

## Un problema general

### Apuntes para una teoría sistemática de los géneros textuales

Esteban Ruquet

Quizás uno de los problemas más acuciantes del género fantasía (o *fantasy*) excede las fronteras propias del género y sus textos, y radica en la problemática más amplia de los géneros literarios.

La necesidad y la importancia de la agrupación, clasificación, abstracción y generalización de corpus de textos resulta evidente. Una excelente perspectiva general de las teorías más vigentes se puede encontrar en el artículo "Breviario sobre la teoría de los géneros literarios" de Hernández Peñaloza (2011). Siguiendo su texto podemos ver una serie de concepciones acerca de los géneros literarios. Estas concepciones serían:

- Limitada: dependiente de los sistemas de estratificación y clasificación de las tradiciones y afinidades de un texto con respecto a otro.
- Institucionalizada: una tradición muy fuerte dentro de la teoría, tiene referentes tales como, Juan María Díez Taboada, Kurt Spang y Jean-Marie Schaeffer y Tzevetan Todorov. Aquí, los géneros funcionan como los mediadores básicos entre la institución literaria y las obras concretas. Ninguna obra escaparía a ellos, a sus clasificaciones y codificaciones.
- De persistencia: Representada por figuras como Bajtín. Considera que los géneros renacen y se renuevan en cada nueva etapa del desarrollo literario y en cada obra individual de un género determinado, sin dejar de ser los mismos.
- Empírica: su referente principal, Gérard Genette, considera los géneros como categorías discretas, cuantificables y verificables determinadas por la historia

literaria.

- Esclarecedora: de Northrop Frye, en la que se realzan las relaciones entre textos diferentes a partir de las categorías de géneros.
- Funcional: es decir, una concepción que facilita la producción de textos ya que configura una serie de reglas de estilo. Se solapa con la concepción hermenéutica.
- Hermenéutica: el género se presenta como un horizonte de expectativas para el lector, pues informa acerca de los “rasgos configurativos” esenciales para la interpretación del texto.
- Cuestionadora o crítica: netamente “posmoderna”, con referentes como Jacques Derrida y Käte Hamburger. Implica repensar sus límites y alcance, sobre todo en el espacio narrativo.

Cuando analizamos este corpus teórico, notamos que muchos de sus preceptos son contradictorios o severamente asistemáticos. Los géneros son habitualmente asignados *ad hoc*, esto es, se asignan caso a caso y los criterios utilizados para esto son considerablemente arbitrarios y difusos. Los límites de un género pueden ser inmensos y definirse por factores formales (como el verso, la rima, la extensión o la prosa) como por factores temáticos amplísimos (géneros con límites más estrictos como el realismo, donde la representación de la realidad es ley, y monstruos inabarcables como la ciencia ficción). En muchos casos, la definición de los límites y características de los géneros se deja al arbitrio de los escritores o los editores de nicho, lo cual genera que muchos criterios se solapen o no se sostengan, ya que rara vez se basan en un paradigma general. De allí se desprende la asistematicidad de las teorías de los géneros literarios.

Esta dificultad clasificatoria o sistémica propia de la teoría de los géneros, además, dificulta analizar obras de otros medios, incluso cuando resulta evidente a un lector no especializado que existen tanto películas como libros como videojuegos de ciencia ficción, fantasía, y horror. Es frecuente, por ejemplo, que cuando en un aula de secundaria se pregunta por ejemplos de géneros populares (como el fantástico o el superheróico), el discurso se salga velozmente de la literatura y pase al cine: el Batman de Nolan y las pelis de Harry Potter son menciones mucho más frecuentes que los libros de Rowling

o incluso que las historietas de Kane y Finger.

Más aun, existe una fuerte tendencia a “literaturizar” el resto de los medios: en la Universidad Nacional de La Plata, por ejemplo, la percepción común (antes de que hiciera su aparición el grupo de estudios Rorschach) era que la historieta es un género literario, algo sostenido discursivamente por autores como Sasturain y Oesterheld, que sin duda son autoridades, pero de cuyos criterios se desprende un doble movimiento:

- Primero, una indefinición de la literatura tan grande que puede anularla, negando hasta la misma necesidad de su elemento constitutivo, el lenguaje. La historieta puede funcionar perfectamente sin él. Es una práctica usual que existan numerosas viñetas cuya narrativa se sostiene únicamente en la imagen.

- Segundo, un movimiento inverso por parte de historietistas prestigiosos del siglo XX como Sasturain o el mismísimo Oesterheld, quienes buscaban dar prestigio a la historieta aprovechando el capital cultural del medio literario. Esta concepción fue acentuada con la aparición de guionistas como Neil Gaiman, que se acercaron mucho al fenómeno literario y sus procedimientos formales sin abandonar la historieta.

Cabe aclarar que este trabajo no suscribe a dichas afirmaciones y que considera que los medios poseen procedimientos formales y maneras de narrar fundamentalmente diferentes: narración por imágenes secuenciadas, por un lado, y narración con palabras, por el otro, si bien reconocemos cruces y textos híbridos.

No obstante, los *géneros temáticos* en ambos medios son prácticamente los mismos, o al menos existe una traducción directa.

Para definir los géneros temáticos seguiremos a Guadalupe Campos, quien en “*Déjà lu*” (2011) hace un intento de clasificación entre varios tipos de géneros literarios, basándose en sus criterios de agrupamiento. Allí, ella separa tres enfoques distintos para abordar la literatura: géneros temáticos, géneros formales y el criterio de la historia literaria, a los que podríamos llamar géneros contextuales.

En buena medida, adoptaremos este criterio y lo refinaremos, ya que resulta particularmente útil como sistema de coordenadas. Utilizaremos también al-

gunos de estos criterios para referirnos a grupos no literarios.

## Axiología Genérica

Cuando se configuran los criterios de separación en géneros, resulta útil ver que todo criterio de agrupamiento es válido en alguna medida: su elección no deja de ser arbitraria. No obstante, esto *no* quiere decir que sean *igualmente* válidos. Algunos criterios tienen un mayor poder descriptivo que otros, y todos sirven para cosas diferentes. Los diferentes recortes, asimismo, pueden ser más o menos consistentes.

En este sentido, resulta útil tomar cada criterio como una rama en un diagrama de árbol, del cual se despliegan nuevas ramas. Asimismo, algunas de estas ramas del mismo nivel pueden entrecruzarse y funcionar como ejes de coordenadas, para posicionar en una suerte de GPS genérico a los diferentes textos.



En primera instancia, podemos separar los *géneros internos* de los *géneros externos*, aquellos que se les adjudican a los textos en base a su historia y su recepción.

- Los criterios *internos* son aquellos que corresponden a características inher-

entes del texto como el tema o la forma. Un ejemplo concreto de un criterio de género interno sería el concepto de las dos historias (la del crimen y la de su descubrimiento) como clave de la novela policial clásica propuesto por Todorov.

- Los *externos* o contextuales serían fundamentalmente aquellos definidos por su destinatario ("cuento infantil" - un criterio editorial clásico) o por origen y afiliación ideológica ("novela stendhaliana", dirá Todorov, cuando trate de diferenciar La Literatura de la literatura de masas).

Por supuesto, los géneros externos pueden afectar temática o formalmente a la obra, pero no la definen en sí misma. Además, las características internas pueden influir en su contexto y generar linajes textuales, que multiplican aún más la influencia de las obras. Son ciclos de retroalimentación.

En un segundo nivel de jerarquía, dentro de los *internos* tenemos dos nuevas ramas: los géneros formales y los géneros temáticos. En este nivel ya se puede hablar además de ejes de coordenadas, ya que existen los entrecruzamientos entre ambos criterios.

- a) Los *géneros formales* son aquellos definidos por el *cómo se cuenta*. Son el sistema más antiguo del que tenemos noticia. Su origen es la separación que hace Aristóteles entre épica, drama y lírica, que tenían unidades métricas definidas: el trímetro yámbico de los episodios de una tragedia se separa claramente del hexámetro épico y del verso libre de la lírica. Los límites fueron variando con el tiempo y la lengua hasta acercarse a los "archigéneros" genetianos de poesía, narrativa y teatro<sup>1</sup>, que ya involucran elementos temáticos y géneros discursivos. Estos géneros pueden ser identificados con el *cómo*, es decir con la forma en la cual se configura el texto. Los géneros formales no son transmediales, sino que se configuran en base a las posibilidades específicas de cada medio independiente: no podemos hablar de lírica en la historieta o en el cine más que como metáfora de algo artístico, prestigioso.

- b) Los *géneros temáticos* son aquellos definidos por el *qué se cuenta*, es decir, por los temas tomados por el texto, y no por la manera en la cual son contados. Ejemplos de esto son el policial, la ciencia ficción, el realismo, el

<sup>1</sup> Corresponde decir que este corte formal de la literatura es netamente occidental. Los chinos, por ejemplo, no identifican el teatro como una rama literaria, sino como su propio medio.

terror, etc. Los géneros temáticos son transmediales, esto es, se comparten tal cual en varios medios diferentes. Una transición típica en este sentido son las clásicas adaptaciones cinematográficas.

Los criterios usuales de para definir la fantasía, según este esquema, son generalmente *internos*, y *temáticos*. Es decir, parten de las características específicas de la obra, en lugar de su origen, y tienen que ver con qué se cuenta más que con cómo se narra. Por supuesto, esta aproximación no niega que existan elementos formales que ayudan considerablemente y que influyen en los elementos temáticos, así como la fantasía no puede excluirse por completo del contexto en el que surge. Pero forman parte del necesario recorte para comprender elementos específicos y el funcionamiento de un recorte de género.

Por tanto, al ser un género temático, nos encontramos con un fenómeno con una importante capacidad transmedial: algo que podemos comprobar empíricamente al ver las innumerables adaptaciones a otros formatos de textos de fantasía.

Sin embargo, decir únicamente que es temático no alcanza como criterio para distinguir al género, sino solo para darle algunas coordenadas específicas y enmarcarlo en un sistema mayor que lo contiene. Para esto, necesitamos algo más de especificidad: ¿cuáles son los criterios temáticos que utilizamos para definir la fantasía?

## La fantasía como género ambiental

Rosemary Jackson, en *Fantasy: literatura y subversión* (1981), recupera y actualiza la definición que diera Todorov acerca del fantástico y la refina considerablemente. Su postura principal es la reafirmación de la relación entre realidad, *fantasy* y lo maravilloso. Siguiendo a Todorov, Jackson afirma que el "fantasy" es el lugar de la indefinición, de la no-significación, del oxímoron, y recupera, hasta cierto punto, la diferenciación que hace Tolkien de la idea del *universo secundario*, al que coloca en el lugar de lo maravilloso. No entra en mayor detalle en la clasificación de lo *maravilloso*, pero le asigna este término genérico a todo el espectro de géneros basados en un mundo secundario,

autónomo, sobrenatural y de posibilidades infinitas. Una suerte de bolsa de contención que recupera todo aquello que discrepa de la realidad, incluso en pequeño grado. A la *realidad*, por otro lado, la identifica con la realidad del lector, a los estándares del mundo humano de lo posible.

Un acierto que tiene Jackson en este punto es la identificación de lo que llama *fantasy* (mezclado con el concepto de “lo fantástico”) como *modo*, más que como género en sí. En este sentido, la generación de la incertidumbre, de lo inefable, se sostiene más como mecanismo narrativo que como género temático. No obstante, el mecanismo de *lo fantástico*, apunta a una realidad “objetiva”, la del lector. Y, más aún, buena parte de la categorización de lo fantástico reside en la categoría de lo *real extradiscursivo*, no de la realidad interna del relato, lo que resulta problemático para un género interno.



Lo que es más, lo *fantástico* así entendido puede funcionar internamente en sentido opuesto: en un texto con reglas internas diferentes, ver a Gandalf con una AK-47 rompería las reglas de la misma forma que lo haría la aparición de Cthulhu en un texto realista. En ambos casos nos encontraríamos con *lo fantástico* dentro de lo interno del relato: una ruptura del pacto de realidad que impide la comprensión de lo que pasa por parte de los personajes, que

pueden considerarlo algo indescriptible, horrible. De hecho, esta inversión es común en muchos relatos de ciencia ficción, donde lo humano es visto como disruptivo, subversivo o imposible <sup>2</sup>.

Además, como nota Campos, la categoría de lo *indefinido* es excesivamente difusa y pierde valor referencial cuando se intenta aplicar al lector, algo que se ve con la selección de textos que cita. *Lo indefinido* queda en la recepción, no en una valoración de la temática interna del texto, y esto resulta problemático pues el texto no tiene control de los receptores. Su criterio es demasiado laxo para funcionar como demarcador fuerte de géneros temáticos.

Pero el criterio de *lo maravilloso* vs. *lo mimético* (que determinan la realidad interna del relato) resulta útil como marco de referencias. Cabe aclarar que, sin embargo, no es una diferenciación netamente argumental, y precisa un nuevo nivel de análisis, una subdivisión de lo *temático*. Ésta fue esbozada en "Más allá de la literatura: la construcción de mundos en la narrativa popular", diferenciando argumento y ambiente.

- *Géneros Argumentales*: Son aquellos géneros determinados por la cadena de acontecimientos que se desarrollan dentro de una historia, por el *qué* pasa en una historia, sus causas y su modo de resolución. Ejemplos típicos de géneros argumentales serían el de aventuras, el policial, o incluso la tragedia (si obviamos los componentes formales como el verso y las tres unidades, y nos atenemos a los temáticos planteados por Aristóteles, como las características del héroe de tragedia). Se podría hacer una gradación entre argumentos de *acción*, basados en el movimiento y el encadenamiento de acontecimientos, versus argumentos de *introspección*, basados en un cuidadoso análisis de las motivaciones psicológicas y cavilaciones internas de los personajes <sup>3</sup> muy *generosos*, podemos asignarles valores a estos dos espectros, vinculando la acción a la cultura popular y la introspección a la "alta cultura". Por supuesto, se trata de un reduccionismo, y es una valoración completamente externa a los movimientos propios del argumento.

- *Géneros Ambientales*: Son aquellos determinados por el mundo en que sucede una historia y las reglas del verosímil que éste establece. El concepto

<sup>2</sup> Notoriamente, un capítulo de *Futurama* trata de un mundo de robots en el cual los humanos son vistos como monstruos de películas clase B.

<sup>3</sup> Incluso, si somos



de universos ficcionales tiene especial relevancia en este punto, ya que establece un eje conceptual importante para la definición del ambiente y sus reglas (ver Ruquet, 2013).

Sucintamente, los universos ficcionales pueden dividirse en dos categorías: fuertes y débiles. Los fuertes son aquellos que poseen autonomía con respecto a las reglas internas de lo posible, mientras que débiles son los que dependen de la realidad del lector. Un criterio similar usa Campos en "Modalidad mimética y mundos posibles". Campos utiliza el concepto aristotélico de *mímesis* (imitación de la realidad) para definir los mundos posibles; los mundos más miméticos serían los equivalentes a los universos ficcionales débiles, en el sentido de que imitan la realidad que los genera, mientras que los menos miméticos son equivalentes a los universos ficcionales fuertes, ya que deben generar sus propias reglas para contener los relatos.

Así, los grupos ambientales tienen mundos con características en común, aunque las historias en sí puedan divergir completamente de género argumental. Es especialmente iluminador en este sentido leer alguna colección de cuentos que sucedan en un mundo compartido y que posean géneros argumentales muy disímiles.

Un buen ejemplo de esto sería *La magia de Krynn*, una colección de relatos cortos ambientados en el mundo del título. Se trata de un universo ficcional fuerte, basado en las aventuras de AD&D, en el cual las reglas internas son muy diferentes a las de un relato ambientado en nuestro mundo. En él, los dioses son reales y caminan por el mundo, castigando a quienes los ofenden, y la magia es una fuerza considerable. Asimismo, contiene muchos tropos básicos del género medieval fantástico, como razas variadas (enanos, elfos, ogros, dragones, draconianos, gnomos, kenders, humanos, hobgoblins —curiosamente no tiene orcos—) e incluso en algunos aspectos se acerca a la ciencia ficción (las invenciones gnomas son un ejemplo concreto, aunque nunca pasan de un nivel *steampunk*), pero a priori mantiene la alta tecnología fuera de esfera. Es decir, incluye lo "sobrenatural". Sin embargo, el mundo construye un verosímil: la magia tiene reglas concretas y poderes específicos (conjuros, lanzados por magos entrenados o clérigos bendecidos, progresivamente más poderosos de acuerdo a un "nivel"), los monstruos son diversos pero categorizables (y combatibles —los muertos vivientes pueden ser espantados por energía positiva y clerical, los demás pueden ser combatidos con

medios convencionales—), y tiene una *moral cosmológica*, en la cual cada “alineamiento” tiene sus dioses (dioses buenos, como Paladine y Mishakal, dioses malos como Takhisis y Sargonnas, dioses neutrales como Gilean y Lunitari), que mantienen un complejo equilibrio divino y que funcionan como ejes cosmogónicos muy reales.

Sin embargo, en este libro no sólo se incluyen cuentos épicos:

1. “La vara de cristal azul” es un poema épico breve, que cuenta las penurias de Riverwind para recuperar dicho objeto mágico y obtener el permiso de casarse con su amada
2. “A tiro de piedra” es un relato picaresco, basado en el ingenio del kender ladrón Tasslehoff Burrfoot.
3. “El monstruo del mar sangriento” es un relato de aventuras marineras.
4. “Sueños de tinieblas, sueños de luz” es una fábula al estilo de cuento de hadas, en la cual un posadero corriente encuentra una moneda mágica.
5. “El Último Hogar” es una comedia de enredos eróticos, en la cual cae por casualidad en una posada una poción que inflama el deseo, y se mezcla con la cerveza.
6. “El legado” es un rito de pasaje, mezclado con terror y drama familiar, en el que el espíritu de uno de los personajes clásicos (el mago Raistlin) busca poseer el cuerpo de su sobrino Palin durante su prueba de hechicería.

Y así. Cada relato cuenta peripecias diferentes, con tonos diferentes, pero que suceden en el mismo y complejo mundo. Incluso son variados en términos formales generales, como el poema épico del inicio, en claro contraste con los cuentos. Sin embargo, sabemos que comparten al menos un género al compartir un universo ficcional.

Aunque aún muy amplio, este criterio nos permite definir la fantasía (a la que entenderemos de forma similar a lo que Jackson y Todorov entienden como maravilloso) con mayor precisión, y en forma considerablemente más sistemática, que los conceptos *ad hoc* utilizados habitualmente. Por supuesto,

esto no implica que todos los relatos de fantasía compartan exactamente las mismas premisas ambientales: nada más lejos de la verdad. Todavía nos queda un trecho por recorrer. Sin embargo, sí podemos decir que están emparentados y también podemos utilizar el criterio de universo ficcional fuerte como un elemento básico, elemental y común a todos los relatos de fantasía, a diferencia del realismo (*más mimético* según Campos, o *universo ficcional débil* según esta perspectiva). Luego debemos ir refinando la puntería.

La fantasía entonces pertenecería al eje *ambiental* del género temático de un relato. Se caracterizaría en primera instancia por crear un universo ficcional fuerte, con motivos temáticos particulares. Estos son numerosos, y no se precisa que estén todos presentes para obtener un relato de fantasía, pero sí tienen que aparecer algunos, y ser predominantes. Estas características sí tienen un cierto grado de arbitrariedad (el recorte aquí es considerablemente más abstracto y menos sistemático), y podemos notar entre ellas:

1. Magia funcional como concepto cosmológico fuerte.
2. Fuerte eje moral como concepto cosmogónico (Bien/Mal; Caos/Ley; Inteligencia/Estupidez; Sensibilidad/Insensibilidad; Naturaleza/Artificio, etc).
3. Dioses, mitos, génesis acientíficas.
4. Corrimiento del verosímil científico (en oposición a la ciencia ficción, que se centra justamente en este tema).
5. Tecnología antigua, menos avanzada o indefinida (espadas, arcos, garrotes, movimiento lento a caballo).
6. Monstruos y criaturas retomadas del mito y la leyenda.
7. Especies inteligentes no humanas.
8. Mundos con geografías propias (como la Tierra Media).
9. Leyes físicas propias, alteradas o directamente no funcionales.

Luego, dentro de mundos con estas características, podemos contar historias de varios tipos. Muchos asocian el *fantasy* con la fantasía épica: es decir,

historias heroicas y grandiosas que suceden en mundos fantásticos. Esta es una de las encarnaciones más populares en la actualidad, algo de lo que da testimonio la popularidad de la Tierra Media, los juegos de rol, los videojuegos, y la serie *Juego de Tronos*, o las sagas de Dragonlance, muy populares en el mundo hispano. Pero esto es un cruce, justamente, de dos ejes genéricos: el ambiental (fantasía) y argumental (épica). No es la única posibilidad de la fantasía: volvamos a *La magia de Krynn* y sus argumentos diversos, pero podemos mencionar también a Pratchett y su Mundodisco, e incontables otros relatos que abarcan la comedia, la tragedia, el horror, etcétera.

En resumen, la fantasía puede sistematizarse como un género interno, temático y ambiental, basado en un universo ficcional fuerte, y con un cúmulo de características comunes. El ambiente es uno de los dos ejes de coordenadas temáticos que definen el género de una obra en concreto, pero no funciona en solitario: es necesario también utilizar el argumento de la obra para establecer la otra coordenada.

Por supuesto, esta sistematización tiene sus límites, y pretende ser mejorada, sobre todo en el eje argumental, que presenta algunos problemas. Pero en este punto de la discusión resulta útil como contraparte a las posturas ad-hoc, y, como detalle no menor, mejorar la didáctica de los géneros en las escuelas y universidades.

## Bibliografía

- Aristóteles (2015). *Poética*. Trad. Eduardo Sinnott. Buenos Aires: Colihue.
- Campos, G. (2011) Déjà lu. *Revista Luthor*, (4).
- Campos, G. (2011) Modalidad mimética y mundos posibles. *Revista Luthor*, (4)
- Hernández Peñaloza, A. (2011) Breviario sobre la teoría de los géneros literarios. *Revista Luthor*, (4).
- Jackson, R., *Fantasy: literatura y subversión*, Buenos Aires, Catálogos Editora, 1986.

Ruquet, E. (2013) Más allá de la literatura. La construcción de mundos en la narrativa popular. *El Toldo de Astier*, (7), 43-56.

Todorov, T. (2003). *Introducción a la literatura fantástica*. México D.F.: Coyoacán.

Weis, M. y T. Hickman (comps.) (1996 [1987]), *La magia de Krynn (Cuentos de la Dragonlance)*, Barcelona: Timun Mas.