

Roman Medieval y Juegos de Rol Consideraciones acerca de los "mundos narrativos" en fenómenos distantes.

Gustavo Riva

Tarea cotidiana del medievalista es justificar su actividad. ¿Por qué dedicarse a estudiar esos textos en idiomas difíciles de descifrar e impregnados de cultura cristiana y feudal? Una gran respuesta que muchos seguimos utilizando es de Hans Robert Jauss al referirse a la Alteridad y Modernidad de la Edad Media (Jauss, 1977). Esto quiere decir que la Edad Media nos permite analizar nuestra propia época mediante dos procedimientos. Por una lado, una desnaturalización de lo que aceptamos como obvio. En la Edad Media las cosas eran distintas, y lo que vemos como normal, en realidad no lo es, así que nuestra propia época se ve con otra luz. Por otro lado, su sorprendente modernidad, esos curiosos destellos en los que esa época tan otra en realidad se revela increíblemente similar a nuestro presente. En esos momentos, el análisis del pasado permite ver el fenómeno presente con una nueva distancia.

En este artículo intentaré lanzar un hilo que atravesará 800 años, desde el *Roman* en verso del siglo XII hasta las aventuras gráficas y los juegos de rol online. No se trata de establecer una filiación entre estos fenómenos, sino de concentrarnos en la forma a veces increíblemente similar en que estos diferentes artefactos desarrollan una narración.

En la primera parte me detendré con cierto detalle en la caracterización de los *romans* medievales. La segunda la dedicaré al análisis de los Juegos de Rol y las Aventuras Gráficas.

Romans en verso y en prosa.

El *roman* medieval deriva su nombre de la expresión *metre en roman*, es decir, poner en lengua romance¹ El surgimiento de este tipo de obras marca un hito en la escritura de ficción medieval. A diferencia de la épica guarda una relación muy vaga con tradiciones orales previas a su composición escrita, permite un mayor grado de creatividad del autor (que puede inventar libremente gran parte de la historia) y pone el entretenimiento en primer plano y desplaza la pretensión de historicidad a un lugar marginal. La ficción y la autorepresentación idealizada de la aristocracia están en el centro del género. Los primeros *romans* narran historias como, por ejemplo, las aventuras de Eneas en base a fuentes latinas, pero pronto las fuentes latinas se abandonan y se trabaja sobre la denominada Materia de Bretaña (sobre todo el rey Arturo) .

El autor que da forma al género es Chrétien de Troyes. Siendo muy creativo con las historias alrededor del Rey Arturo y sus caballeros, Chrétien narra en verso las aventuras de algún caballero hasta que este alcanza lo que en la crítica se denomina su *telos*, es decir, su destino, su verdad, el perfecto desarrollo de su ser. No hay verdaderamente una evolución del personaje en sentido moderno, se trata más bien de que el protagonista desarrolla y lleva a su máxima expresión algo que poseía desde un principio pero que se encontraba en un punto aún no actualizado en su máxima expresión. Por lo general este desarrollo implica abandonar la sociedad, superar aventuras y luego regresar perfeccionado.

El ejemplo más característico de esta estructura es el primer *roman* escrito por Chrétien de Troyes: *Erec et Enide* (Chrétien de Troyes: 2000). Erec es un gran caballero que logra casarse con la bella, noble y virtuosa Enide. El inconveniente es que a partir de ese momento ya no desea abandonar el lecho de su encantadora esposa y descuida sus deberes como caballero (como participar en torneos y extorsionar campesinos). Cuando Enide le comenta que los otros hombres de la corte se burlan de él, Erec decide recuperar su prestigio. Para ello sale a buscar aventuras junto a su esposa, que debe sufrir bastante en el camino. Finalmente, Erec logra convertirse en rey al vencer a

¹ ya que este género no llegó en esta forma a un ámbito hispanohablante y por tanto no tiene nombre en castellano mantengo la denominación *roman* que comparten el francés y el alemán y que está en la base de la denominación inglesa "romance".

un caballero en un jardín mágico y el rey Arturo lo corona junto a su esposa.

La historia de este *roman* es acerca de cómo Erec, luego de haber alcanzado un primer éxito al conseguir la mano de Enide, cae en desgracia y debe encontrar la forma de conciliar el amor a una mujer con sus deberes como caballero. La narración acaba cuando esta conciliación se logra. Es importante percibir que estos *romans* en verso están centrados en el personaje. Toda la narración gira en torno a él y su destino. Las aventuras aparecen en el texto motivadas por el azar y cumplen la función de acercar al protagonista hacia su objetivo. Por ejemplo, Erec y Enide cabalgan por el bosque y de pronto se cruzan con ladrones... ¡tres veces seguidas! Es evidente que lo que la narración designa explícitamente como azar (la palabra *aventure* en francés medieval significa justamente casualidad) son escalones en esta evolución del personaje. Todo lo que sucede en este mundo sucede porque tiene algo que ver con el protagonista.

La mayoría de las novelas modernas de aventuras también poseen esta característica. Basta con pensar en *La isla del Tesoro* o *20.000 leguas de viaje submarino*. Si bien cada aventura tiene un atractivo en sí misma, siempre cumplen alguna función en la trama teleológica y afectan al héroe. En otras palabras, no se pueden agregar o quitar aventuras a las historia sin alterar algo importante. Esta característica es lo que denomino "mundo subjetivo". Una narración se desarrolla en un "mundo subjetivo" cuando los acontecimientos están subordinados al progreso del personaje hacia su *telos*.

Esta estructura se verá, sin embargo, fuertemente alterada en los *romans* en prosa del siglo XIII. Estos primeros *romans* en prosa se agrupan en lo que se conoce como *Ciclo de la Vulgata* (= *Vulgata*).² Se trata de un ciclo realmente gigantesco que en su edición moderna ocupa 8 tomos (y uno más para el índice) y gira en torno a la búsqueda del Santo Grial por parte de los caballeros de la mesa redonda. Comienza con la historia de cómo el Grial llegó de Palestina a Inglaterra y culmina con la muerte del rey Arturo, aunque el orden de composición de los textos no fue este. Primero se habría escrito la historia de Lancelot y la búsqueda del Grial y los demás textos serían continuaciones y precuelas.

² La descripción de la estructura narrativa de estos textos la tomo del exhaustivo análisis de Monika Unzeitig, 1990

Lo primero que resulta evidente es que ya no hay un protagonista, sino varios. La narración no está ligada a un personaje. El "mundo subjetivo" de los romans en verso da paso a un "mundo objetivo" en el que hay un número determinado de aventuras y el objetivo de los caballeros de la mesa redonda es superarlas a todas. Estas aventuras están allí desde antes de que el caballero llegue a resolverla, no afectan demasiado el camino del personaje y es más o menos indiferente quién las resuelve. Sin embargo, en varias partes del texto, se recalca que es necesario resolverlas a todas.

El mundo está "minado" por aventuras. A veces el caballero logra superar la aventura que encuentra, pero otras veces no y será necesario esperar la llegada de otro que la resuelva. En estos lugares el tiempo parece haberse detenido. La aventura se mantiene allí, inalterable, esperando que alguien la resuelva.

Otro cambio importante es el desplazamiento del azar como oportunidad de la aventura. En los *romans* en prosa (especialmente en *La demanda del Grial*) aparecen dos figuras que introducirán e interpretarán cada aventura: paradigmáticamente doncellas y eremitas. En su camino los caballeros encuentran por lo general una doncella en alguna situación particular que solicita su ayuda o les informa de alguna tarea a ser realizada. Los caballeros generalmente aceptan (a veces incluso actuando, sin saberlo, para las fuerzas del "mal", pues no se informan demasiado y se limitan a ayudar a las mujeres en apuros). Una vez que la aventura ha sido superada, otra figura, generalmente un o una eremita "interpreta" la aventura, es decir, explica el origen de la misma y las consecuencias de haberla superado. Muchas de estas aventuras son interpretadas simbólicamente, como una alegoría de la lucha entre el bien y el mal, o de la historia sagrada. Es importante tener en cuenta que esta aventura, entonces, no se relaciona directamente con el héroe, sino con "el mundo". Está allí esperando que alguien la supere.

Juegos de Rol y Aventuras Gráficas

El paralelo entre los Juegos de Rol (RPG) y los *romans* en prosa debería ser ya evidente. En ambos se representa un mundo poblado de aventuras que deben ser resueltas, donde el héroe es más o menos indiferente en relación a la

aventura. Tomemos como ejemplo un muy famoso RPG de computadora, el *Diablo*, que parece adaptarse perfectamente a esta descripción. Hay un mundo repleto de aventuras que deben ser resueltas (que a pesar de sus diversos objetivos siempre implican matar cientos de monstruos o al menos uno muy grande). En el juego se puede incluso elegir entre distintos personajes para resolver la aventura, lo que muestra su mutua independencia. Por lo general algún NPC (personaje no jugador) nos introduce una aventura, salimos en su búsqueda y una vez superada se explican sus consecuencias en el mundo (por ejemplo, ahora se puede pasar a otro mapa). La acumulación de objetos o de niveles y habilidades no tiene realmente una finalidad y si llega a un límite es simplemente por una decisión más o menos arbitraria de los programadores. Objetivo del juego también es resolver todas las aventuras, culminando con la gran aventura final: derrotar al diablo. Si se falla al intentar resolver una aventura, las consecuencias no son fatales, y se puede volver a intentar. Los Juegos de Rol Online (MORPG) se asemejan aún más a los *romans* en prosa, en cuanto a que se trata de grupos de personajes que intentan resolver estas aventuras.

Es evidentemente necesario tener en cuenta que los RPG de Computadora descienden de los de Mesa, como *Calabozos y Dragones*. La estructura es más o menos la misma: una serie virtualmente interminable de aventuras. Con una gran diferencia: la narración se crea sobre la marcha, las aventuras no están predeterminadas, aunque sí de alguna manera son convencionales (no se puede inventar cualquier cosa, hay un mundo con ciertas reglas y convenciones).

El desarrollo de las Aventuras Gráficas es más complejo. Las primeras *Text based adventures* (como *Zork*, en donde toda la interface es texto, sin imagen) poseen aún un "mundo objetivo". El personaje no tiene ningún tipo de característica o motivación, se trata simplemente de resolver aventuras que se encuentran por el camino. En *Zork* las aventuras son tanto vencer monstruos como resolver *puzzles*.

Las aventuras gráficas posteriores comienzan lentamente a desarrollar un "mundo subjetivo", en cuanto desarrollan una historia del personaje y transforman las aventuras en LA aventura de ese individuo. El *Monkey Island* es un gran ejemplo de este cambio. El *Monkey Island* abandona el universo típicamente medieval o de *space-opera* de los juegos de rol y se vuelve hacia

el universo de las novelas de aventuras decimonónicas, como Julio Verne.

Este posicionamiento tal vez pueda leerse en las tapas de los juegos. Mientras que el *Zork*, aventura de texto con "mundo objetivo" nos muestra una puerta en un calabozo, poniendo el énfasis en la aventura, el *Monkey Island* nos muestra a los personajes y a los distintos escenarios por donde los llevará su aventura.

El modelo del *Monkey Island* resultó muy fructífero para las aventuras gráficas, como demuestran posteriores y excelentes ejemplos como el *Grim Fandango*. El universo de la novela moderna o el cine se convierte en el horizonte sobre el cual estos juegos desean proyectarse.

Los *Walkthrough*, textos escritos con las soluciones a todos los *puzzles*, transforman el juego directamente en una novela de aventuras moderna con un "mundo subjetivo", en donde se narra como, por ejemplo, el joven aspirante a pirata vence al malvado LeChuck y se queda con la chica. Esto es sin duda una traición al espíritu del juego en cuanto interacción con el usuario, pero resulta mucho más fácil hacerlo con una Aventura Gráfica que con el *Diablo*.

Hay varios aspectos que para la discusión ocupa sin duda un lugar central: los diferentes modos de recepción y de experiencia de estos distintos aparatos culturales. No es lo mismo escuchar una lectura teatralizada de una historia, que trabarse durante días al intentar resolver un *puzzle* o matar incontables monstruos para pasar de nivel. Asimismo cabría investigar mejor por qué los RPG con su "mundo objetivo" comienzan proyectándose sobre un imaginario medieval y las aventuras gráficas introducen el "mundo subjetivo" en parte proyectándose sobre la novela de aventuras o el cine (aunque muchas también mantengan un mundo medieval). Sin embargo, no tengo ocasión aquí de articular estas cuestiones.

Me limitaré a finalizar planteando otra pregunta: ¿Qué implican estas dos matrices narrativas, el "mundo objetivo" y el "mundo subjetivo"? ¿Cómo es que pueden aparecer, combinarse o competir en diferentes contextos históricos sin una relación directa? ¿Qué une a *Perceval* con el *Monkey Island* y a la *Vulgata* con el *World of Warcraft*?

Animo la hipótesis de que el "mundo objetivo" aparece como un intento de narrar infinitamente. El hecho de que exista una aventura final (encontrar el

Grial o matar al Diablo) permite poner una motivación y un orden al mundo, pero no es un requisito indispensable, pues muchos MORPGs no poseen un final, sino una indetenible proliferación de enemigos a vencer. Lo que realmente se busca es que el relato pueda incluir la mayor cantidad de aventuras posibles. El "mundo objetivo" permite que el número de aventuras a superar sea (teóricamente) infinito. Si el personaje es importante en cuanto a que debe llegar a convertirse en lo que debe ser, estas aventuras ya no pueden ser infinitas, porque cada una de ellas implica un cambio en el destino del personaje y estos no pueden darse sin un rumbo y en una cantidad limitada – o al menos es mucho más difícil de lograr. Sea como sea, la determinación del "mundo objetivo" o "subjetivo" de una narración no es una categoría menor, implica dos formas muy distintas de posicionarse frente a la ficción que merecen ser analizadas con detalle.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes

Anónimo (1980-1983) *Le Lancelot en prose*, Micha, Alexandre (editor). 9 vol., Ginebra: Droz.

Chrétien de Troyes (2000) *Erec y Enide*, Siruela.

Bibliografía secundaria

Jauss, Hans-Robert. (1977) *Alterität und Modernität der mittelalterlichen Literatur*. München: Wilhelm Fink.

Unzeitig, Monika (1990) *Jungfrauen und Einsiedler. Studien zur Organization der Aventurewelt im "Prosalancelot"*. Heidelberg: Winterverlag.