); contra los miembros religiosos: «El cochero blasfema, los caballos arrancan, monseñor sube de nuevo... y llegan sin novedad» (*Ibid.* 43); y contra el marido de orgullo y ego heridos: «la joven esposa, bien escarmentada por esta pequeña apariencia de infidelidad» (*Ibid.* 38).

En conclusión, mediante estas intrusiones autorales podemos intuir algunas opiniones de Sade, como son el compadecerse de Savari, a cuyo cuento pone fin insinuando que tal vez podía causar más beneficios que males. En el *Fingimiento feliz* se intuye también su rechazo al esposo, pues, como él mismo dijo en diversas obras, no sufrían los maridos mal de amores al serles sus esposas infieles, era la vergüenza por atreverse esta a deshonrarlo, algo que Sade criticaba de la sociedad. Y del obispo muestra una identidad cargada de cinismo e hipocresía. Y todo ello, pese a tratar de mostrarnos a un narrador lo más distante posible de la acción y los personajes para así salvaguardarse de posibles castigos.

Bibliografía

- FORESTI, C.; LÖFQUIST, E.; FORESTI, A. (1999), *Tomo I. La Narrativa Chilena Desde la Independencia hasta la Guerra del Pacífico*, Santiago de Chile: Ed. Andrés Bello.
- SADE, Marqués de (1971), *Ideas sobre la novela. Seguido de El autor de «Los crímenes del amor» a Villetorque, foliculario*, Barcelona: Ed. Anagrama.
- (1978), *Las 120 jornadas de Sodoma*, Madrid: Ed. Akal.
- (2000), *Obras selectas*, Madrid: Ed. Edimat.
- UMBERTO, Eco, «Lector Modelo y Lector Empírico», en *Artes y letras* (2011) [en línea], 15 octubre 2011. Disponible en: <http://www.ellitoral.com/index.php/diarios/2011/10/15/arteyletras/ARTE-01.html> [Consultado el 18 de julio de 2014].
- VALLES CALATRAVA, J. (2008), *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*, Madrid: Ed. Iberoamericana.