

# La sagas. ¿Libros predecibles?

A. Suárez Muñoz

Universidad de Extremadura, España

## Resumen

No cabe duda de que gran parte del éxito de las sagas fantásticas se debe no sólo a los contenidos de los distintos géneros más o menos relacionados con éstas (ficción científica, literatura de fantasía, relatos de terror, utopías, novelas de viajes fantásticos y de aventuras...) sino a ciertos esquemas de composición que se repiten. Ésta es la cuestión analizada en este artículo, así como sus implicaciones de cara a juzgar la importancia e interés de estas prácticas de lectura en el ámbito de la formación lectora de los jóvenes, sus más asiduos consumidores.

## Palabras clave:

Literatura, Literatura de ficción, Ciencia Ficción, Cuento, Escritura creativa.

## Abstract

There is no doubt that big part of the success of fantastic sagas is owed not only to contents of different genres more or less related to these (scientific fiction, fancy literature, short stories of terror, utopias, fantastic trip novels and of adventures...) but instead to a certain outlines of composition that are repeated. This is the analysed question in this article, as well as its implications for judging the importance and interest of these reading practices in the field of the training reader of young people, its more usual consumers.

## Key words:

Literature, Fiction, Science fiction, Short stories, Creative writing.



### Qué es un libro predecible

Debemos a Condemarín (1988) la caracterización de un libro por su facilidad de cara al aprendizaje de la lectura y las otras artes del lenguaje. Ciertamente, tanto en la construcción de la trama como en su lenguaje se hacen reconocibles, es decir, a poco que se leen unas páginas o se recitan en voz alta, aparecen unos patrones muy claros y fáciles de repetir. Según Condemarín (1988), los libros predecibles son especialmente efectivos en la etapa de prelectura y en la lectura inicial, pero pueden ser utilizados con éxito por los alumnos con dificultades en lectura y también por los adolescentes.

Vamos a ejemplificarlo con una saga muy conocida de Eddings (1990), “Crónicas de Belgarath”. Es una típica Fantasía Épica, como se deduce claramente del argumento que se resume en la propia contraportada del libro o entrega I de la serie, titulado “La Senda de la Profecía” de Eddings (2000). Sabemos que el libro primero es el que marca lo esencial del ciclo o saga al definir el tronco argumental, las líneas básicas de la historia.

Pues bien, en las sagas la ficción primordial suele adelantarse, como si fuera un “tráiler”, en un lugar destacado del paratexto, a modo de resumen en la contraportada. Ésta es la propia versión que da la editorial Timun Mas:

*Belgarath el Hechicero atravesó la tenebrosa Ciudad de la Noche bajo la forma de un gran lobo, y guió a Cherek y a sus hijos hacia la torre de hierro de Torak, el dios Maldito. Una vez allí, Belgarath se transformó de nuevo en hombre y condujo a todos hasta los oxidados peldaños de una escalera por la que ningún hombre había subido desde hacía dos mil años. Llegaron a la cámara donde Torak, el dios mutilado, permanecía adormecido y atormentado por el dolor, con su rostro horriblemente marcado y oculto tras una máscara de hierro, porque al principio de la existencia había querido dominar todo el mundo y para ello se apoderó del Orbe creado por Aldur. Pasaron ante el dios y llegaron a la estancia donde el Orbe se hallaba oculto y protegido dentro de una urna también de hierro. Cherek urgió a Belgarath a tomar el Orbe, pero el Hechicero se negó. “Yo no puedo tocarlo. Si cualquier hombre con el más leve asomo de maldad en su interior trata de hacerlo, el Orbe lo destruirá de la misma manera que quemó a Torak. Sólo un ser de corazón puro podrá cogerlo para protegernos a todos del dios Maldito. (Eddings, 1990: 5).*

O también se incluyen las claves de la obra a modo de prefacio o prólogo donde se exponen las ideas más importantes. Así, si en “La Senda de la Profecía” (2000), “Crónicas de Belgarath I” (1990), se coloca un Prólogo “Sobre la Historia de la Guerra de los Dioses y los Actos de Belgarath el Hechicero, adaptado de El Libro de Alorn...”:

*Cuando el mundo era nuevo, los siete dioses vivían en armonía y las razas del hombre eran un solo pueblo. Belar, el más joven de los dioses, era amado por los alorn. El se instaló entre ellos y los estimó, y los alorn prosperaron bajo su cuidado. Los demás dioses también reunieron gente en torno a ellos y cada dios estimó a su pueblo.*

*Pero Aldur, el hermano mayor de Belar, era un dios sin pueblo. Aldur vivió apartado de hombres y dioses hasta el día en que un niño vagabundo lo buscó y se presentó ante él. Aldur aceptó al niño como discípulo y lo llamó Belgarath. Belgarath aprendió el secreto de la Voluntad y del Mundo y se convirtió en hechicero. En los años siguientes, hubo otros que acudieron también en busca del dios solitario. Estos se congregaron en hermandad a los pies de Aldur para aprender de él y el tiempo no los tocó. Sucedió entonces que Aldur tomó del suelo una piedra con la forma de un globo, no mayor que el corazón de un niño, y le dio vueltas en su mano hasta que la piedra se convirtió en un espíritu vivo. El poder de la joya viviente, que los hombres llamaron el Orbe de Aldur, era muy grande, y Aldur obró maravillas con ella (...)*

*Cuando Belgarath se separó de sus compañeros regresó apresuradamente al valle de Aldur. Pero allí descubrió que Polendra, su esposa, había muerto después de dar a luz a gemelas. Abrumado por la pena, puso por nombre Polgara a la mayor, que tenía el cabello negro como el ala de un cuervo. Según los usos de los hechiceros, extendió la mano hasta posarla sobre la frente de la niña y, con sólo rozarlo, un mechón de su cabello quedó blanco como la escarcha. Belgarath observó el hecho con preocupación, pues el mechón blanco era la marca de los hechiceros y Polgara era la primera niña en nacer con ella. La segunda de las mellizas, de piel blanca y cabello dorado, no poseía la marca. Su padre la llamó Beldarán y tanto él como su hermana de cabello azabache la amaron mas que a nadie y compitieron entre ellos por su afecto. Y cuando Polgara y Beldarán cumplieron dieciséis años, el espíritu de Aldur se presentó ante Belgarath en un sueño y le dijo: —Mi amado discípulo, me propongo unir tu casa a la del guardián del Orbe. Escoge, pues, cuál de tus hijas quieres entregar al rey rivano para que sea su esposa y la madre de su linaje: en él reside la esperanza de la humanidad, pues contra él no podrá imponerse el oscuro poder de Torak. En el profundo silencio de su alma, Belgarath estuvo tentado de escoger a Polgara; pero, conocedor de la carga que el rey rivano debía soportar, decidió enviar a Beldarán y, cuando ésta se hubo marchado, lloró de pena. Polgara derramó también abundantes y amargas lágrimas, pues sabía que su hermana languidecería y moriría lejos de ella. No obstante, las dos hermanas tuvieron tiempo de consolarse y de conocerse por fin en profundidad. Las dos juntaron sus poderes para mantener bajo vigilancia a Torak. Y hay quien dice que todavía siguen así, manteniendo su vigilia a lo largo de incontables siglos<sup>47</sup> (Eddings, 1990: 5).*

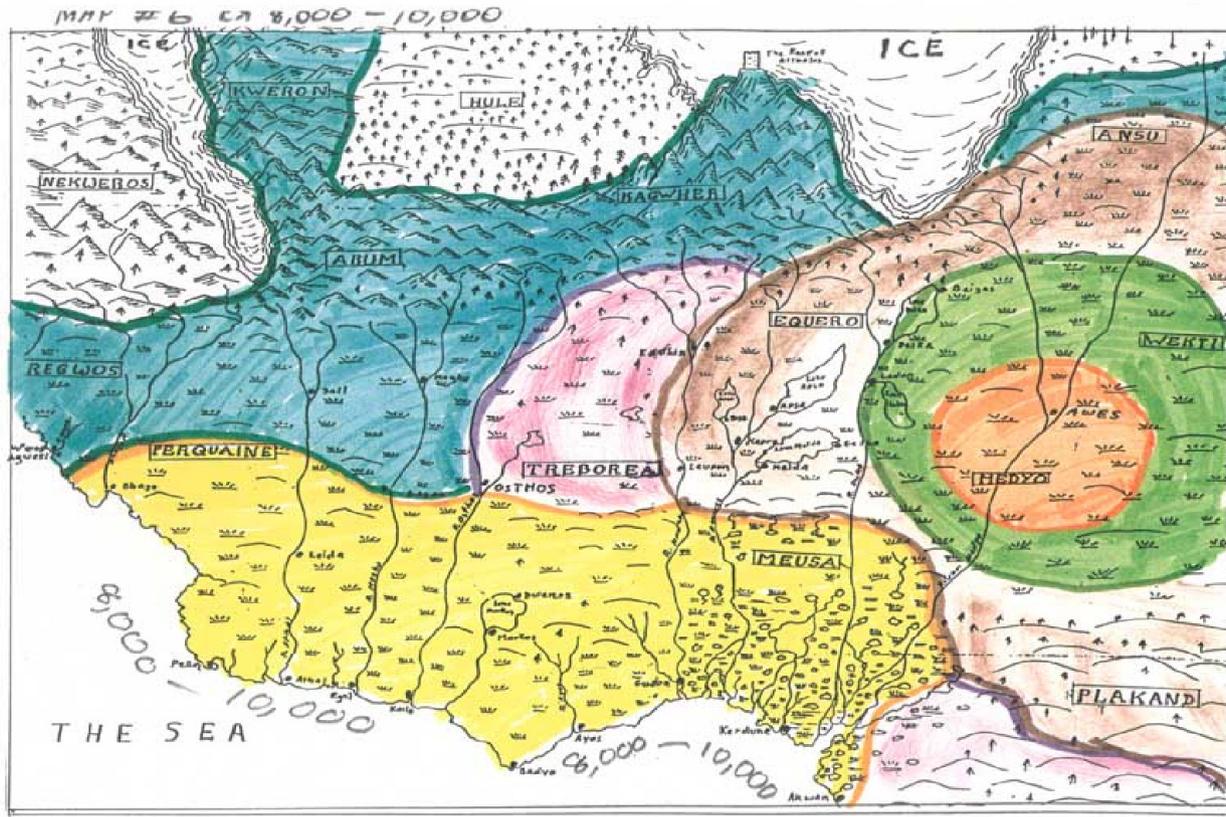
<sup>37</sup> Eddings, D. (1990). Crónicas de Belgarath. Obtenido el 12 de agosto de 2006 desde <http://www.sld.cu/sitios/bibliodigital/temas.ph?idv=2721>

Si observamos bien, se basa en una línea argumental bastante similar a “El Señor de los Anillos” de Tolkien<sup>48</sup> (1954-1955/2006), con algunos cambios fácilmente reconocible, como el sustituir el anillo por el orbe, gema mítica, o bien “Torak” (Eddings, 1990), el dios maligno mutilado, por Sauron, e incluso Aloria es un poco la Tierra Media.

Más allá de este resumen más o menos parcial, lo esencial es definir el núcleo narrativo a partir del cual se van explicando todos los hilos narrativos, y que viene indicado ya desde el citado prólogo, Sobre la historia de la

guerra de los dioses y los actos de Belgarath el hechicero, adaptado del “El Libro de Alorn”. Aparte del consabido recurso de presentar el relato como un documento real, se detalla así el mito base y se pasa a exponer todo el “mobiliario” de hombres, dioses, objetos mágicos, etc. que van a dar lugar a este universo.

De hecho, es típico de autores como Eddings (1990/2000/2001) colocar inmediatamente un escenario geográfico<sup>49</sup> detallado de la saga:



<sup>48</sup> Obra publicada por primera vez en el Reino Unido entre 1954 y 1955 en tres volúmenes. Desde entonces ha sido reimpressa en numerosas ocasiones y traducida a muchos idiomas, convirtiéndose en una de las obras más populares de la literatura del siglo XX.

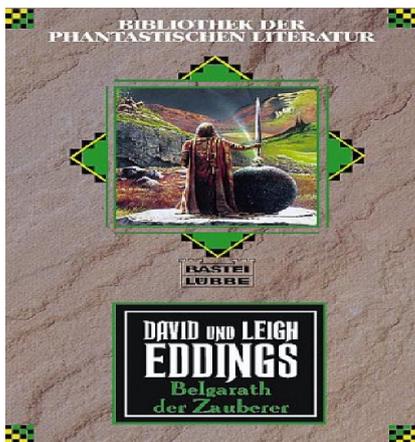
<sup>49</sup> Este mapa pertenece a *The redemption of Athalus*, un reciente libro de Eddings, y se puede ver, junto con otros, en <http://www.harpercollins.co.uk/microsites/eddings/edmap6.htm>





Nótese que estos rasgos se manejan con mucha flexibilidad, por ejemplo, a menudo una saga como la de “El Señor de los Anillos” (1954-1955/2006) nos recuerda un marco legendario pero más o menos afín a la Edad Media, pero otras veces estos esquemas son trasladados a mundos futuros, como en “Dune”<sup>51</sup> (Herbert, 2003) o “Star War” (1977). Así pues, las diferencias entre géneros clásicos de la fantasía del s.XIX, ciencia ficción, terror, histórico-legendario, etc. se difuminan en este tipo de sagas “predecibles”. En efecto, en los siguientes ejemplo, lo mismo podemos ver “mundos bárbaros” que escenarios futuristas o incluso orientales:

- Howard, R.E. (1932). Conan.
- Tolkien, J. R. R. (1977) El Silmarillion, (1937) El Hobbit; (1954-1955) El Señor de los Anillos.
- Salvatore, R. R. (1990). El Elfo Oscuro. Autor que también creó dos trilogías, y algunos otros libros y cuentos cortos, finales de los años noventa y en adelante.
- Weis, M. y Hickman, T. (1988-1989) La Rosa del profeta, (1990-1994) El Ciclo de la Puerta de la Muerte, (1984-2003) Dragonlance... Gallego, L. (2004) Memorias de Idhún: La Resistencia, (2005) Memorias de Idhún: Triada.
- González, L. (2005). Hijos del Dragón.
- Grumm, T. (2005). La tierra del Dragón: Nicho de reyes.
- Negrete, J. (2003). La espada de fuego.
- Jordan, R. (2003). La Rueda del Tiempo.
- Martin, G.R.R. (1996) Juego de Tronos, (1998) Choque de Reyes, (2000) Tormenta de Espadas, etc.



### Las predicciones en la lectura de las sagas

Ciertamente, el importante papel de las predicciones e inferencias dentro de la lectura, tomada como procesamiento de una información compleja, es algo conocido. Los adolescentes no suelen tener un buen “entrenamiento” en este sentido, pero la familiarización con estos temas, el conocimiento “enciclopédico” que tienen del género (no sólo a través de la lectura, claro, sino del visionado de la película, series de TV, cómic, juegos, etc.) le suelen proveer de una información amplia, que utilizan desde luego a la hora de entender y contextualizar, por ejemplo, el prólogo antes mencionado de La senda de la profecía; porque no se olvide que la propia película de “El Señor de los Anillos” empieza con una explicación semejante que va a dar sentido a todo lo que sigue, desde la Guerra del Anillo a la Compañía o Cofradía de personajes que se coaligan para un fin. Evidentemente, el comienzo.

*Quando el mundo era nuevo, los siete dioses vivían en armonía y las razas del hombre eran un solo pueblo. Belar, el más joven de los dioses, era amado por los alorn. El se instaló entre ellos y los estimó, y los alorn prosperaron bajo su cuidado. Los demás dioses también reunieron gente en torno a ellos y cada dios estimó a su pueblo. (Eddings, 2000: 5).*

posibilita la creación de un patrón repetitivo, las luchas y el juego de identidad/alteridad (unos contra otros). En efecto, el patrón de “buenos y malos”, héroes y villanos, actúa, igual que en el cuento popular, a través de una serie de señales o comportamientos “previsibles”:

*“Pero Aldur, el hermano mayor de Belar, era un dios sin pueblo. Aldur vivió apartado de hombres y dioses hasta el día en que un niño vagabundo lo buscó y se presentó ante él. Aldur aceptó al niño como discípulo y lo llamó Belgarath. Belgarath aprendió el secreto de la Voluntad y del Mundo y se convirtió en hechicero” (Eddings, 2000: 5).*

El héroe es, sin duda, el “elegido”, el que “aprende” y adquiere un conocimiento superior (la magia), y también el personaje singular, y, de algún modo, el “freeky”, en terminología juvenil. Las demás secuencias, como el poder del talismán, son no menos previsibles. Ciertamente, son estereotipos tomados de la propia cultura juvenil en que están inmersos los adolescentes, por ejemplo, la saga La Espada de la Hechicera gira igualmente en torno a un arma o talismán, sólo que aquí se trata de una heroína, y alterna un tiempo mítico con un tiempo presente y un trabajo no menos cotidiano, el de detective. Vemos, pues, cómo el reciclaje y la mezcla de temas y géneros es algo que favorece la predictibilidad del relato, lo importante no son las variaciones sino el sentido final de los bloques narrativos.

<sup>51</sup> Novela de ciencia ficción escrita por Frank Herbert en 1965 y fue publicada en español por la editorial Acervo en 1975.

En este mismo sentido, y a propósito de Star War, la profesora Lluch (2003) ha realizado un extenso análisis que viene a corroborar cómo esta saga también construye un relato previsible, universal y de fácil consumo por los adolescentes, ya que dichas cualidades provienen de su relación con el mito o el cuento oral tradicional. Por eso concluye que "...Star Wars bebe de historias concretas de la literatura europea, de la religión cristiana o budista o de la mitología, en definitiva, de tradiciones literarias o culturales concretas. Y las integra, las rehace e inventa una nueva historia que propone al mundo y es vista por el público de todo el planeta que la adopta como nueva fuente de referencia, de conocimiento y de valores".<sup>52</sup>

Por eso, para concluir, llama la atención el hecho de que en el análisis de Condemarín (1988) se definan como libros predecibles para adolescente textos que son justamente muy similares a las sagas que estamos analizando:

#### LIBROS SOBRE LA VIDA DIARIA

Los libros que reflejan las experiencias, las preocupaciones o las decisiones de los adolescentes son altamente predecibles...

#### HISTORIAS BASADAS EN LA TV O EN EL CINE

Los libros basados en temas popularizados a través de la TV o del cine constituyen otro tipo de material predecible...

#### LIBROS SERIADOS

Muchos lectores juveniles se comprometen en la lectura de series que narran las aventuras de su personaje favorito...

#### LIBROS PERTENECIENTES A UN GÉNERO

Mientras un estudiante va leyendo, descubre que algunas lecturas pueden agruparse bajo un denominador común. Los lectores que se autoclasifican como aficionados a la ciencia ficción o a las novelas de misterio o a las novelas policiales, han descubierto por sí mismos que esos textos narrativos tienen un patrón común...

#### LIBROS QUE INCORPORAN AL LECTOR

Muchos libros juveniles se elaboran sobre la base de formatos que desafían al lector a predecir los sucesos. La popular serie Eija su propia aventura es un ejemplo típico.<sup>53</sup>

Ciertamente, las sagas participan de las cualidades de estos textos, por los motivos ya expuestos, son narraciones en serie, a menudo ficcionalizadas en cine o televisión, pertenecen a géneros de imaginación y, desde luego, interesan a jóvenes, que las usan para sus propias escrituras creativas (fan fiction).

### 3. Conclusiones

Por esto mismo, son un recurso para el perfeccionamiento de la lectura y para la escritura libre, y, por ello mismo, se pueden utilizar para actividades didácticas de gran interés en el aula. No hay espacio en este caso para detallarlas, pero sí debe señalarse que todos los autores resaltan el papel de las inferencias y las conjeturas dentro de los procesos activos de la lectura, y, en especial, la lectura colaborativa y compartida sería una buena estrategia al respecto, pues las sagas siempre se apoyan en universos complejos sobre los que caben hacer diferentes tareas: Resumir, describir, seleccionar diálogos, dibujar, preparar dramatizaciones, hacer lecturas en voz alta, confeccionar libros de gran tamaño a partir de fragmentos, y, en suma, preparar lecturas compartidas guiadas. Y aquí es donde debemos subrayar el papel del mediador, profesores, bibliotecarios, animadores, y, claro, los otros lectores, el grupo, si de verdad queremos impulsar el aprendizaje entre iguales. En todo caso, son estrategias que se pueden siempre combinar con otras más convencionales, por ejemplo, la lectura independiente.

Algunos autores han tildado a las sagas de "ficciones de repetición", y ciertamente hay muchos relatos que se reducen a moldes de poca calidad estética, pero eso es algo que pasa también en otras parcelas de la literatura. Nadie debería, en este contexto ya del s.XXI, pensar en términos simplistas: ni son sólo literatura de evasión, ni la repetición de esquemas excluye calidad o innovación, al contrario, es algo que, tal como puede verse en el cine, los jóvenes aprecian al reconocer el género y las transgresiones que han ido produciéndose.

Así, como hemos comentado, las fantasías heroicas protagonizadas por mujeres, en contraposición al esquema de "Conan el Bárbaro" (1932/2005), o las de ambiente futurista o urbano, o las fantasías heroicas protagonizadas por héroes de algún modo "ambiguo", vampiros "buenos" (Blade), y otros casos similares. Indagar en todas estas posibilidades es algo que permite esta clase de libros, considerados hasta hace unas décadas "paraliteratura" y que ahora, por las razones que hemos ido argumentando, constituyen un excelente material de lectura.

<sup>52</sup> Lluch, G. (2003). Análisis de narrativas infantiles y juveniles. Cuenca: Ed. de la Universidad de Castilla-La Mancha. El texto citado es fragmento del texto Lluch, G. (2003). Star war, una manera clásica de contar aventuras. Congreso de Libros Abventura Libruen Biltzarra, Vitoria-Gasteiz, 13-15 noviembre, (paper).

<sup>53</sup> Op. Cit.

#### 4. Referencias Bibliográficas

- Condemarín, M. y Chadwick, M. (1988). La escritura creativa y formal. Santiago de Chile: Andrés Bello.
- Eddings, D. (1990). Crónicas de Belgarath. Barcelona: Timun Mas.
- Eddings, D. (2000). La senda de la profecía. Barcelona: Timun Mas.
- Eddings, D. (2001). The redemption of Athalus. Obtenido el 10 de agosto de 2006 desde <http://www.sld.cu/sitios/bibliodigital/temas.ph?idv=2721>
- Gallego, L. (2004). Memorias de Idhún: La Resistencia. Madrid: SM.
- Gallego, L. (2005). Memorias de Idhún: Tríada. Barcelona: Cruilla.
- González, L. (2005). Hijos del dragón. Vol 1. Revelación. Madrid: Entrelineas.
- Grumm, T. (2005). La tierra del dragón I: Nicho de reyes. Madrid: Equipo Sirius.
- Herbert, F. (2003). Dune. Madrid: Debolsillo.
- Howard, R. E. (1932/2005). Conan: El Cimerio. Barcelona: Timun Mas.
- Jordan, R. y Patterson, T. (2003). El mundo de Robert Jordan (la rueda del tiempo). Barcelona: Timun Mas
- Lluch, G. (2003). Análisis de narrativas infantiles y juveniles. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Lluch, G. (2003). Star war, una manera clásica de contar aventuras. Congreso de Libros Abentura Liburuen Biltzarra, Vitoria-Gasteiz, 13-15 noviembre, (paper).
- Martin, G.R.R. (1996/2006). Juego de tronos. Canción de hielo y fuego 1 (5ª Ed.) Barcelona: Gigamesh.
- Martin, G.R.R. (1998/2006). Choque de reyes. Canción de hielo y fuego 2 (2ª Ed.). Barcelona: Gigamesh.
- Martin, G.R.R. (2000/2006). Tormenta de espadas. (Ed. Lujo, Canción de hielo y fuego 3). Barcelona: Gigamesh.
- Negrete, J. (2003). La espada de fuego. Barcelona: Minotauro.
- Salvatore, R. R. (1990/2000). El elfo oscuro. Barcelona: Timun Mas.
- Tolkien, J. R. R. (1937). El Hobbit. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J.R.R (1954-1955/2006). El Señor de los Anillos. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J. R. R. (1977/2002). El Silmarillion. Barcelona: Minotauro.
- Weis, M. y Hickman, T. (1984-2003/2004). Crónicas de la Dragonlance (2ª Ed.). Barcelona: Timun Mas.
- Weis, M. y Hickman, T. (1988-1989/2001). La rosa del profeta (vol 1): La voluntad del dios errante. Barcelona: Timun Mas.
- Weis, M. y Hickman, T. (1990-1994/1999). El ciclo de la puerta de la muerte: Ala de Dragón (T.1) (5ª Ed.). Barcelona: Timun Mas.

