



«A diferencia del resto de los géneros, en fantasía, el entorno es igual de importante que la trama o los personajes. El mundo en el que nuestros personajes se mueven, sus reglas y sus características es la esencia de una buena novela de fantasía. Incluso, cuando este mundo está encajado en el mundo real.

Cómo Escribir fantasía Ana González Duque

INICIACIÓN A LA CREACIÓN DE MUNDOS FANTÁSTICOS.

1. ¿QUÉ ES LA LITERATURA FANTÁSTICA?

Es aquella literatura que introduce un elemento que hoy por hoy es imposible en nuestra realidad.

Vamos a ver, de forma general, las características de la literatura fantástica y la creación de mundos:

1.1 Literatura fantástica

Este tipo de literatura se caracteriza por la aparición de un elemento que, hoy por hoy, es imposible en la actualidad. A partir de aquí, hay muchas variantes respecto a cómo sea ese elemento, su aparición y el tipo de sensación que produce en el lector:

- **Elemento sobrenatural**
 - Literatura de lo maravilloso: el elemento sobrenatural produce asombro y sentido de la maravilla.

- Literatura de terror: el elemento sobrenatural produce miedo y desasosiego.
- **Elemento racional (elemento que podría ser posible pero que no lo es en la actualidad)**
 - Ciencia ficción prospectiva: Busca la exploración de probabilidades futuras basadas en indicios recientes.
 - Ciencia ficción maravillosa: Busca un efecto de asombro.

Esta clasificación es limitada y somera, pero nos sirve para un primer acercamiento al género fantástico.

Una vez elegido en qué tipo de fantasía queremos desarrollar nuestra historia, tenemos que ponernos a crear nuestro mundo, y para eso, debemos trabajar diferentes factores:

1.1.1 Verosimilitud

Aunque nuestro mundo sea inventado, tiene que resultar verosímil y ajustarse a las propias normas que nosotros hemos creado.

- Tiene que haber coherencia dentro de las acciones de los personajes y del funcionamiento del propio mundo.
- Evitar los *Deus ex machina* (las casualidades milagrosas)

1.1.2 Creación de leyes

Todos los mundos se rigen por unas leyes y es importante que el lector las conozca para entender las consecuencias si se transgreden.

1.1.3 Ambientación

Tenemos que meter al lector en ese mundo que hemos inventado, así que hay que ambientarlo y pensar cómo es el clima, qué cosas abundan y cuáles carecen. Si hay sol o viven en completa oscuridad, qué importancia tienen los astros, el agua, la naturaleza, etc.

1.1.4 Sociedad y política

Todas las sociedades tienen unas características: pueden ser pueblos nómadas, sociedades basadas en el comercio, en el cultivo... pero también hay que inventar un sistema político: fascismo, democracia, monarquía, república, tu propio sistema inventado etc...y decidir si hay razas, cómo son y el papel de cada una en el mundo. Hay que decidir, si esa sociedad se rige por algún tipo de creencia o religión y en qué se basa esta, cuál es su dios o dioses principales, etc.

1.1.5 Desarrollo tecnológico

Es importante que encuadres tu mundo en una época, aunque sea imaginaria. Esa época puede estar cercana a la Edad Media y no estar en absoluto desarrollada tecnológicamente, o, por el contrario, aun siendo a nivel arquitectónico, social y político muy similar a la Edad Media, estar muy avanzada a nivel tecnológico; También puede ser un mundo futurista donde la tecnología lo sustenta todo y está lleno de robots, ordenadores y máquinas, o un mundo futurista que ha vuelto a los orígenes de la humanidad y viven en cuevas.

1.1.6 Virtudes y carencias

En nuestro mundo puede haber varias regiones o países; tenemos que ver si, por ejemplo, uno de los problemas que hay es la escasez de agua, que hace que se haya montado una red de contrabandistas de agua que la intercambian por otras riquezas. También, si hay alguna región que tenga acceso a alguna fuente de agua que, por tanto, sea la más rica y poderosa de la zona.

1.1.7 El pasado

Es importante que en nuestro mundo exista un pasado, pues ese pasado puede ser el punto de partida de nuestra historia: por ejemplo, puede que hubiera una guerra entre magos y no magos, ganando finalmente los últimos sometiendo a la gente con magia a una persecución constante por considerarlos malditos. Es posible que, en tu relato, tu

protagonista sea un mago que quiere organizar una revolución y cambiar las leyes de esa sociedad.

1.1.8 La magia

La magia es un elemento que suele estar presente en la mayoría de los relatos fantásticos, pero no siempre. Si decides meter la magia en tu historia, tienes que inventar también lo que se llama un SISTEMA DE MAGIA: unas normas para el uso y funcionamiento de esta magia. Creemos que la magia suele ayudar a los personajes, pero lo habitual es que los meta en problemas: por un mal uso, una pérdida de poderes o una inhabilitación de esta. Esto es interesante porque en cualquier historia hay que meter a los personajes en problemas.

- **Sistemas de magia blanda:** Los poderes de los magos son ajenos al resto de la población. Los lectores no conocen las reglas de esta magia. No se sabe el alcance que puede llegar a tener. La magia no sirve para ayudar a nadie sino para crear problemas
- **Sistemas de magia dura:** Las reglas de la magia son conocidas por el lector en todo momento.

Los personajes se tienen que basar en su astucia o su forma de actuar para resolver los problemas, no puede apoyarse únicamente en la magia. Un ejemplo son los superhéroes.

2. ALGUNOS EJEMPLOS

a. HARRY POTTER

- Mezcla el mundo normal de los *muggles* con el mundo mágico de los magos.
- La magia tiene unas normas y no seguirlas puede meter en problemas a los personajes: no puedes aparecerte dentro de los terrenos de Hogwarts, los niños no pueden hacer magia fuera del colegio, los *muggles* no pueden ser testigos de esa magia, etc.

- Hay unas leyes establecidas para ese mundo: tienen un ministerio de la magia que controla los usos indebidos de esta.
- Los personajes actúan en consecuencia a las normas del mundo y a sus características propias: Harry habla *parsel* pero los demás no; Hermione es muy buena con los hechizos y las pociones, y a Ron siempre le sale todo al revés.

b. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

- Tolkien creó desde cero un mundo maravilloso: no se mezclan gente normal y gente fantástica, todo lo que hay allí está fuera de la realidad. Hay hombres, pero, aun así, su mundo no es como el que nosotros conocemos.
- La magia, una vez más, trae problemas si no se controla; el anillo puede dominar a las personas si caen en su embrujo.
- Cada raza tiene unas peculiaridades, un dialecto, una vestimenta y unas normas internas. Un Hobbit, por ejemplo, no podría hacer jamás cosas que hacen los Elfos.
- Cada raza tiene también su propia organización interna, sus jerarquías y sus leyes.
- Tolkien creó, incluso, un lenguaje ficticio.

c. LOS JUEGOS DEL HAMBRE

- Es una distopía: nos habla de un mundo futuro indeseable o apocalíptico.
- Se encuadra dentro de la Ciencia Ficción, pues habría cosas que podrían ser reales, aunque no lo son.

- Es una sociedad se construye en torno al Capitolio, que está rodeado por trece distritos.
- El Capitolio dispone las normas, las leyes y la distribución de la riqueza
- Tras una guerra, esta es la nueva Panem: se nos dan datos sobre el pasado de ese mundo.
- La autora ha tenido que inventar todo un sistema político y una distribución social para que en la novela se entiendan las normas de este mundo y la amplia diferencia entre los poderosos que viven en el Capitolio y los distritos ricos y el resto de los distritos que son pobres.