



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN

***DOLL'S HOUSE: ¿LITERATURA EN UN JUEGO DE ROL?***

**TESIS**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURA HISPÁNICAS**

PRESENTA

**JESSICA ZAMAHARA LÓPEZ MUÑOZ**

ASESOR: VERÓNICA HERNÁNDEZ LANDA VALENCIA

SANTA CRUZ ACATLÁN, ESTADO DE MÉXICO, 2019



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



*A mis padres, a mi hermano.  
Gracias por tanto, gracias por todo.  
Las letras que estudié no me alcanzan  
para decirles cuánto los amo.*

Quisiera hablar de la vida.  
Pues esto es la vida,  
este aullido, este clavarse las uñas  
en el pecho, este arrancarse  
la cabellera a puñados, este escupirse  
a los propios ojos, sólo por decir,  
sólo por ver si se puede decir:  
«¿es que yo soy? ¿verdad que sí?  
¿no es verdad que yo existo  
y no soy la pesadilla de una bestia?»

ALEJANDRA PIZARNIK

Claro que está pasando dentro de tu cabeza, Harry, pero  
¿por qué iba a significar eso que no es real?

J. K. ROWLING

## AGRADECIMIENTOS

Quiero, debo y necesito agradecer a Verónica Hernández Landa Valencia, pues le debo la vida y más por ayudarme a sacar adelante este proyecto, por orientarme sobre los rumbos que podría tomar lo que al inicio era simplemente una idea sin forma. Gracias por ser un apoyo invaluable en este camino tan difícil, por lograr poner en orden la maraña de mi cabeza, por mostrarme las maravillas que se pueden descubrir a través de la investigación y la Teoría Literaria.

A Heidy Jojana Oliva Tello, Martha María Gutiérrez Padilla, Miguel Ángel De La Calleja López y Carlos Alberto López Márquez, por sus atentas lecturas y observaciones.

A Karina Rodríguez Jiménez, a quien le debo tanto por ser profesora, jefa, compañera y amiga, una de mis más grandes fuentes de inspiración y la responsable de que la Lingüística siempre tenga un lugar especial en mi corazón.

A Luis, Gabriel, Mine, Edith, Lucero y Angélica, por acompañarme en los momentos más difíciles en esta tesis eterna llamada vida.

Y, por supuesto, a Noe R. y Dai G., porque sin ustedes, este trabajo no existiría.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN . . . . .	7
I. ¿QUÉ ES LITERATURA?	
1.1. Características generales . . . . .	12
1.2. Literatura ergódica e hipertextos . . . . .	18
1.3. Literatura y juego . . . . .	20
II. JUEGO DE ROL Y REDES SOCIALES	
2.1. Los foros de discusión . . . . .	26
2.2. Los foros de rol narrativo en línea. . . . .	32
2.2.1. Características de la narrativa . . . . .	39
III. <i>DOLL'S HOUSE</i>	
3.1. Descripción y caracterización del juego . . . . .	42
3.1.1. Temática . . . . .	42
3.1.2. Orígenes y transtextualidades . . . . .	45
3.1.3. Peculiaridades de la narrativa . . . . .	59
3.2. Análisis de muestras . . . . .	63
3.2.1. Dentro de La Juguetería . . . . .	63
3.2.2. Fuera de La Juguetería . . . . .	81
3.2.3. La importancia del espacio . . . . .	90
IV. ¿LITERATURA EN LOS JUEGOS DE ROL?	
4.1. <i>Doll's House</i> : otro modo de desautomatización . . . . .	98
4.2. De la literariedad a la literatura . . . . .	103
CONCLUSIONES . . . . .	108
BIBLIOGRAFÍA . . . . .	114

## INTRODUCCIÓN

Es casi un secreto a voces que la academia y la institución literaria aman y repudian el cambio en partes aparentemente iguales. La innovación a veces es casi imperceptible cuando la crítica comparte tiempo y espacio con la obra, y es entonces cuando frecuentemente puede ser menospreciada; pero, con una diferencia de tiempo más o menos considerable, el valor artístico de dicha innovación puede ser motivo de investigación y ensayo; incluso si la propuesta de cambio llega a ser una tendencia con una vigencia más o menos reducida, el crítico literario posiblemente se lamentará porque ésta no haya prosperado y ahondará en las razones que llevaron a una corriente prometedora a su declive o falta de maduración.

Pese a la aparente contradicción entre el rechazo y la fascinación hacia el cambio, resulta innegable que el concepto de lo literario es algo volátil, sujeto siempre a convenciones específicas de una época, a las necesidades que las preocupaciones en turno plantean durante un periodo determinado de la historia. Algunos de estos cambios proceden de los márgenes, de prácticas poco valoradas por el canon: leer por el placer del entretenimiento, por el gusto a evadir la monotonía de alguien forzado a vivir en una realidad que no satisface sus aspiraciones sentimentales. Muchos jóvenes en la actualidad idealizan romances gracias a sagas juveniles o «caricaturas japonesas» que pronto los llevan a descubrir otros elementos de la cultura popular del país de su preferencia; en este caso, el *anime* puede ser una buena introducción a la música que escuchan los adolescentes en el país del Sol Naciente: grupos musicales con una estética andrógina que en este lado del mundo podría generar burlas o ser objeto de desdén. A veces es sólo cuestión de tiempo para que la sed de novela rosa y fantasía conduzcan a la búsqueda de otro nivel de sofisticación, y con ello llegue la inmersión en el mundo del *fanfiction*: la lectoescritura de historias hechas a la medida a partir de personajes, mundos o tramas que hayan adquirido prestigio dentro del gremio.

Escribir y leer historias acerca de las celebridades favoritas es un pasatiempo recurrente para los miembros de esta comunidad. ¿Puede haber algo mejor que eso? ¡Por supuesto! El mundo del *fanfiction* conduce frecuentemente al involucramiento con comunidad rolera de internet: escribir y leer estas historias en conjunto y en colaboración estrecha con otras personas que comparten las mismas aficiones, asumir el papel de personaje para manipular la trama de acuerdo como «yo» la viviría, hacer lo que «yo», *como personaje*, haría. Elegir un rostro, una raza, habilidades... Configurar un personaje y su historia es siempre una experiencia refrescante y quizás pocas cosas hay



en el mundo tan emocionantes como esperar la respuesta de otra persona que da continuación y complementa la trama; el no saber hacia dónde se dirigirá el relato, porque es construido por dos seres que se encuentran separados en el espacio y no tienen un plan narrativo totalmente trazado, crea una sensación de misterio y suspenso, pero sobre todo de novedad; surge también un fuerte vínculo emocional, pues es una historia a la que se le ha dedicado tiempo, esfuerzo, imaginación y trabajo colaborativo.

Son estos rasgos una de las razones por la que quizás no resulta del todo descabellada la idea de encontrar rasgos de literariedad en un fenómeno tan contemporáneo como lo son los juegos de rol narrativo en línea, actividad que reúne las tendencias más en boga en tema de entretenimiento: historias, ficción, escritura *online* y, sobre todo, la libre participación de aquellos que podrían ser reconocidos como «escritores amateur». Este fenómeno se ha generalizado de tal manera que ya no puede ser ignorado por la academia.

Aunque es cierto que para los estudiantes de licenciatura puede llegar a ser intimidante abordar temas no reconocidos por el canon, sobre todo porque no hay mucha información o investigaciones previas que respalden el objeto de estudio, esto no debería ser motivo para dejarlos en el olvido: todas las expresiones potencialmente literarias, aun cuando se trate de fenómenos marginales, merecen ser analizadas.

Ahora bien, si lo que se busca es estudiar los juegos de rol narrativo a la luz del marco de los estudios literarios en aras de reconocer su relación y posibles aportes a la literatura, ¿cuál es el primer paso? Investigar todo sobre el juego: su historia, su visión antropológica, su relación con otras esferas del desarrollo humano, como el arte y, por lo tanto, la literatura. ¿Qué sigue? Un recordatorio teórico: definir qué es la literatura, en aras de contrastar las definiciones tradicionales con aquello obtenido en la investigación sobre el juego. ¿Y cómo continuar? Particularizando en los juegos de rol que se desea estudiar: describir su funcionamiento, analizar los textos obtenidos, encontrar aquello que los liga con la tradición literaria y lo que los distancia de la norma, etc.

Siguiendo la lógica anterior, la primera parte de la investigación se centró en aquellos aspectos relacionados con el juego, y para ello tomé como base las obras de Johan Huizinga y Roger Caillois: *Homo Ludens* y *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, respectivamente. Descubrí entonces una clasificación del juego llamada *mimicry* que, básicamente, comparte todas las características con el juego de rol narrativo (con la excepción de la producción de textos escritos); adicionalmente, las dinámicas involucradas en el *mimicry* presentan importantes afinidades con las características

esenciales del ejercicio literario. De este modo, fue momento de formular una hipótesis: tomando en cuenta estas afinidades, y que la modalidad del juego de rol que aquí me interesa produce textos ficcionales (sistemas de signos con estructuras definidas), la narrativa producida en los juegos de rol narrativo en línea podría considerarse literaria. Lo anterior, por supuesto, no implicaría una desvinculación de los aspectos formales de los textos ni de características que logren relacionarlos con la estructura de una obra literaria, aspectos que tentativamente esperaba encontrar en los textos producidos a partir de este juego. También esperaba encontrar rasgos nuevos y distintivos de estas producciones narrativas, favorecidos por los soportes en línea y por las dinámicas propias del juego de rol, los cuales podrían hablarnos de las nuevas posibilidades que internet ofrece a las creaciones literarias.

El objetivo general de esta investigación fue, entonces, ubicar a los juegos de rol narrativo en el marco de los estudios literarios, intentando, para ello, reconocer los elementos literarios que se hacen presentes, tanto en la operatividad del juego como en los textos resultantes de éste, así como los elementos formales que, dentro del ámbito de lo literario, representan una propuesta innovadora en relación con el canon. De aquí se desprenderían algunas reflexiones en torno al desarrollo de la literatura en el contexto de las redes sociales.

Para alcanzar este propósito, fue necesario estudiar los conceptos de literatura vigentes hoy en día, incluidos los tradicionales, e identificar aquellos que me permitieran ubicar las narraciones producidas por los juegos de rol dentro del campo literario. Por supuesto, esto no implicó realizar un estudio monográfico exhaustivo sobre la concepción de lo literario: se enfatizó, más bien, en aquellas nociones clásicas relacionadas con el comunicativo y formal, abordadas a partir de la sistematización de la teoría literaria como se le conoce actualmente, partiendo de teóricos tales como Welleck y Warren, Jonathan Culler, Yuri Lotman, Walter Mignolo y Wlad Godzich.

Desde luego, la revisión de los conceptos y características tradicionales que infunden de literaridad a un texto no tendría razón de ser si no se buscara cuestionar su vigencia con respecto los nuevos modos de creación, auspiciados (en este caso), por el avance de la tecnología y la posmodernidad. Es por ello que, posterior a intentar establecer cuáles eran las características que se atribuían a un texto literario, se hizo hincapié en aquellos textos que parecen romper con el canon y que comparten rasgos con el objeto de investigación (el juego de rol narrativo en línea): los hipertextos de ficción, entendidos como una nueva forma de organización de un texto en el cual el lector parece abandonar su papel de sólo receptor, eligiendo distintos modos de leer

una historia o bien, el rumbo que la misma podrá tomar. Se recurrió para ello a las investigaciones de especialistas en el tema, desde Ted Nelson (teórico que acuñaría por primera vez el término *hipertexto*), hasta Espen J. Aarseth, Jane Yellowlees Douglas y Jean Clément.

Hablar de hipertextos significaba, casi por consecuencia, hablar de lo que Aarseth definiría como *literatura ergódica*. Aplicado al ejercicio literario, hablamos de una constante construcción del texto mediante los «esfuerzos no triviales» del lector y su interacción con el texto y el autor; con base en lo anterior, el término ergódico se analizó en relación con el carácter lúdico de ciertos textos literarios, para determinar de qué modo puede ser aplicable en los textos producidos por los juegos de rol narrativo en línea. Los estudios de Aarseth fueron primordiales para este propósito, así como los de David Bolter y por supuesto, los de Roger Caillois y Johan Huizinga.

Todo lo anterior conforma la parte exclusivamente teórica de la investigación, por lo cual se encuentra contenida en el primer capítulo para exponer la relación entre el juego y el ejercicio literario.

Debido a que la caracterización del juego de rol narrativo en línea no puede concebirse independiente del medio que lo sustenta, el siguiente paso fue realizar una conceptualización y descripción de uno de los soportes en los cuales se produce dicha actividad: los foros de discusión. Se buscó explicar del modo más claro posible su funcionamiento, puesto que el desarrollo del juego de rol narrativo está subordinado al modo de operar de estos sitios web. Lo anterior fue de ayuda, sobre todo, para comprender las diferencias que este tipo de plataforma propicia en relación con los juegos de rol y las narrativas literarias tradicionales. Posteriormente, se procedió a definir al juego de rol narrativo, tomando como marco de referencia lo expuesto por Huizinga y Caillois con respecto a la relación existente entre las actividades lúdicas y el concepto de ficción. Así mismo, se definió qué es lo narrativo, o bien, por qué este tipo de juegos de rol se denomina «narrativo» en tanto que los juegos de rol tradicionales, aunque cuentan una historia conjunta, no se consideran como tales. Para ello fue necesario recurrir a Mieke Bal, Wellek y Warren, Gerard Genette y Luz Aurora Pimentel.

Finalmente se particularizó en el juego elegido para la investigación: *Doll's House*. El tercer capítulo de la investigación abre con una descripción del juego comenzando por la temática que aborda y, en consecuencia, detectar aquellos rasgos que permitan una filiación genérica. En este sentido, se consideraron las intertextualidades literarias con las que dialoga el juego, como, por ejemplo, ciertos géneros de anime y manga,

otro tipo de narrativas en línea como el *fanfiction*, géneros literarios como la novela por entregas y subgéneros literarios derivados de la temática de los textos (romance, relatos eróticos, costumbristas, *angst*, etc.) Para el análisis de dichas intertextualidades, fue menester recurrir a Luz Aurora Pimentel con «Tematología y transtextualidad», a Gerard Genette con *Palimpsestos: Literatura en segundo grado*, así como a diversos autores que se han encargado de estudiar y describir cada subgénero: Mark McHarry, Verena Dolle, Alberto Fonseca, Robin E. Benner, Katelyn Michell, Elisa Martínez Garrido, Marco Kunz, José Escobar Arronis, Mijail Bajtín, Gilberto Vásquez Rodríguez, Xujio Pardo de Neyra y German Amaya Velasco.

Adicionalmente, se describió la plataforma que sustenta al juego y los elementos que lo distinguen de otros juegos semejantes: las particularidades de los jugadores y reglas específicas.

El siguiente paso fue ahondar en el análisis de un corpus representativo dentro de los relatos producidos dentro del universo de *Doll's House*, haciendo énfasis en sus cualidades literarias y en sus características narrativas como, por ejemplo, los narradores, la trama, los personajes y la configuración del espacio-tiempo. Para ello, se retomaron las teorías narratológicas de Gérard Genette, Mieke Bal y Luz Aurora Pimentel como principales herramientas de análisis. Sorpresivamente, la configuración espacial resultó ser un rasgo sobresaliente en todos los textos, por lo que fue necesario recurrir a Gaston Bachelard y a Mijail Bajtín con sus estudios sobre el espacio y cronotopos. Cabe aclarar que, aunque la narratología clásica no admite el ejercicio interpretativo, es la propuesta teórico-analítica de Luz Aurora Pimentel la que favorece la vinculación de las herramientas narratológicas con un ejercicio interpretativo como el que proponen Bachelard y Bajtín.

Todos los puntos referidos convergen en el capítulo final de la investigación, en el cual se intenta determinar si los conceptos y características estructurales propias de la literatura pueden ser aplicados a un juego de rol narrativo, además de señalar el valor literario de las particularidades encontradas en el corpus analizado. Las respuestas a estas cuestiones determinarán si es posible considerar total o parcialmente como literatura a los textos producidos por los usuarios de *Doll's House*. Esto, a su vez, funciona como una suerte de preámbulo para las conclusiones, mismas que están encaminadas a proponer una reflexión en torno a una posible reconfiguración del concepto de literatura, al menos en lo que a las redes sociales se refiere.

## I. ¿QUÉ ES LITERATURA?

### 1.1. Características generales

Definir qué es literatura o cuáles son las características que un texto debe tener para considerarse literario dependen del contexto que rodeé a la pregunta. Como bien lo demuestra Fernando Cabo Aseginoloza en el segundo capítulo de su *Manual de teoría de la literatura*, intentar llegar a una conclusión tajante resulta, más que complicado, casi imposible debido a la complejidad del fenómeno y el cambio de perspectiva de época a época. ¿Cómo podemos abarcar en una sola definición años, siglos de creación literaria si, para empezar, la noción moderna de literatura es posterior al siglo XVIII? Es claro que no se ha encontrado, hasta el momento, una respuesta concluyente y exclusiva, pero eso no impide que se hayan formulado, si bien no reglamentos universales, sí variadas consideraciones que se revisarán de forma somera a continuación.

La llegada del formalismo (más particularmente, del formalismo ruso) está ligada a la sistematización de la teoría literaria como la disciplina que conocemos actualmente. No está de más recordar que esta corriente encuentra su origen en la lingüística estructural y, como tal, busca estudiar el sistema (en este caso, la obra literaria) desde un punto de vista inmanente, independiente de otros sistemas. Algunas de las propuestas de este primer formalismo eran, en primer lugar, la falta de propósito práctico de la obra literaria; en segunda instancia, el concepto de desautomatización en el lenguaje de la obra, y, en tercer lugar, la percepción de la obra como un artificio, llevado a la realidad por una serie de técnicas capaces de ser descritas de acuerdo con una nueva terminología.

Este primer formalismo fue el punto de partida para las corrientes de la crítica literaria venideras y, de hecho, varias de sus ideas centrales se encuentran sintetizadas en el segundo capítulo de la *Teoría Literaria* de René Wellek y Austin Warren (1966), llamado precisamente «Naturaleza de la literatura». En estas páginas, que más bien obedecen a una corriente conocida como *New criticism*<sup>1</sup> (a veces llamado formalismo norteamericano), ambos autores establecen cinco características fundamentales que deben compartir los textos literarios<sup>2</sup>:

---

<sup>1</sup> Es Viñas Piquer quien ubica a Wellek y Warren dentro de esta corriente. Cfr. Viñas Piquer, David, *Historia de la crítica literaria*, Ariel, Barcelona, 2002, pág. 397.

<sup>2</sup> Cfr. Wellek, René, *Teoría literaria*, Gredos, Madrid, 1966, pág. 24-34.

- a) Organización. El acomodo o estructura más evidente del texto, en aras de corresponder a los tres géneros primarios: lírica, narrativa o drama.
- b) Expresión personal. Según los autores, «el lenguaje literario dista mucho de ser meramente designativo». Toda descripción, diálogo o recurso utilizado en el discurso estará siempre influido por la percepción del autor implícito y, por tanto, imbuido de su propio estilo. De este modo buscará, de una u otra manera, influir (e incluso persuadir) en el destinatario.
- c) Realización y utilización del vehículo expresivo. El lenguaje es el principal instrumento y material para la realización del texto literario. Su importancia radica no solamente en lo que se dice, sino también en *cómo* se dice y, de este modo, posee una función inherente: ser el vehículo para compartir una visión del mundo.
- d) Falta de propósito práctico. El texto literario, en líneas generales, «no sirve para nada». No es un instrumento que pueda utilizarse de un modo práctico; pertenece más bien al mundo de la abstracción y en tanto que menos práctico, más estético resulta. Predomina en el texto la función poética (o estética) de la lengua, «el mensaje por el mensaje» referido por Jakobson.
- e) Carácter ficticio. El texto literario está siempre desligado en sentido estricto del mundo real, incluso si hace referencia directa a él. No es más que una representación del mundo, producto de una invención del lenguaje.

Jonathan Culler, uno de los teóricos más influyentes de la actualidad y figura destacada del estructuralismo literario, explica que la cuestión de la literaridad «sirve para atraer la atención sobre las estructuras que serían esenciales en las obras literarias y, en cambio, no serían esenciales en otras obras»<sup>3</sup>. Para él, la literaridad (o literariedad) posee tres rasgos fundamentales:

- a) La puesta de manifiesto (*foregrounding*) del propio lenguaje, es decir, la diferencia del lenguaje prosaico o científico con el lenguaje literario, en donde lo más importante no es el contenido del mensaje como información pura, sino como una construcción especial (no precisamente con ornamentos o figuras retóricas). Culler señala que, de este modo, el lector debe resultar involucrado «por la materialidad del significante y otros aspectos de la estructura verbal»<sup>4</sup>. Se realza,

---

<sup>3</sup> Culler, Jonathan, «La literaridad» en Argenot, Marc (editor), *Teoría literaria*, Siglo XXI, México, 1993, pág. 38.

<sup>4</sup> *Ibid*, pág. 40.

como con Wellek y Warren, la importancia de la función poética como principal modo de diferenciar un texto literario de uno no literario.

- b) La dependencia del texto respecto a las convenciones y vínculos con otros textos de la tradición literaria. Ya sea por referencia o por oposición, las estructuras y formas de las obras literarias que surgen en un contexto específico están, a su vez, determinadas por las estructuras y formas de sus antecesoras. Culler dice al respecto: «escribir es inscribirse a la tradición literaria».
- c) La perspectiva de la integración composicional de los elementos y los materiales usados en un texto. Culler se refiere en ese punto al modo en que todos los elementos del texto (todas las puestas en manifiesto del lenguaje, desviaciones y aberraciones) se funden en una «interdependencia funcional y unificadora de acuerdo con las normas de la tradición y del contexto literario»<sup>5</sup>.

Por supuesto, estas tres características pueden ser aplicables a otro tipo de discursos además del literario, por lo que Culler añade también que otra concepción de la literariedad reside en el carácter ficcional del texto. Esta ficcionalidad no se encuentra en el perfil imaginario del texto (es decir, en sus personajes, tiempo y situaciones no existentes). Culler considera al texto literario al mismo tiempo como un «acontecimiento semántico» y un «mundo posible entre varios mundos posibles», más que simplemente inventado.

El asunto de la ficcionalidad resulta de vital importancia, desde el formalismo hasta el estructuralismo moderno, como una característica intrínseca de la literatura. Walter Mignolo, semiólogo argentino de mediados de siglo, dedica todo un apartado de su obra *Teoría del texto e interpretación de textos* (1986) para definir el carácter ficcional de los textos literarios partiendo de la concepción de Félix Martínez Bonati, quien afirma que la ficcionalidad es el carácter fundamental para definir la literariedad. Mignolo, por el contrario, reconoce que literariedad y ficcionalidad son dos conceptos que no están condicionados el uno por el otro, pero pueden llegar a intersectarse en determinado momento.

En dicho apartado, Mignolo realiza una serie de razonamientos que buscan explicar la relación entre las diversas formas de clasificación de un texto a pesar de que dichas clasificaciones parecen estar en constante oposición. A riesgo de simplificar en demasía, podría intentar explicar el recorrido de la siguiente forma: el modo de decir (característica inmanente de la lengua dada por su función) puede darse de dos maneras: de forma directa o indirecta, real o irreal, lo que conforma la base de la

---

<sup>5</sup> *Ibid*, pág. 43.

representación. La representación es, a su vez, uno de los elementos que llevan a pensar en la ficción, carácter que no es inherente a la lengua, sino una convención social: los miembros de una comunidad están de acuerdo en que determinado texto puede ser verdad, mentira o bien, ficción como fruto de la reconfiguración de la realidad.

Mignolo señala, sin embargo, que la ficción no implica solamente la creación de mundos irreales a partir de elementos de la realidad, sino que son las *situaciones comunicativas imaginarias* las encargadas de crear dichos mundos. Situaciones comunicativas que, en el caso de la narrativa, requieren de la presencia de personajes que interactúen bajo las circunstancias espaciales y temporales planteadas por un narrador. Y es en este punto en donde podríamos comenzar a pensar en un texto literario como inexorablemente ficcional. No obstante, Mignolo aclara que concluir que la *convención de ficcionalidad*<sup>6</sup> es suficiente para determinar si un texto es literario o no es sesgar la naturaleza de la literariedad. Según su perspectiva, los textos son considerados literarios por una comunidad interpretativa porque existen normas para clasificarlos. «No es [...] la posibilidad de construir situaciones comunicativas imaginarias lo que la funda [a la literariedad], sino el *cómo* se construyen esas situaciones comunicativas imaginarias»<sup>7</sup>. Más que una cualidad intrínseca de la obra, la literaridad es el resultado de una serie de reglas impuestas por una tradición y reconocidas por una comunidad interpretativa. La ficcionalidad sería solamente una de las condiciones para que un texto sea considerado literario y, lo más importante, no se encuentra presente en todos los géneros literarios.

Algo más o menos similar sucede con el aspecto de lo que Jakobson denominó *función poética del lenguaje*. Mignolo retoma el asunto para tratar de explicar la relación existente entre esta función poética y la literariedad (es decir, la «*La transformation de la parole en ouvre poétique*»<sup>8</sup>) y define que «la literariedad sería el empleo de la función poética en un determinado juego del lenguaje»<sup>9</sup>, en donde lo fundamental es la forma de estructurar el signo. Así pues, el resultado de esta forma de estructuración no es más que una forma secundaria del lenguaje, un artificio a partir del habla natural y que, así como ocurre con

---

<sup>6</sup> Mignolo lo explica como uno de los «marcos de intercomprensión (o del conocimiento mutuo) de los participantes en situaciones comunicativas», en el cual una comunidad acepta que lo enunciado en un texto no proviene directamente de voz del autor, sino de una entidad enunciativa diferente, conocida como narrador. Cfr. Mignolo, Walter, *Teoría del texto e interpretación de textos*, UNAM, México, 1986, pág. 84.

<sup>7</sup> *Ídem.*

<sup>8</sup> Citado en *Ibid.* pág. 76.

<sup>9</sup> *Ídem.*



el asunto de la ficcionalidad, la función poética del lenguaje que caracteriza a la literatura debe también encontrarse sujeta a las normas establecidas por una comunidad interpretativa (pues como ya lo había dicho el propio Jakobson, la función poética puede encontrarse incluso en textos no literarios y/o artísticos).

Finalmente está el género, tipología que depende de que el texto sea considerado o no dentro de la tradición literaria. Hablar de géneros es hablar de categorías estructurantes: formas más o menos establecidas y reconocidas por la institución literaria que, de acuerdo al marco histórico, pueden cambiar o mantenerse. El carácter ficcional de un texto literario puede obviarse en géneros como la épica y el drama, incluso la lírica hasta cierto punto, todo ello por el reconocimiento propio de la institución y la crítica. Pero no olvidemos que el ensayo es, actualmente, uno de los tipos textuales estudiados en el ámbito literario. Si el ensayo es un género que busca, de forma explícita, constatar las opiniones del autor, ¿podría un ensayo presentar rasgos de ficcionalidad? Podríamos decir que sí, si dicho ensayo se encuentra dentro de otro discurso, como la narración, y/o el enunciador es un personaje plenamente ficticio, o bien, si el enunciador es también un ente imaginario aunque no haya presencia de narración. Pero, ¿y los demás? Como bien lo dice Mignolo, para considerar al ensayo dentro del marco literario es necesario aceptar un «concepto fluctuante de la literatura; o, mejor, conceptos de literatura que se forjan y se modifican en la comunidad interpretativa»<sup>10</sup>.

Yuri Lotman, por su parte, define al arte como un *sistema de modelización secundario*, es decir, «que se sirve de la lengua natural como material»<sup>11</sup>, opinión que va de la mano con la transformación del habla común en una obra poética a partir de la estructuración especial del signo, asunto planteado por el propio Mignolo: «el arte puede describirse como un lenguaje secundario, y la obra de arte como un texto en este lenguaje»<sup>12</sup>. No le pasa desapercibido, tampoco, el aspecto de la extratextualidad (o, en términos de Culler, la inscripción de la obra en la tradición artística/literaria). Lotman apunta en especial a vislumbrar la obra de arte (o bien, el texto) como un sistema estructurado a partir del lenguaje, situación que no debemos perder de vista, pues se retomará más adelante.

Tal como se ha podido observar a partir de los ejemplos anteriores, desde el surgimiento de la teoría literaria con el formalismo ruso, las características que definen

---

<sup>10</sup> *Ibid*, pág. 49.

<sup>11</sup> Lotman, Yuri, *La estructura del texto artístico*, Istmo, Madrid, 1978, pág. 20.

<sup>12</sup> *Ídem*.

lo literario se han mantenido más o menos estables (variaciones más, variaciones menos dependiendo de las innovaciones de la época). Predominan, al parecer, el dominio de la función poética en el texto, su carácter ficcional y, por supuesto, su inscripción a la tradición literaria no sólo en cuanto a géneros, temáticas y estructuras, sino también —sobre todo a partir de la modernidad—, por la naturaleza del soporte: el libro.

La cultura del libro impreso ha sido, claramente, un factor fundamental en la definición de lo literario. Las obras se consideran literarias hasta que pueden ser editadas, corregidas, manipuladas y leídas a partir de un soporte material. Los *best-sellers* son considerados mala literatura, pero literatura al fin y al cabo. La calidad literaria de obras canónicas es incapaz de ponerse en duda no sólo por la presencia de los factores antes mencionados, sino también porque se trata de textos impresos y reimpresos incontables veces. Pero ¿qué pasaría si alguna de estas obras clásicas se leyera no desde las páginas de un libro, sino desde una plataforma virtual tipo blog?

Según Wlad Godzich, la constitución de una disciplina debe considerar cuatro elementos fundamentales: un objeto de estudio sujeto a normas, un campo definido en el que se constituye dicho objeto (y aquí se incluye el soporte físico del mismo), un conjunto de teorías y procedimientos metodológicos que pueden aplicarse al estudio del objeto y, finalmente, un conjunto de individuos que se reconocen e identifican a sí mismos como profesionales de la disciplina.

La teoría literaria como disciplina se ha desarrollado con base en obras consideradas canónicas, cuyos elementos confluyen en la creación de una poética. Lo que no es canónico suele ser relegado o, en el mejor de los casos, funciona como parámetro para la creación de otra poética que rompa con los paradigmas de la época. Dejar de lado la tradición del texto literario contenido en libro impreso, sin embargo, constituye una opción poco viable en la medida en que éste se ha considerado a la vez producto y soporte del ejercicio literario. Pero ¿qué sucede cuando dicho soporte es reemplazado por uno nuevo aunque el contenido siga siendo propiamente texto? ¿Qué sucede cuando se cuestiona alguno de los cuatro elementos que constituyen a una disciplina? Godzich reflexiona acerca del asunto y conforma el término de «literaturas emergentes». Aclara que estas literaturas emergentes

no han de ser consideradas como literaturas en un estadio de desarrollo en cierto modo inferior al de las totalmente desarrolladas o emergidas, sino más bien como literaturas

que no pueden ser cabalmente entendidas en el marco de la concepción hegemónica de la literatura [...]»<sup>13</sup>.

Estas literaturas emergentes pueden también incluir diversos géneros o formas no habituales desde el punto de vista de sistemas mejor aceptados e instalados en el canon occidental. Así también, dependen en gran medida de las nuevas posibilidades tecnológicas de escritura.

## 1.2. Literatura ergódica e hipertextos

Como es sabido, la concepción hegemónica de la literatura se basa en el canon occidental. Esta concepción abarca no solamente las corrientes, estructuras y tipos de discurso ya conocidos, sino también la idea del libro impreso y del circuito autor-narrador-narratario-lector (en ese orden). Sin embargo, esta idea parece ponerse en duda con el avance de la tecnología y ciertos tipos de textos virtuales que tendrían gran auge durante la segunda mitad del siglo XX: los hipertextos<sup>14</sup>.

Ted Nelson acuñó el término *hipertexto* para definir una forma de organización de un texto «de tal modo que pudiera ser leído en una secuencia seleccionada por el lector, en lugar de seguir la secuencia propuesta por el escritor»<sup>15</sup>. La dinámica era la siguiente: se presentaba al lector un fragmento de texto con hipervínculos que lo llevarían a partes asarozas de la historia que se disponía a leer, en combinaciones casi infinitas (sólo casi). Había entonces en el hipertexto un trabajo de co-autoría, en la que el lector era capaz de crear su propio texto durante el proceso de lectura. Los hipertextos, sin embargo, no deben confundirse con los relatos arborescentes: distintas ramas de una misma trama que, no obstante, están escritos para ser leídos en forma lineal.

Es posible que esta dinámica pueda compararse con ciertas innovaciones ya existentes en la narrativa hispanoamericana. Me refiero, claramente, a *Rayuela*. No obstante, basta tener en cuenta que para esta novela existen dos opciones oficiales de lectura: la lineal y la (que me atreveré a llamar) *lúdica*, misma que, sin embargo, requiere

---

<sup>13</sup> Godzich, Wlad, *Teoría literaria y crítica de la cultura*, Cátedra, Madrid, 1998, pág. 340.

<sup>14</sup> No está por demás que con hipertexto me referiré únicamente al hipertexto de ficción, no a otros hipertextos de índole enciclopédica o informativa.

<sup>15</sup> Aarseth, Espen, «Sin sensación de final: la estética hipertextual», en Vilariño Picos, Ma. Teresa (comp.), *Teoría del hipertexto, la literatura en la era electrónica*, Arco Libros, Madrid, 2006, pág. 95.

de una guía proporcionada por el autor. Los hipertextos, además de su enorme cantidad de combinaciones, nodos, idas y vueltas, carecen de dicho mapa.

Empero, Jane Yellowlees Douglas explica que, en un inicio, el hipertexto era una forma de organización que prometía autonomía a los lectores al mismo tiempo que dotaba de control a los autores<sup>16</sup>: a pesar de que la conformación de la historia dependía en gran medida de las elecciones del lector, los caminos a elegir no eran infinitos y, después de un tiempo (bastante tiempo y esfuerzo en realidad) todas las combinaciones se agotaban. Esto debido a que, finalmente, el lector recurría a los caminos que el autor ya había marcado aunque no los siguiera de una forma lineal. Los hipertextos de ficción

comparten con esas modalidades narrativas la noción de unidades fragmentadas. Pero esos fragmentos no están ni totalmente estructurados, como en el caso de las narraciones arborescentes, ni absolutamente desorganizados, como en los textos con combinatoria total. El hipertexto es por lo tanto una colección de fragmentos textuales semiorganizada.<sup>17</sup>

Espen J. Aarseth dice al respecto: «el hipertexto, por tanto, no es una reconfiguración de la narrativa sino que es una alternativa»<sup>18</sup>, ya que, según señala, los hipertextos de ficción «siguen funcionando dentro del esquema estándar de autor, lector y texto»<sup>19</sup>. Aún con todo, es evidente que se han puesto en duda dos características que parecían ser intrínsecas a un texto literario; en primer lugar, el soporte (que ha pasado de uno tangible, delimitado y lineal a uno virtual, con fronteras difusas y organización que se asemeja más a una red) y, en segundo, la naturaleza cerrada del texto, en el cual la autoría recae solamente en un sujeto que escribe y entrega un objeto terminado para su lectura.

Remarcar el papel del lector en el proceso de lectura no es nuevo. Ya antes la estética de la recepción hablaría sobre la importancia del lector en la medida en que el valor estético de un texto depende de él, de su interpretación (o interpretaciones) y su capacidad para llenar los *espacios de indeterminación* presentes en la obra. Pero este tipo de influencia lectora no abarcaría más allá del acto físico de la lectura, de pasar las páginas o llenar espacios en blanco seguidos de algo ya anteriormente configurado. ¿Qué pasa

---

<sup>16</sup> Cfr. Douglas, Jane Y., «La red intencional», en *Ibid.*, pág. 213.

<sup>17</sup> Clément, Jean, «Hipertexto de ficción: ¿Nacimiento de un nuevo género?» en *Ibid.*, pág. 82.

<sup>18</sup> Aarseth, *Op. Cit.*, pág. 105.

<sup>19</sup> *Ibid.*, pág. 96.

cuando el papel del lector traspasa estas fronteras? Elegir en lugar de simplemente rellenar. Crear en lugar de simplemente interpretar lo ya creado. Este tipo de «esfuerzo relevante» es lo que Aarseth ha denominado como *literatura ergódica*. Según Aarseth, el término *ergódico* se refiere a «una situación en la cual una cadena de acontecimientos (un camino, una secuencia de acciones, etc.) ha sido producida por los esfuerzos no triviales de uno o más individuos o mecanismos»<sup>20</sup>. Este tipo de literatura implica un equilibrio constante entre lector y autor como creadores del texto. Implica juego. Y un juego no es algo cerrado, terminado, sino abierto y (casi) siempre en constante proceso.

### 1.3. Literatura y juego

Para afirmar que «el juego es más viejo que la cultura»<sup>21</sup>, Johan Huizinga se basa en el hecho de que los animales, que también desarrollan sus propios tipos de juegos, con sus propias reglas, no han sido adiestrados para jugar entre ellos. Es indiscutible, sin embargo, que el concepto de juego está estrechamente relacionado al de cultura en la medida en que posee una característica innegable: es *creación* producto de un acuerdo en determinada *sociedad*. Definir al juego como un «ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde»<sup>22</sup> es truncar el verdadero sentido de la actividad pues, para empezar, existen distintos tipos de juegos y no en todos se busca definir a un sujeto ganador y uno perdedor.

Roger Caillois<sup>23</sup> propone el juego como una actividad: a) improductiva (no crea nada), b) libre (voluntaria, fuente de alegría y diversión), c) separada (aparta al jugador de la vida corriente), d) reglamentada (se acatan leyes especiales), e) incierta (existe incertidumbre sobre el resultado) y f) ficticia (existe conciencia específica de la irrealidad). Llama la atención que varios de estos aspectos parecen compartirse con respecto al ámbito literario, como se ha revisado anteriormente: la falta de propósito práctico (a), el carácter ficticio del texto (c y f), el reconocimiento de normas y convenciones propuestas por una institución y seguidas por una comunidad

---

<sup>20</sup> *Ibid*, pág. 118.

<sup>21</sup> Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Alianza Editorial, México, 2007, pág. 11.

<sup>22</sup> *Diccionario de la Lengua Española*, Real Academia Española, 23ª edición, España, RAE, 2014. [En línea] <<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=wC6OfNGTVDX2Y8oscHb>>, consultado el 22 de octubre de 2015.

<sup>23</sup> Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1986. Pág. 37.

interpretativa (d). Esto no es nuevo: mucho se ha hablado ya de la naturaleza enteramente lúdica de la literatura. El mismo Huizinga afirma que la *poiesis* está, por sí misma, imbuida de una función lúdica: creación en un plano con su propia lógica, apartada del espacio-tiempo «real» para enfocarse en un mundo creado por el espíritu propio del poeta. Afirma que «si se considera que lo serio es aquello que se expresa de manera consecuente en las palabras de la vida alerta, entonces la poesía nunca será algo serio»<sup>24</sup>. Puede decirse entonces que el ejercicio de la literatura, por antonomasia, es juego; sin embargo, no puede afirmarse que todo juego sea ejercicio literario. Pero, ¿cómo saber cuando un juego sí lo es?

Entre las categorías fundamentales de juegos propuestas por Caillois, destaca sobre todo la de *mimicry*. Según Caillois, todo tipo de juego dentro de esta categoría

[...] supone la aceptación temporal, si no de una ilusión [...], cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir [...] en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. [...] el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra. [...] El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro. Pero como se trata de un juego, en esencia, no es cosa de engañar al espectador.<sup>25</sup>

Caillois explica esta categoría con los juegos en los cuales los niños pueden fingir ser «mamá» y «papá», «policías» y «ladrones», etc., o explicado de otro modo, la actividad de habitar mundos posibles, asumiendo otro rol diferente al «yo real» que, sin embargo, no implican alguna mentira o negación directa de la realidad. El juego *mimicry* es, en pocas palabras, una actividad guiada por las leyes de un pacto ficcional acatadas por varios sujetos. En esta actividad existe una suerte de dialogismo (lúdico, por supuesto) cuyo resultado puede ser un producto (ya sea físico o puramente perceptivo) que obedece a cierta estética.

Pensemos, por ejemplo, en la lírica popular. Las bombas yucatecas son poemas de corte popular que en muchas ocasiones, tienen que realizarse en parejas. La dinámica es la siguiente: en medio de una canción de fiesta, la orquesta se interrumpe al grito de «¡Bomba!» y un integrante de la orquesta dedicará al público en general o a alguien en específico unos cuantos versos (casi siempre picarescos o en doble sentido) que luego encontrarán respuesta en una composición similar en una voz distinta, en

---

<sup>24</sup> *Ibid*, pág. 154.

<sup>25</sup> *Ibid*, Pág. 52.

ocasiones femenina. Pero no se responde cualquier cosa; las composiciones son siempre de cuatro versos, han de tener cierta medida (quizás no exacta, sino aproximada) generalmente de arte menor, obedecer a un patrón de rima cruzada usualmente asonante, constituir una suerte de contraataque a los versos anteriores, ser juguetones, «picantes», sugestivos pero nunca (o casi nunca) directamente groseros (pues entonces se perdería la magia de la insinuación). En resumen, las bombas yucatecas son «cuartetos que pueden llegar a ser madrigalescas, descriptivas, satíricas, pero casi siempre picarescas, donde aflora el innato sentido yucateco del humor»<sup>26</sup>. Se observa una variante del juego tipo *mimicry*: ambos participantes están asumiendo papeles que no les corresponden en la vida corriente (por ejemplo: el hombre «mujeriego», la mujer «rebelde y coqueta»), ambos están inmersos en el pacto de ficcionalidad, ambos obedecen a ciertas reglas y, finalmente, la producción de ambos (los textos orales) se sujetan a una *estética* que proviene de esas mismas reglas, implícitas en la práctica de la actividad. Para Huizinga «toda poesía [...] es, al mismo tiempo, culto, diversión, festival, juego de sociedad, proeza artística, prueba o enigma, y enseñanza, persuasión, encantamiento, adivinación, profecía y competición»<sup>27</sup>. La lírica popular es el mejor ejemplo de esta descripción y es sólo una de las variantes del *mimicry*.

De este modo, el juego se relaciona con el quehacer literario en la medida en que se asemejan como proceso de creación de objetos estéticos. La literatura ergódica propuesta por Aarseth sigue este principio: los hipertextos de ficción funcionan en la medida en que existe esta suerte de dialogismo (lo que él llama «esfuerzo no trivial») entre dos jugadores, o bien, entre el autor (jugador uno) que crea situaciones, y el lector (jugador dos) que *elige* con cierta libertad los caminos que el autor ya ha trazado para él en dichas situaciones. El lector/jugador dos debe entrar en el pacto ficcional y podrá tomar distintos papeles dentro o alrededor de la historia; puede, por ejemplo, dar seguimiento un personaje y luego regresar para seguir a otro; puede también «interpretar el papel de un detective que intenta resolver un asesinato»<sup>28</sup>; «puede pedirle al lector que influya en los acontecimientos de una novela, escogiendo episodios que anuncian la unión de dos personajes, o castigar a un malvado por sus actos: cada elección definirá un nuevo curso de la historia»<sup>29</sup>. Aarseth y David Bolter

---

<sup>26</sup> Pinkus Rendón, Manuel Jesús, *De la herencia a la enajenación: danzas y bailes «tradicionales» de Yucatán*, UNAM, México, 2005, pág. 82.

<sup>27</sup> Huizinga, *Op. Cit.* pág. 154.

<sup>28</sup> Bolter, Jay David, «Ficción Interactiva» en Vilariño, *Op. cit.*, pág. 246.

<sup>29</sup> *Ídem.*

utilizan el término de *ficción interactiva* para describir este tipo de comportamiento en el proceso de lectura, en donde existe cierta ilusión de igualdad entre autor y lector que no se observa en las narrativas convencionales: «el lector está a merced de las decisiones del constructor [...] pese a que sea de una manera distinta»<sup>30</sup>. Las reglas en la forma de jugar determinan así la naturaleza del objeto estético.

Sin embargo, podemos observar una diferencia clara entre este tipo de lírica popular y los hipertextos de ficción estudiados por Aarseth. En las bombas yucatecas hay un intercambio de papeles: el primer jugador (poeta A) se convierte en oyente cuando el segundo jugador (poeta B), antes oyente, toma su turno para responder, y viceversa. Hay creación en sus respuestas (que a pesar de complementarse como un diálogo, no pierden significado si se escuchan o leen aisladamente: conservan un sentido completo como poemas/chistes individuales). En contraste, en los hipertextos de ficción de Aarseth esto no ocurre del todo; tenemos también a un jugador A (autor) y a un jugador B (lector). El jugador B se encargará de elegir los caminos del juego, opciones dadas por el jugador A; no obstante, el jugador A (autor) no se convierte en lector del jugador B (lector). Y este jugador B no crea un nuevo texto, un «producto original», como sí lo hace el poeta B (oyente) de la bomba, en su respuesta. El jugador B (lector del hipertexto) se limita a elegir lo que ya está dispuesto sobre el tablero del juego; por más numerosos que sean los caminos, no «vienen de la nada».

Si pudiéramos transportar lo anterior a un soporte impreso ocurriría más o menos de la siguiente manera: se le entrega a un lector un libro (enorme, eso sí) que contenga todas las alternativas y caminos ya dispuestos por el autor. Resultaría más engorroso buscar páginas en lugar de simplemente dar clic en el enlace con la opción deseada pero, para efectos prácticos, el resultado es el mismo. Justamente a esto se refiere Bolter al afirmar que el hipertexto es más bien una continuación (quizás hasta reelaboración) de las formas tradicionales literarias impresas. El lector comparte, en cierta medida, el control del texto, pero ni el lector ni la computadora en donde se lee el hipertexto crea el texto verbal; en todo caso, la computadora sólo «presenta ese texto al lector según las condiciones previas del autor»<sup>31</sup>. No se trata de reconfiguración sino de alternativa, como ya se señaló antes con Aarseth.

No obstante, existe cierto tipo de producción hipertextual mucho más cercana a la dinámica del juego *mimicry*, la cual puede ser asimilable con el principio de la literatura ergódica (el «esfuerzo relevante»), e incluye, a su vez, el dialogismo de

---

<sup>30</sup> Aarseth, *Op. Cit.*, pág. 110.

<sup>31</sup> Bolter, *Op. Cit.*, pág. 247.



creación y recepción (e intercambio de papeles) propio de la lírica popular. Me refiero al *juego de rol narrativo en línea*<sup>32</sup>, mismo que ha ganado popularidad en los últimos años dentro de los foros de discusión en línea y, más actualmente, ciertas redes sociales (como Facebook).

En el juego de rol los jugadores deben asumir un papel que esté en relación con el universo creado a partir de ciertas reglas y, por supuesto, el pacto ficcional. Un grupo de amigos puede asumir el rol de distintas criaturas de la Tierra Media (elfos, enanos, hobbits, etc.) y desarrollarse de acuerdo con sus características, habilidades y debilidades como raza. No son ellos, son sus propios personajes. El juego de rol narrativo en línea no dista mucho de esta idea; a partir de plataformas en internet, los usuarios crean un personaje con un rol determinado dentro del universo en el que se desenvuelven, y deben actuar siguiendo la línea de su personalidad, habilidades y debilidades que les han sido impuestas como sujetos ficcionales por parte del jugador que los ha creado y con base en ciertas reglas. No obstante, esta variante del juego de rol tiene la particularidad de que, a diferencia de su antecesor (cuya dinámica presencial invitaba a la producción de representaciones orales en tiempo real), se basa en la creación de textos verbales, escritos y virtuales que se almacenan en la plataforma. Son narrativas de ficción que, según se mostrará en esta investigación, pueden llegar a poseer cierto carácter literario y también se rigen por una serie de reglas establecidas por el creador del juego. Los jugadores, en su rol de personajes, siguen estas reglas para la creación de narrativas en conjunto, intercambiando los papeles de autor y lector, del mismo modo en que ocurre con las bombas yucatecas.

No hay que dejar de lado, además, la inscripción que este tipo de juegos tiene en la tradición literaria, incluso si se habla de literaturas emergentes. En el particular caso de *Doll's House*, el argumento que funciona como eje principal para la creación de textos proviene directamente de un *fanfiction*<sup>33</sup>, obras que, a su vez, están altamente vinculadas al sistema de la novela por entregas. Es innegable también la influencia del *manga*<sup>34</sup> y géneros fácilmente reconocibles en este tipo de discurso, como lo es el *yaoi*<sup>35</sup>.

Las relaciones establecidas anteriormente entre juego y literatura ya han sido abordadas hasta cierto punto por Yuri Lotman. Del mismo modo en que ocurre con el arte, en el cual el lenguaje común es llevado a una *modelización secundaria*, Lotman afirma

---

<sup>32</sup> No confundir con el juego de rol tradicional (presencial) o los juegos de rol on-line (MMORPG).

<sup>33</sup> Textos de ficción, creados por los seguidores de algún tipo de ficción ya existente (literatura, cine, televisión).

<sup>34</sup> Historietas y/o novelas gráficas japonesas.

<sup>35</sup> Género romántico de anime y manga que prioriza las tramas con relaciones homosexuales masculinas.

que «el juego supone la realización de una conducta particular —“lúdica”— diferente a la conducta práctica y determinada por el manejo de modelos científicos»<sup>36</sup> (es una actividad separada, en términos de Huizinga). Reconoce también que el jugador debe ser consciente de su participación en una «situación convencional —no auténtica—»<sup>37</sup> pero, al mismo tiempo, no recordarlo; esto es, el juego debe tener un carácter ficcional. Para Lotman «la percepción (y creación) de una obra de arte exige un comportamiento particular —artístico— el cual posee una serie de rasgos comunes con la conducta lúdica»<sup>38</sup>.

Sin embargo, Lotman afirma después que el juego no es arte.

El juego representa el dominio de una habilidad, el entrenamiento en una situación convencional; el arte, el dominio de un mundo (la modelización de un mundo) en una situación convencional. El juego es «como actividad», el arte, «como vida». De aquí se infiere que en el juego la finalidad es la observancia de las reglas. La finalidad del arte es la verdad expresada en un lenguaje de reglas convencionales.<sup>39</sup>

Y sí, Lotman tiene razón: el juego no es arte; no obstante, el arte puede ser producto de la actividad lúdica. El juego, en su forma más convencional, no produce nada. Sin embargo, el juego de rol narrativo sí produce una obra. Del entrenamiento en la situación convencional (en el juego), viene la modelización del mundo (en la obra creada por el juego). De la actividad de jugar, viene la vida, reflejada en el producto creado. La finalidad del juego de rol narrativo deja de ser la simple observancia de las reglas, para producir una obra (verdades expresadas) en un lenguaje permeado por las reglas del propio juego. El producto obtenido del juego de rol narrativo es entonces un sistema de signos con cierta delimitación, de carácter estructural y capaz de expresar algo al lector/autor, según lo dictan las reglas del juego y creación.

Estamos entonces, ante un nuevo tipo de narrativa hipertextual, en donde se deja de elegir para producir, en donde el equilibrio entre lector y autor como creadores del texto no es solamente una ilusión creada por la disposición del orden de la historia, sino una completa realidad (virtual).

---

<sup>36</sup> Lotman, *Op. Cit.* pág. 85.

<sup>37</sup> *Ídem.*

<sup>38</sup> *Ibid.* pág. 89.

<sup>39</sup> *Ibid.* pág. 93.

## II. JUEGO DE ROL Y REDES SOCIALES

Como se ha dicho en el capítulo anterior, el juego de rol narrativo toma su nombre y deriva su dinámica del juego de rol tradicional.

Es importante mencionar que el desarrollo de un juego de rol depende, en gran medida (si no es que en toda) del juego en particular que se busque describir. Ya sea por ciertas reglas, tipos de personajes o universo en el que dicho juego se inserta, ninguno es en su totalidad igual a otro.

No obstante, es posible determinar ciertas generalidades.

- a) El juego de rol es, en primera instancia, un juego.
- b) El juego se desarrolla en un universo ficticio, sujeto a ciertas normas.
- c) En el juego, cada jugador interpretará a un personaje, mismo que tendrá un lugar, papel o desempeño especial dentro del universo en el que se encuentran insertos.
- d) Todos los jugadores deberán interactuar entre sí, siguiendo una línea narrativa impuesta por otro jugador de mayor rango, llamado *master*. Cada acción que desarrollen dependerá en gran medida del *master* o de otros recursos azarosos, tales como los puntajes marcados por los dados o cartas incluidas en el juego. Sin embargo, el objetivo de cada partida es desarrollar una historia en tiempo real.

El juego de rol narrativo en línea comparte también la mayoría de estas generalidades (a, b y c, específicamente). Sin embargo, presenta también ciertas diferencias, de las cuales no podría hablarse sin tomar en cuenta el cambio en la plataforma en la que se desarrolla. El juego de rol tradicional tiene su base en el mundo físico real y concreto, aquél que somos capaces de percibir con todos los sentidos, mientras que el juego de rol narrativo se desarrolla en el plano de lo virtual, todo lo que sólo puede observarse a través de una pantalla de computadora. Así pues, en tanto que un tablero, hojas de papel y dados son los recursos utilizados para sostener el juego de rol tradicional, el juego de rol narrativo *Doll's House* se desarrolla dentro de los espacios virtuales conocidos como *foros de discusión*.

### 2.1. Los foros de discusión

Los foros de discusión son sitios web que propician la comunicación entre grupos numerosos de personas y permiten que puedan llevarse a cabo distintas conversaciones o debates sobre distintos temas al mismo tiempo, cada uno en una publicación apartada

e independiente de la otra. Esta característica se debe no sólo a la plataforma, sino al tipo de comunicación establecida entre los usuarios. Me refiero, por supuesto, a la comunicación asincrónica, aquella que se establece entre emisores y receptores de manera diferida en el tiempo (esto es, con la conciencia de una respuesta no inmediata).

No está por demás aclarar que las discusiones realizadas en el foro no se refieren a cualquier tema. Existe, por supuesto, un área de interés común que permite el entendimiento entre los usuarios, generando el intercambio de ideas, tópicos, opiniones y, en muchos casos, material de interés en cuanto a la materia que se trate.

La practicidad de la plataforma radica, sobre todo, en que ésta permite al administrador (o creador) del sitio definir varios sub-foros (sub-categorías) dentro de ella. Esto representa un alto grado de organización, en la medida en que las discusiones se encontrarán acomodadas de acuerdo con la disciplina o área del conocimiento a la que pertenezcan (siempre respetando el marco de la idea general del foro). Las discusiones, a su vez, se encontrarán organizadas en forma de lista, a manera de tablón de anuncios. En cada uno de estos «anuncios» denominado *topic* o *tema* (reconocido por un título y alguna descripción corta) se encontrará contenido un hilo de discusión sobre un asunto en específico.

Ahora bien, el sistema para establecer estos hilos de debate es sencillo: uno de los usuarios del foro publicará un texto más o menos breve que equivaldrá a un planteamiento sobre el asunto que desee poner a discusión; es decir, «abrirá un tema con un *post*». El resto de los usuarios podrá *responder* a ello, mediante comentarios (otros *posts* a manera de *replies*) que se irán insertando inmediatamente después del primer *post* y los que le sigan en orden de publicación. La discusión podrá alargarse al infinito, al menos hasta que el tema se dé por terminado, o bien, ningún otro usuario vuelva a responder. En este sentido, el sistema de actualización de la plataforma resulta ventajoso, pues en tanto que los temas sin actividad irán a parar al fondo de la lista, los temas con nuevas respuestas estarán siempre a la cabeza de la misma.

Pese a que, como se ha mencionado, todos los hilos de debate partirán siempre de la opinión de alguno de los usuarios, cabe aclarar que esto no los dota de algún tipo de privilegio que los diferencie, en jerarquía, del resto de los usuarios. Esto es: todos los integrantes del foro, sin distinción, podrán comenzar un tema sin ningún tipo de inconvenientes. Casi todos los usuarios se encuentran al mismo nivel dentro de la «jerarquía social» del foro, salvo dos excepciones: el (los) administrador(es) (que generalmente son siempre el [los] creador(es) de la plataforma) y el (los) moderador(es). Con respecto a estos últimos, se dice que

Algunos usuarios pueden llegar a obtener privilegios en el foro o parte del mismo, se les denomina *Moderadores*. Dichos privilegios pueden llegar a incluir la modificación y/o eliminación de los *posts* (mensajes individuales) ajenos, mover discusiones de foro, eliminarlas y otros mecanismos designados para mantener el clima cordial y amistoso dentro del foro, según las normas designadas por el administrador. La decisión de quién será el moderador es tomada, generalmente, por el administrador, o mediante algún proceso específicamente diseñado para tal fin.<sup>40</sup>

Los moderadores, entonces, cumplen más o menos con las mismas funciones que las correspondientes a una mesa de debate tradicional (evitar el conflicto), con la excepción obvia de otorgar turnos debido a la naturaleza asincrónica de la comunicación en la plataforma.

De hecho, la tarea de evitar el conflicto, propia de moderadores y de administradores, forma parte de la función fundamental de los mismos, consistente en vigilar el cumplimiento del reglamento del foro en cuestión. Para ello, es necesario recordar que los foros de discusión son, ante todo, espacios de convivencia entre personas que usualmente se encuentran geográficamente distanciadas (ya no digamos por ciudades, sino por países o incluso continentes) y que, por tanto, sus costumbres de convivencia pueden diferir, si no de manera radical, sí de modo más o menos evidente. Por lo anterior, se torna necesario un reglamento (implícito y explícito) para que dicha convivencia se lleve a cabo de la mejor manera posible.

Este reglamento puede variar de foro a foro, sobre todo si se considera el cambio en cuanto al asunto principal que permea todas las discusiones contenidas en la plataforma. También, se dice, es común que cada foro desarrolle sus propios usos y costumbres como comunidad. Sin embargo, hay ciertos puntos que usualmente se encuentran contenidos en el reglamento de cualquier foro; por ejemplo:

- a) Referente al lenguaje. Se incluye el manejo adecuado de la expresión escrita (desde reglas básicas de ortografía hasta cierto nivel de redacción), a fin de facilitar la comunicación entre los miembros. Al menos en las comunidades hispanohablantes, un punto importante al respecto es el uso del «español neutro», lo que conlleva a evitar el uso o abuso de expresiones coloquiales, modismos o regionalismos de cada país.

---

<sup>40</sup> Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio, *Interactividad en los entornos de la formación on-line*, Editorial UOC, Barcelona, 2009, pág. 70.

- b) Turnos y edición. El objetivo de las discusiones es precisamente la participación de varios puntos de vista de la forma más equitativa posible. La comunicación asincrónica permite que los usuarios participen tomando turnos que no son dados, como lo serían en una discusión en tiempo real, por algún moderador. Por ello, se prefiere que las participaciones sean intercaladas. Esto es: ningún miembro podrá escribir dos *post* seguidos dentro de la misma discusión. La plataforma permite la edición del *post* propio, para agregar, quitar o modificar el texto, así que el doble *post* se considerará innecesario o bien, una forma de acaparar los turnos correspondientes al resto de los usuarios.
- c) Sobre el *Spam*. Considerado como correo basura o mensajes indeseados o nocivos, el *spam* dentro de los foros implica la presencia o exceso de *posts* que no se ciñen estrictamente al tema de la discusión, que no contiene ningún aporte nuevo o relevante, o bien, la publicación repetida de mensajes por parte de uno o varios usuarios específicos. También se considera *spam* la publicación de mensajes fuera del sub-foro o sub-categoría correcta.
- d) Respeto. A pesar de lo que el nombre pueda sugerir, los foros de discusión funcionan no como una plataforma para generar luchas virtuales, sino para el intercambio de ideas y material sobre un tema en específico. Es por ello que el respeto se considera uno de los pilares fundamentales para la convivencia dentro de este tipo de plataformas. Aunque por la naturaleza de este tipo de sitios se considera el respeto como una norma implícita, los reglamentos usualmente explicitan la estricta prohibición de todo intento de agresión, humillación, infravaloración o el menosprecio al resto de los usuarios y a sus opiniones.
- e) Privacidad. Por lo general, la participación en este tipo de plataformas se encuentra limitada para los usuarios registrados: aquellos que mediante una dirección de correo electrónico han creado una cuenta de acceso (en este caso, se trata de foros cerrados). Sin embargo, hay ocasiones en que el/los administrador/es abren la participación también al público en general (foros abiertos). Por supuesto, esto ocurre de manera menos frecuente. Francisco Revuelta explica que

Se pueden clasificar los foros de Internet en aquellos que requieren registrarse para participar, y aquellos en los que se puede intervenir de manera anónima. En el primer tipo, los usuarios eligen un *nick* (o pseudónimo), al que le asocia una contraseña y [...] una dirección de correo electrónico para poder confirmar su deseo de unirse al foro. Los miembros, generalmente, tienen ciertas ventajas

como las de poder personalizar la apariencia del foro, sus mensajes y sus perfiles (con información personal, avatares, etc.).<sup>41</sup>

El uso del *nick* permite entonces a los usuarios reconocerse entre sí, los dota de cierta personalidad aún a través del contacto puramente virtual, al mismo tiempo que protege la identidad del usuario a través de la privacidad y un semi-anonimato. Para entender la importancia de este recurso, basta considerar el hecho de que los mensajes en un foro de discusión pueden quedar almacenados durante largos periodos, y que casi todos los servidores pueden ser susceptibles a ser *hackeados*. Crear una cuenta dentro de un foro (o cualquier plataforma en internet) implica no solamente el registro de un e-mail, sino también, por defecto, de la dirección IP, misma que permite una localización geográfica aproximada de la conexión del usuario. En este caso, el uso de un *nick* ayuda a que la identificación del usuario sólo sea parcial.

- f) Mantener el objetivo. A pesar de que los foros son considerados como un espacio de convivencia entre usuarios con gustos y aspiraciones en común, no debe perderse de vista el objetivo de los mismos: el intercambio de información. Es verdad que, en ocasiones, los hilos de debate pueden prestarse para tratar temas *off topic*, es decir, aquellos que no se adhieren al asunto planteado en el *post* de inicio. Sin embargo, deben evitarse las desviaciones que puedan entorpecer la lectura y participación de los usuarios que recién se unen a la discusión. Esto implica no solamente ceñirse al tema, sino también a la modalidad discursiva utilizada con mayor frecuencia: la exposición, la argumentación y, en menor medida, la descripción. Suele suceder que un *post* tenga como objetivo solicitar la opinión de los usuarios o la aclaración de alguna duda. Independientemente del cuestionamiento inicial, el tipo textual que predominará es la exposición de una opinión o la solución al problema. Difícilmente se observará la modalidad narrativa a menos que el *post* inicial especifique lo contrario. Los usuarios son entonces *personas* virtualmente reales que interactúan mediante la exposición y la argumentación, no voces narrativas encargadas de crear ficción.

---

<sup>41</sup> *Idem*.

DC		
<b>General</b> Universo DC en general, hilos en los que se hable del Universo DC y no de un personaje en concreto.	4144 Mensajes 81 Temas	Último mensaje por Siddhartha en Re:Conocidos DC Principales en Hoy a las 01:16
<b>Batman</b> Todo lo relacionado con Batman y con los demás personajes del universo del hombre murciélago (Batgirl, Nightwing, Catwoman, etc).	3950 Mensajes 67 Temas	Último mensaje por ivan_navi en Re:Batman: El caballero oscuro de Gotham... en 28 Marzo de 2017, 22:08
<b>Superman</b> Cualquier cosa relacionada con el famoso kryptoniano y su universo (Supergirl, Superboy, Powergirl, etc).	1560 Mensajes 20 Temas	Último mensaje por Raúl Peribáñez en Re:Superman: El primer superhéroe en 24 Marzo de 2017, 12:09
<b>Otros héroes DC</b> Wonder Woman, Flash, Aquaman, Green Lantern, Animal Man, y todo el gigante universo de DC Comics.	3634 Mensajes 46 Temas	Último mensaje por Raúl Peribáñez en Re:Liga de la Justicia en Hoy a las 00:29
<b>Cine, Televisión, Videojuegos, Merchandising.</b> DC fuera de los cómics. Tanto en la pequeña como en la gran pantalla o nuestras vitrinas.	5393 Mensajes 115 Temas	Último mensaje por ivan_navi en Re:(Cine y TV) Animación... en 26 Marzo de 2017, 19:49
<b>ECC Ediciones</b> La editorial encargada de la publicación de DC/Vertigo en España	6025 Mensajes 67 Temas	Último mensaje por Unocualquiera en Re:Próximamente en ECC España en 23 Marzo de 2017, 11:14
OTRAS EDITORIALES		
<b>Vertigo</b> Los grandísimos cómics del grandísimo sello de DC	689 Mensajes 20 Temas	Último mensaje por Dr Holland en Re:Sandman en 26 Marzo de 2017, 14:31

Figura 2. Portal principal de un foro de discusión. Pueden observarse dos sub-categorías, mismas que agrupan a) discusiones enfocadas en la editorial DC y b) discusiones enfocadas en otras editoriales

INGRESAR | REGISTRARSE


Foro DC » DC » Batman

Páginas: [1] 2 3 4

ASUNTO / INICIADO POR	RESPUESTAS / VISTAS	ÚLTIMO MENSAJE
<b>Batman: El caballero oscuro de Gotham...</b> Iniciado por Fran « 1 2 3 ... 29 »	420 Respuestas 11123 Vistas	28 Marzo de 2017, 22:08 por ivan_navi
<b>Batman: Recomendaciones para recién iniciados</b> Iniciado por Fran « 1 2 3 ... 5 »	74 Respuestas 2102 Vistas	25 Marzo de 2017, 14:32 por Oliver Quinn
<b>Harley Quinn</b> Iniciado por Oliver « 1 2 3 ... 11 »	161 Respuestas 8995 Vistas	04 Marzo de 2017, 22:19 por FranciX
<b>Nightwing, Grayson... todo sobre el primer Robin</b> Iniciado por Bruce_Wayne « 1 2 3 ... 5 »	67 Respuestas 7567 Vistas	12 Febrero de 2017, 10:14 por Fran
<b>Batgirl</b> Iniciado por BatArk « 1 2 3 ... 5 »	65 Respuestas 7049 Vistas	24 Agosto de 2016, 17:24 por Superman
<b>TDK III: THE MASTER RACE</b> Iniciado por Oliver « 1 2 3 ... 12 »	174 Respuestas 9448 Vistas	04 Marzo de 2017, 22:21 por FranciX
<b>Robin Hijo de Batman</b>	10 Respuestas	02 Marzo de 2017, 10:24 por Fran

Figura 1. Sección del foro dedicado al superhéroe Batman. En la esquina superior izquierda puede observarse, de general a particular, la ubicación de la categoría: Foro DC » DC »



**Raúl Peribáñez**  
 Frikazo  
 ★★★★★  
  
 Mensajes: 3246

**Re:Grandes autores de Batman: Dennis O'Neil y Neal Adams**  
 = Respuesta #3 en: 06 Septiembre de 2015, 22:46 =

Cita de: Jerónimo Thompson en 06 Septiembre de 2015, 21:57


¿Es cierto que este tomo de ECC no incluye las portadas originales y el color es de esos remasterizados que raya corneas?

No lo he ojeado, pero... Desde luego, los episodios que se publicaron en el coleccionable La saga de Ra's Al Ghul tenían un nuevo coloreado, sí. Del tipo "raya córneas", efectivamente. Me acuerdo que en unas viñetas incluso pusieron digitalmente una montaña... y desentonaba con el dibujo. Pero mira, lo supervisó el propio Neal Adams, así que a ver quién lo discute 😊

Podemos ver una página con el color original:  
[http://13thdimension.com/wp-content/uploads/2015/04/1678680-batman\\_244\\_vs\\_ras\\_with\\_sword.jpg](http://13thdimension.com/wp-content/uploads/2015/04/1678680-batman_244_vs_ras_with_sword.jpg)  
 Y aquí la misma, pero con un color actual:  
<https://atomicwanderers.files.wordpress.com/2013/10/batman-244-scorpion.jpg>

En línea

---

**Jerónimo Thompson**  
 Usuario molón  
 ★★★★★  
  
 Mensajes: 322

**Re:Grandes autores de Batman: Dennis O'Neil y Neal Adams**  
 = Respuesta #4 en: 06 Septiembre de 2015, 23:44 =

Cita de: Raúl Peribáñez en 06 Septiembre de 2015, 22:46

Cita de: Jerónimo Thompson en 06 Septiembre de 2015, 21:57

¿Es cierto que este tomo de ECC no incluye las portadas originales y el color es de esos remasterizados que raya corneas?

No lo he ojeado, pero... Desde luego, los episodios que se publicaron en el coleccionable La saga de Ra's Al Ghul tenían un nuevo coloreado, sí. Del tipo "raya córneas", efectivamente. Me acuerdo que en unas viñetas incluso pusieron digitalmente una montaña... y desentonaba con el dibujo. Pero mira, lo supervisó el propio Neal Adams, así que a ver quién lo discute 😊

Podemos ver una página con el color original:  
[http://13thdimension.com/wp-content/uploads/2015/04/1678680-batman\\_244\\_vs\\_ras\\_with\\_sword.jpg](http://13thdimension.com/wp-content/uploads/2015/04/1678680-batman_244_vs_ras_with_sword.jpg)  
 Y aquí la misma, pero con un color actual:  
<https://atomicwanderers.files.wordpress.com/2013/10/batman-244-scorpion.jpg>

En esa página en concreto no lo veo tan mal (he hojeado cosas peores), pero vamos, si tengo que elegir me quedo con el color original de todas, todas. Ya puestos a no respetar el cómic original que le den el guión a un nuevo dibujante para que lo redibuje... (y lo peor es que esto ya se hizo: ¿recordáis la serie Professor Xavier and the X-Men de los años 90 en las que se "reinterpretaba" los primeros episodios de los X-Men de Lee y Kirby número por número?).

En línea

Figura 3. Discusión en torno a un libro. Los usuarios comparten información y aclaraciones

## 2.2. Los foros de rol narrativo en línea

Todas estas características, o al menos la mayoría, han logrado adaptarse para ser aplicadas a los foros de rol narrativo en línea con sus obvias diferencias, derivadas de un hecho importante: distinto a los foros utilizados para la creación de debates y compartir información, los foros de rol narrativo en línea se utilizan más bien como un microuniverso de ficción en donde es posible desarrollar las historias creadas por los jugadores. Ahora bien, de entre las normas generales, quizás la que más cambios sufrirá es aquella relacionada con la privacidad. En primer lugar, es necesario puntualizar que un foro de rol se tratará siempre de una comunidad cerrada; esto es, todos los jugadores que quieran participar deberán registrarse en la plataforma y, para ello,

seguirán un proceso de registro más complejo que el de los foros de discusión. Este proceso implica una característica primordial de los foros de rol narrativos: la creación de un personaje. Para ello, son varios los aspectos que deben considerarse:

- a) La naturaleza del rostro. Es decir, si el personaje encarnará a un ser de carne y hueso (real) o bien, a un dibujo animado. Esto dependerá, por supuesto, del reglamento del foro, la temática y el universo ficcional dispuesto por el creador de la comunidad.
- b) Una vez elegido el *avatar* (entendido no solamente como la foto elegida por el jugador, sino como la apariencia física del personaje) se elegirá también un nombre para el mismo. Dependiendo de las reglas dispuestas en el foro, éste podrá ser el nombre original de la persona o personaje de ficción ya existentes y de quien se ha tomado la apariencia física, o bien, un nombre elegido al azar por el usuario. Éste mismo nombre funcionará como el *nick* con el cual el jugador deberá realizar su registro en la plataforma.
- c) Pese a que, como se ha mencionado, no existe una relación jerárquica entre los usuarios dentro de la plataforma, la situación es distinta cuando se trata de los personajes inmersos en un universo ficcional. Debido a que el foro funciona como una comunidad ficticia, es común que la comunidad de personajes se encuentre seccionada en grupos más pequeños que comparten ciertas características. Por ejemplo, la comunidad de un hospital psiquiátrico puede clasificarse en los siguientes grupos: pacientes, enfermería, guardias, psicólogos, psiquiatras, visitantes. Es evidente, entonces, que dentro del universo ficcional los pacientes no tendrán los mismos privilegios de los que goza un médico, o no frecuentará los mismos escenarios. Los personajes registrados deberán adherirse a alguno de estos grupos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que estas escisiones son exclusivamente *On-Rol*<sup>42</sup> y no afectarán en modo alguno los derechos y obligaciones del usuario que, fuera del universo narrativo, es igual a todos los demás usuarios.
- d) Una vez elegido el aspecto físico del personaje, el nombre y el papel que jugará dentro del universo ficcional, el usuario deberá proceder a la creación de una *ficha de personaje*; un texto en su mayoría descriptivo que deberá contener los siguientes rubros:
  - a. Datos generales (nombre, edad, nacionalidad, grupo al que pertenece).

---

<sup>42</sup> Dentro del rol: es decir, ocurrido dentro de la trama y, por consiguiente, dentro de las situaciones ficticiales. Situaciones que atañen solamente a los personajes de la historia.

- b. Descripción física.
- c. Descripción psicológica.
- d. Biografía.
- e. Extras (cualquier dato que no se incluya en alguno de los apartados anteriores).

El proceso de creación del personaje, principal diferencia entre los foros de discusión y los foros de rol narrativo, deja en relieve un aspecto de vital importancia: el uso del *nick* no se trata ya solamente de un recurso que protege la privacidad del usuario; obtiene aquí un papel distinto: no funciona ni siquiera como un apodo que pretenda identificar a una persona, sino como el nombre real de un personaje y en tanto que personaje, ser ficcional: se hace referencia directa al *avatar* y no al usuario que lo ha elegido o creado.

Se observa, entonces, el desdoblamiento del jugador de rol narrativo en dos<sup>43</sup> seres intrínsecamente relacionados pero también abismalmente independientes: el usuario, la mente que se encuentra fuera del universo de ficción, y el personaje, la entidad inserta en el conjunto de situaciones comunicativas imaginarias de las que ya nos hablaba Mignolo. Estas situaciones comunicativas imaginarias, entonces, son las que conformarán la historia, las situaciones *On-Rol*.

Continuando con las diferencias de uso entre ambos tipos de foro, es claro que, si bien las historias en los foros de rol narrativo también giran alrededor de un eje temático, la plataforma no funciona de la misma manera que en los foros de discusión. La diferencia más evidente al respecto es, quizás, el uso de los sub-foros no como sub-categorías temáticas, sino como distintos escenarios físicos en los que puede desarrollarse una trama.

Es cierto que, en casi todos los casos, un foro de rol tendrá un sub-foro con la categoría de «General» y su función será recopilar todos los documentos e indicaciones que ayuden a los nuevos usuarios a comprender la operatividad del sitio (ver Figura 4); sin embargo, este apartado es sólo una pequeña parte de lo que compone a la plataforma y siempre será considerado *Off-Rol*<sup>44</sup>. Pensemos, por ejemplo, en un foro de rol cuya temática gira en torno a la vida de un grupo de pacientes confinados en un

---

<sup>43</sup> Existen jugadores, sin embargo, que optan por añadir un tercer rubro a este desdoblamiento. Así pues se tendría el *Nivel On-Rol* (personaje dentro de la trama), el *Nivel Off-Rol* (personaje no inserto en la trama pero que puede referirse a ella en una especie de metaficción) y finalmente el *Nivel Usuario* (persona real, que se encuentra fuera del universo de ficción).

<sup>44</sup> Fuera del rol. Utilizaré el término *Off-Rol* no sólo para referirme a todas las situaciones ajenas a la trama ficcional desarrollada en el rol, sino también para las situaciones que atañen a los usuarios. En resumen, todo aquello que no se encuentre considerado como *On-Rol*.

hospital psiquiátrico, ubicado en alguna ciudad del mundo. En este caso, los sub-foros se encontrarán dedicados a las distintas áreas y pabellones del hospital (ver Figura 5); también es posible encontrar espacios dedicados a ciertos escenarios de la ciudad que resulten funcionales a la trama: clínicas y hospitales generales, cementerios, estaciones de policía, por mencionar algunos. Así pues, en cada uno de los escenarios, podremos encontrar distintos temas que no corresponden a hilos de discusión, sino a episodios narrativos que constituyen parte de la trama general del foro, y que pueden ser desarrollados de manera independiente y simultánea, por los jugadores.

The screenshot shows a web browser window with the URL [z7.invisionfree.com/distorted\\_minds/index.php?](http://z7.invisionfree.com/distorted_minds/index.php?). The forum page is titled 'General.' and contains a table with the following data:

Forum	Topics	Replies	Last Post Info
<b>Normas.</b> Su lectura es OBLIGATORIA.	3	0	Apr 2 2010, 07:40 PM In: >> Reglas del Rol. By: Kyo
<b>Temática.</b> De lo que va el rol.	2	0	Dec 16 2010, 12:51 AM In: >> Promoción del foro. By: Kaoru
<b>Asistencia.</b> Resolución de dudas y otros datos de utilidad.	2	0	Feb 10 2012, 03:10 AM In: >> ¿Alguna pregunta? By: Kyo
<b>Notificaciones.</b> Actualizaciones del foro y exposición de temas libres y cerrados.	11	14	Jul 29 2012, 05:47 AM In: >> Topics libres. By: utA
<b>Cajón de personajes.</b> Fichas y registro de PJs que participarán en el rol.	19	0	Apr 4 2012, 06:00 PM In: >> utA By: utA
<b>Offtopic.</b> La parte realista dentro del RPG.	37	1.910	Oct 7 2012, 07:54 PM In: >> La verdad es que... By: Ryutaro

Figura 4. Categoría General en el foro de rol *Distorted Minds*


Hospital				
Forum	Topics	Replies	Last Post Info	
 <b>Administración.</b>	0	0	-- In: ---- By: ----	
 <b>Pasillos.</b> Conducen hacia las diferentes zonas del hospital.	6	53	Apr 19 2011, 05:07 PM In: >> Heal my Scars. By: Kaya	
 <b>Cocina.</b> Aquí se preparan las diferentes comidas para los pacientes, aunque si ellos tienen hambre en otros momentos del día, pueden ir a pedir que se les prepare algo.	1	11	Dec 26 2010, 02:59 PM In: >> Coffe Cup By: Shinya	
 <b>Habitaciones comunes.</b> El territorio privado de cada paciente.	8	129	Feb 10 2012, 04:59 PM In: >> Untitled By: Reita	
 <b>Habitaciones de máxima seguridad.</b> Habitaciones con paredes acolchonadas, para los pacientes que se tornen agresivos, peligrosos, y/o autodestructivos.	14	216	Oct 29 2010, 01:02 AM In: >> Seventeen Seconds By: Ryuutaro	
 <b>Cámara de Gesell.</b> Sala dividida por un vidrio de visión unilateral, para la observación de pacientes.	0	0	-- In: ---- By: ----	
 <b>Comedor.</b> Aquí se reúnen a desayunar, almorzar, merendar y/o cenar los pacientes que quieren y están en condiciones de interactuar con otros.	4	75	May 23 2012, 08:24 PM In: >> Déjeuner By: Shinya	
 <b>Baños.</b> Aunque cada habitación tiene su baño, estos son de uso general. Incluyen duchas de uso "público".	2	34	Jul 22 2010, 09:29 PM In: >> Self Destruction By: Mako	
 <b>Enfermería.</b>			Jul 29 2012, 05:46 AM	

Figura 5. Categoría «Hospital» en el foro de rol *Distorted Minds*.

Estos temas, ahora episodios narrativos, también constarán de un título y una descripción, ésta última con un formato bastante específico: se indicará la privacidad y/o disposición para la interacción en el mismo:

- a) Tema libre: cualquier usuario puede responderlo y continuar la narración.
- b) Tema cerrado: nadie puede responderlo.
- c) Tema privado: solamente los jugadores invitados pueden responderlo, en cuyo caso usualmente se incluye el nombre del o los participantes.

Ahora bien, el sistema para desarrollar las narraciones es básicamente el mismo que el utilizado en los hilos de debate, con la diferencia de que ahora no se trata de un intercambio de opiniones sino de narraciones. Uno de los jugadores publicará un texto de extensión variable que equivaldrá al planteamiento de una situación ficticia, utilizando como apoyo la ambientación descrita en las reglas del foro y la lista de los escenarios disponibles en la plataforma. En esta narración, su propio *avatar* fungirá como el personaje central, cuyas acciones serán relatadas en tercera persona, aunque con focalización interna; de esta manera, ocurre una especie de desdoblamiento entre el personaje-jugador, el que desempeña el papel del narrador, y el personaje narrado, los cuales, no obstante, se mantienen unidos bajo una misma identidad, en la figura del *avatar*. Alguno(s) de los otros jugadores podrán responder a este texto mediante un *post*

que continúe la narración desde el punto de vista propio y siempre buscando la interacción con el personaje cuyo usuario (ahora también autor) «abrió» la narración. Así pues (y regresando al ejemplo anterior), tenemos el caso hipotético del Personaje A, un paciente que deambula por alguno de los pabellones del hospital. Posteriormente, un Personaje B (probablemente un médico), llevado a la trama por otro usuario, hará acto de aparición en la situación descrita, dando continuidad a la narración, pero desde la perspectiva del jugador-personaje B. El resultado será entonces un texto más o menos uniforme si hablamos solamente de la persona gramatical utilizada para la narración; sin embargo, la focalización, y la voz narrativa misma, irán cambiando junto con los turnos de cada personaje.

Distorted Minds.->Hospital->Habitaciones de máxima seguridad.->Habitación A3

NEW TOPIC

Habitación A3					
	Topic Title	Topic Starter	Replies	Views	Last Action
	Blue ways. (Pages 1 2 ) (Kaoru)	Toshiya	27	157	13th June 2012 - 12:10 AM Last Post by: <b>Kaoru</b>
	Toguro (Pages 1 2 )	Kaoru	15	116	7th May 2012 - 11:36 PM Last Post by: <b>Toshiya</b>
	Yaku no Kouka. (Pages 1 2 ) (Kaoru)	Toshiya	18	137	2nd March 2012 - 05:48 PM Last Post by: <b>Toshiya</b>
	Unquiet. (Die)	Toshiya	13	72	20th February 2012 - 02:55 AM Last Post by: <b>Die</b>
	Bugaboo (Pages 1 2 )	Kaoru	18	127	12th February 2012 - 04:46 AM Last Post by: <b>Kaoru</b>

Showing 5 of 5 topics sorted by last post date in descending order from the beginning Go!

Figura 6. Títulos y descripciones en los temas de rol narrativo. Tomado del foro de rol *Distorted Minds*.

*Siéntate... medita y mírame...* - No pudo evitar pronunciar aquella línea en voz baja. Salió de la ensoñación que aquellos párrafos le producían igual que la primera vez que los leyese en un mudo ejemplar sobre una de las repisas del librero en el estudio de su abuelo. Años más tarde compraría un ejemplar para él. "El imperio de los sueños", un libro que aún diez años después, seguía sin comprender del todo.

Era un libro igual a él. Un libro en el que entraban apretujadas las palabras del diario, entrelazadas con las memorias que se escapan del olvido y los pensamientos que salían en forma de marea alta o baja.

Dejó aquel libro abierto en la primera página, desviando la vista de él antes de fijarse en el reloj dispuesto en la pared. Recargó la espalda en la confortable silla que le mantenía, colocando los brazos sobre los antebrazos antes de hacer girar la silla lentamente. Tenía aún unos cuantos minutos para meditar el nuevo día. Terminar aquella taza de café negro aún humeante sobre el escritorio y por que no, recibir a su paciente con la primera sonrisa del día.

Un pestañeo más. Una mirada rápida hacia las manecillas que seguían corriendo a su ritmo, otro pestañeo y después sus ojos se quedaron fijos en la ventana, apenas intentando ver lo que el panorama ofrecía del otro lado del cristal. Alargó un brazo para tomar su taza del escritorio, pero el ligero golpe en la puerta interrumpió aquella acción.

**Adelante...** - habló con aquel tono amable, que pretendía dar la bienvenida sin necesidad de gestos excesivos o palabras de más.

Posted: Jul 19 2010, 11:39 PM [Report](#) [Quote](#)

El largo pasillo blanco parecía nunca terminar. Y ahora que se hallaba prácticamente sólo, sin la compañía de su tan adorada mascota, se sentía tan desprotegido como un sirvo debería de sentirse en temporada de caza.

Quizá fuese también el destino de su recorrido lo que le inquietara...Bastante trabajo era para él recibir visitas del que supuestamente fuese su psiquiatra, en su propia habitación, para que ahora prácticamente le obligaran a salir de ella y encima, visitar a otro de esos desconocidos de bata blanca que al parecer, no obtenían ningún progreso con él. Lógico era pensar que si las pruebas no daban el resultado deseado, era por que su cabeza estaba completamente cuerda. Eran ellos los locos que se obstinaban en hacerle creer que las voces no eran reales. Eran ellos los locos que se esmeraban en vivir en un mundo vacío, plano, gris, cuando podrían dejarse llevar por las ilusiones y la imaginación que cada uno mantenía a raya, como temiendo convertirse en uno de los tantos pacientes del lugar.

Pues bien, de nuevo tendría que lidiar con preguntas que no le llevarían a ningún lado. Aunque como el inquilino a largo plazo que era, no tenía nada más importante que hacer.

A punto estaba de golpear con los nudillos la puerta que al fin hubo logrado alcanzar, cuando una voz proveniente del interior de la habitación le interrumpió.

**Figura 7. Planteamiento de la situación y respuesta en un tema de rol. Tomado del foro de rol *Distorted Minds*.**

A diferencia de los hilos de debate que podemos encontrar en los foros de discusión, los temas en los foros de rol narrativo no suelen albergar a un número indefinido, ni de participantes, ni de respuestas. En primera instancia, porque entre mayor sea el número de puntos de vista en una narración, mayor será la complejidad de la misma. En segunda instancia, debido a que nos enfrentamos a una narración (fragmento de una historia más amplia), ésta debe poseer un cierre en el que se concluya el episodio narrativo en cuestión y dé pauta para otro ubicado (casi siempre) cronológicamente después.

Se ha mencionado antes ya el hecho de que en los foros de discusión no se establecen diferencias jerárquicas entre los usuarios; mismo es el caso para los foros de rol narrativo en línea. Sin embargo, es importante tomar en cuenta que, en un hilo de debate, la opinión que abre el tema será siempre el eje alrededor del cual girarán el resto de las opiniones. En un episodio narrativo, sin embargo, esto no ocurrirá: el jugador que abre el tema no compartirá esta suerte de protagonismo. La situación inicial no se convertirá en el eje de la narración, sino en una pauta para continuar el episodio y enfocar la narración en sucesos de mayor importancia. Volvamos al hipotético caso del Personaje A, paciente del psiquiátrico que plantea una situación para interactuar con un

Personaje B, médico. La importancia del episodio no radica en la situación inicial de un paciente deambulando, sino, quizás, en una confrontación entre paciente y médico que tendrá lugar más o menos a mitad del tema. El *post* que abre el tema, entonces, perderá la relevancia que conservaría al tratarse de un hilo de debate.

Pese a que el objetivo de un foro de rol narrativo es completamente diferente al de un foro de discusión, no hay que olvidar que ambos se tratan de espacios de convivencia. Un foro de rol narrativo estará, del mismo modo, sujeto a ciertas reglas y, por tanto, existirán jugadores encargados de mantener el orden y asegurar el cumplimiento de dicho reglamento. El papel de los administradores y los moderadores es, en cierta medida, el mismo, y se sujetará, más o menos, a las mismas normas relacionadas con el lenguaje, los turnos, el *spam*, el respeto y, sobre todo, a mantener el objetivo, que en este caso mutará desde el intercambio de opiniones hasta la creación de una trama global a partir de historias más pequeñas.

### 2.2.1. Características de la narrativa

Es de esperar entonces que, además de la estructura y organización de la plataforma, exista también un cambio evidente en cuanto a las modalidades discursivas se refiere. En el caso de los hilos de debate disponibles en los foros de discusión, las modalidades discursivas más esperadas y abundantes son, por supuesto, la exposición y la argumentación: los usuarios transmiten información con el objetivo de aportar conocimientos nuevos al resto, del mismo modo que darán a conocer su opinión sobre algún tema y harán públicas sus razones para opinar de esta o aquella manera, con la esperanza de que el público que los lee termine por compartir su opinión o reconsiderar la propia. No así en el caso de los foros de rol narrativo en línea, los cuales tienen como objetivo brindar una plataforma configurada con base en un universo ficcional para la creación de historias en conjunto. De este modo, la exposición y argumentación se verán reemplazadas por las modalidades discursivas restantes: la narración, la descripción y el diálogo.

Sin embargo, ¿los textos encontrados en los foros de rol narrativo en línea se ajustan al concepto de narración?

Mieke Bal, Wellek y Warren, Gerard Genette y Luz Aurora Pimentel coinciden en que, para que un texto narrativo sea considerado como tal, éste debe tener su origen en un agente narrativo (narrador) que cuente una historia, o bien, una sucesión de



acontecimientos. Citando a Claude Bremond, Mieke Bal añade que estos acontecimientos se integrarán bajo la dinámica de la causa y la consecuencia en los denominados ciclos narrativos<sup>45</sup>. Wellek y Warren, por su parte, puntualizan en que «la estructura principal de la narración es su inclusividad: entrevera escenas en el diálogo (que podrían representarse en el teatro) con noticia sucinta de lo que va ocurriendo»<sup>46</sup>. Luz Aurora Pimentel establece, además, que los acontecimientos ocurridos en la narración suceden bajo un espacio temporal dado, cuyo referente puede ser real o ficcional. Añade también que «el *acto de la narración* establece una relación de comunicación entre el narrador, el universo diegético construido y el lector, y entronca directamente con la situación de enunciación del modo narrativo como tal»<sup>47</sup>.

De este modo, es posible establecer que sí, en efecto, los textos producidos en los foros de rol narrativo en línea se ajustan al concepto de narración<sup>48</sup>, esto es: existen agentes narrativos que cuentan historias. Se tratan también de sucesiones de acontecimientos, narrados por varios agentes narrativos, que se integran al final como una unidad en cada relato. A la vez que hay narración, también existe interacción dialógica entre personajes y por supuesto, se abre espacio a la descripción, misma que contribuye a la ambientación en donde se realizan las situaciones comunicativas imaginarias. Sin embargo, el universo diegético de los foros de rol narrativo en línea se construye a partir de la acción e interacción de diversos personajes, por medio de la participación de varios agentes narrativos, en lugar de que un solo narrador omnisciente construya todo el universo diegético. El acto de narración establece una relación de comunicación entre el narrador, el universo diegético construido, y el lector (otro jugador), que para hacer funcionar a este proceso de comunicación, se convertirá en narrador y dará continuidad al relato.

Estas narraciones, además, se sujetan a ciertas reglas y tendencias; como se ha mencionado antes, la diversidad de nacionalidades requiere de una variedad del español que sea más o menos accesible a todos los usuarios (quienes han optado por llamarlo

---

<sup>45</sup> Crf. Bal, Mieke, *Teoría de la narrativa (una introducción a la narratología)*, Cátedra, Madrid, 1990, pág. 30.

<sup>46</sup> Wellek, René, *Op. cit.*, pág. 259.

<sup>47</sup> Pimentel, Luz Aurora, *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*, Siglo XXI: UNAM, México, 1998, pág. 11-12.

<sup>48</sup> Es importante mencionar que, a pesar de constatar que los textos en *Doll's House* son relatos y por tanto presentan una forma narrativa del discurso, esto no implica que se consideren *a priori* como relatos literarios. Más bien, se ha buscado resaltar que «posee[n] en común con otros relatos una estructura accesible al análisis», del mismo modo que presentan variaciones en dicha estructura. Cfr: Barthes, Roland, «Introducción al análisis estructural de los relatos» en *Análisis estructural del relato*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Argentina, 1970, pág. 10.

«español neutro»). Aunque existen usuarios que prefieren la narración en primera persona, lo usual es que se haga uso de la tercera persona y que, además, se establezca cierta uniformidad en éste aspecto al momento de narrar; del mismo modo, el tiempo verbal más usual en las narraciones es el pasado y, en una muy mínima instancia, el tiempo presente.

Estamos entonces frente a una serie de textos en los cuales, a pesar de hallar cierta uniformidad, distintas voces convergen para dotar de una característica especial a la narración; en efecto, nos encontramos con narraciones que es posible insertar en el concepto de dialogía planteado por Bajtín e, incluso, en su definición de polifonía. Al respecto, Celso Medina explica que

La dialogía bajtiniana no se equipara mecánicamente a la dialéctica marxista. Esta última, a partir de la relación tesis-antítesis, se propone una verdad final, encarnada en la síntesis. Para Bajtín, se trata de una interacción de voces, de intercambios de conciencias, donde contraponen los puntos de vista y las ideologías. Se conoce el mundo no por sus antagonismos contradictorios, sino por el intercambio de voces que se proponen una aproximación a la heteroglosia<sup>49</sup>.

Del mismo modo en que lo refiere Bajtín, en los textos producidos en los foros de rol narrativos existe un intercambio de conciencias y voces, incluso a pesar de buscar la uniformidad en los niveles más superficiales de la narración (el tiempo, la persona gramatical); esto debido a la variedad de nacionalidades, de las variaciones del español y, por tanto, de la forma de concebir el mundo, y a la diversidad de personajes que intervienen, con sus respectivas identidades perfectamente diferenciadas. En este sentido, no se puede decir que exista una voz que funcione como autoridad, sino distintas voces (de personajes, de narradores) que en conjunto y contraste, lograrán establecer un punto de vista más amplio del universo diegético, no a manera de conclusión después de un proceso de tesis y antítesis, sino como una voz complemento de la otra. Bajtín explica que «La esencia de la polifonía consiste precisamente en que sus voces permanezcan independientes y como tales se combinen en una unidad de un orden superior en comparación con la homofonía»<sup>50</sup>.

---

<sup>49</sup> Medina, Celso, «Novela, Carnaval y escepticismo» en *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid, No. 37, año XII, noviembre 2007 – febrero 2008, consultado en <http://www.ucm.es/info/especulo/numero37/novecarn.html> el 01 de junio de 2017.

<sup>50</sup> *Idem*.

### III. *DOLL'S HOUSE*

#### 3.1. Descripción y caracterización del juego

##### 3.1.1. Temática

*Doll's House*, conocida también como La Juguetería, es el nombre de un burdel ficticio: principal escenario para la trama desarrollada en el foro de rol elegido como el corpus para la presente investigación. En el universo diegético, el nombre de dicho burdel funciona como un eufemismo para el propósito del negocio: una casa de muñecas, en donde dichos juguetes de colección no son más que los trabajadores dedicados al ejercicio de la prostitución. El funcionamiento de La Juguetería y por tanto, de *Doll's House* como foro, se basa principalmente en dos ejes argumentales: 1) el modo en el que el burdel contrata al personal y 2) el establecimiento de una pequeña sociedad jerárquica entre los trabajadores de dicho establecimiento y los clientes que lo frecuentan.

Explicar el primer punto implica también explicar la razón por la cual La Juguetería es, dentro del universo diegético, distinta al resto de los burdeles de su tipo: las personas que ahí laboran no realizan, propiamente, un empleo; es decir: no reciben un beneficio económico a razón del servicio prestado. Los trabajadores de La Juguetería están ahí para saldar una deuda adquirida de antemano. Dentro del foro, se explica de la siguiente manera:

A diferencia de ciertas organizaciones y los cotizados grupos bancarios, la "Juguetería" es una opción menos violenta, más rápida y a prueba de errores para quienes recurren a ella en busca de una solución a sus problemas. El cobro de la deuda adquirida con la "Juguetería" se realiza a través de la prestación de algún servicio temporal -dependiendo de los miles o millones en que consista su deuda-, establecido previamente en la Jerarquía de Muñecas.<sup>51</sup>

La Juguetería, entonces, no es solamente un burdel. Es, más bien, una organización dedicada al préstamo monetario y de otros servicios, cuyo cobro se ejerce a través del proxenetismo al que se ven sometidos los deudores. Cabe resaltar, por supuesto, que se

---

<sup>51</sup> «¿Qué clase de deuda?» en *Doll's House* [En línea] <[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=3&st=0#entry26131](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=3&st=0#entry26131)> Consultado el 30 de agosto de 2017.

habla de préstamos que conllevan elevadas sumas de dinero, situación que garantiza una planta de trabajadores más o menos duradera.

La administración del foro ofrece una serie de ejemplos de los tipos de deuda que los trabajadores pueden adquirir:

- Mortuarias: para pagar gastos funerarios.
- Hereditarias: créditos y deudas heredadas a partir de la muerte de alguna persona cercana.
- Por préstamos bancarios (incluye recargos, tarjetas de crédito, etc).
- Por préstamos monetarios: deudas monetarias no bancarias.
- Por honorarios. Al respecto de este apartado, la administración aclara que

La juguetería al tener clientes tan importantes, así como la protección de la mafia, puede hacer casi todo: ya sea desde incendiar una casa, matar a una persona o desaparecer evidencias incriminatorias, librarse de una demanda, hasta planes más elaborados en los que participe más de una persona; al ser así, los costos de esto incrementan notoriamente dependiendo de la complejidad del asunto.<sup>52</sup>

La adquisición de una deuda para con La Juguetería es, entonces, el recurso a través del cual un personaje pasa a formar parte del universo diegético de *Doll's House*, al menos en lo que a cierto sector de personajes del foro se refiere. Este sector, de ahora en adelante denominado como «muñecas» (en referencia a la metáfora de la casa de muñecas), será asimilado dentro de una relación jerárquica, dependiendo de las actividades que desempeñe y las ganancias que obtenga a través de ellas, así como de su rango de edad. Las categorías son las siguientes<sup>53</sup>:

- Muñeca de trapo. Personas de dieciocho años en adelante. Recién llegados. Sus actividades contemplan principalmente la servidumbre y la compañía sin prostitución. Sus actividades son las que generan menores ganancias. Habitan el primer piso del edificio en donde se localiza el burdel.
- Muñeca de vinilo. Personas de veintiún años en adelante. Dedicadas completamente a la prostitución, preferentemente dentro de La Juguetería. Se requiere de disponibilidad absoluta, por lo cual sus salidas están reducidas a un máximo de veinticuatro horas. Habitan el segundo piso del burdel.

---

<sup>52</sup> *Idem.*

<sup>53</sup> «ARMARIO DE MUÑECAS» en *Doll's House* [En línea]

<[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=16](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=16)> Consultado el 30 de agosto de 2017.

- Muñeca de porcelana. Personas de veinticuatro años en adelante. Dedicadas completamente a la prostitución; sin embargo, a diferencia de las muñecas de vinilo, tienen la libertad de ejercer compañía fuera del burdel por periodos prolongados. Sus actividades son las que generan una ganancia mayor para La Juguetería; aunque poseen bastantes beneficios (como una parcial libertad y diversas comodidades), este rango de trabajadores corre el riesgo de permanecer permanentemente a la venta, con posibilidades de ser comprados por algún cliente que pueda solventar la deuda que la muñeca contrajo con La Juguetería. Se habla, claramente, de un asunto de trata de personas. Habitan el tercer piso del burdel.
- Marionetas. Su rango de edad no está establecido, pero se asume que deben poseer más de veinticuatro años. Trabajadores que han saldado su deuda con La Juguetería pero permanecen laborando ahí por propia voluntad. Sus actividades no representan una real ganancia para el burdel, pero deben pagar el monto correspondiente a su manutención (que incluye vivienda y alimento). Habitan el cuarto piso.

Lo anterior cubre las características de aproximadamente la mitad de los personajes que habitan el universo diegético de *Doll's House*. Sin embargo, es claro que un negocio de este tipo requiere de clientes que soliciten sus servicios. Éstos también conforman una estructura jerárquica similar a la de las muñecas, cuya posición es determinada, también, por factores económicos y de edad, como se muestra a continuación<sup>54</sup>:

- Cliente Frecuente. Personas de cualquier edad con suficientes ingresos para costear los servicios de La Juguetería no relacionados con la prostitución (el uso del restaurante, bar o casino, por ejemplo), o bien, capaces de costear los servicios sexuales ofrecidos por las *muñecas de vinilo*.
- Cliente Gold. Personas de veintiséis años en adelante, cuyos ingresos son suficientes para costear cualquier tipo de servicios relacionados o no con la prostitución. Sin embargo, no pueden requerir los servicios de prostitución fuera del burdel.
- Cliente Platinum. Personas de veinte a veinticinco años con un poder adquisitivo elevado. Sus ingresos son suficientes para costear cualquier tipo de servicio

---

<sup>54</sup> «CARTERA DE CLIENTES» en *Doll's House* [En línea] <[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=17](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=17)> Consultado el 30 de agosto de 2017.

relacionado o no con la prostitución, dentro y fuera del burdel, ofrecidos en cualquiera de los pisos. También son los únicos que poseen el beneficio de ser considerados en el negocio de trata de personas.

Finalmente, esta jerarquía se ve completada por un tercer grupo que no pertenece a ninguno de los dos apartados anteriores y sin embargo, tiene incidencia en ambos. Este grupo está conformado por tres personajes que, en el universo diegético, funcionan como los administradores de La Juguetería, al mismo tiempo que en el plano no-diegético (el que desempeñan en la operatividad de la plataforma), cumplen el papel de administradores del foro de rol.

De este modo, puede observarse que la temática de rol *Doll's House* involucra:

- a) La existencia de un burdel llamado La Juguetería.
- b) El modo en que La Juguetería se hace de su colección de muñecas.
- c) La interacción que las *muñecas*, los clientes y los administradores mantienen entre sí a través del espacio en común que significa La Juguetería.

### 3.1.2. Orígenes y transtextualidades

Es importante destacar que *Doll's House* no nace, propiamente, como una idea original, sino como un *spin off*, es decir, un juego de rol y obra narrativa derivado de otra obra ya existente, en este caso, de un *fanfiction*.

Para describir qué es un *fanfiction*, me permito retomar los puntos explicados por Francesca Coppa en la introducción de su obra *The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*<sup>55</sup>:

- 1) El *fanfiction* es ficción creada fuera del mercado literario. Coppa puntualiza que el término parece contraponer la ficción de fans y la ficción no creada por fans, es decir, la ficción *profesional*. El *fanfiction* entonces implica un tipo de narrativa escrita «in a nonprofessional or semiprofessional context, like a low-budget periodical or a zine»<sup>56</sup>.
- 2) El *fanfiction* es ficción que re-escibe y transforma otras historias. Citando a Lev Grossman, Coppa puntualiza que el *fanfiction* nace a partir del uso que estos

---

<sup>55</sup> Coppa, Francesca, «Introduction: Five Things That Fanfiction Is, and One Thing It Isn't» en *The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*, University of Michigan Press, United States of America, 2017, pp. 1-15.

<sup>56</sup>*Ibid*, pág. 2.

escritores no-profesionales hacen del trabajo creativo de los escritores profesionales, decidiendo aquellos aspectos que han de retomar, cambiar o conservar de acuerdo a los intereses de la nueva historia que desee contar.

- 3) El *fanfiction* es ficción que re-escibe y transforma historias que actualmente son propiedad de otros, esto último hablando en términos de *copyright* y la contemporánea necesidad de enfatizar la individualidad y el genio del creador original. Sin embargo, este creador original no es reconocido ya como persona individual, sino como una corporación, una especie de marca registrada.
- 4) El *fanfiction* es ficción escrita dentro y bajo las normas de una comunidad de fans en particular. Al mismo tiempo que el *fanfiction* se encuentra fuera del mercado literario, está inmerso en los gustos que una comunidad comparte. Las historias desarrolladas siguen ciertos lineamientos que van desde la trama, la temática o incluso el uso de ciertos personajes por encima de otros. Todo esto garantiza, por supuesto, un público lector bastante delimitado.
- 5) El *fanfiction* es ficción especulativa sobre el personaje en lugar de sobre el mundo. La distinción obedece al hecho de que la ficción especulativa ha sido asociada, casi siempre, al fenómeno de la ciencia ficción. La ficción especulativa no es más que ficción que intenta responder a la pregunta «¿Y qué tal si...?». En el caso de la ciencia ficción, estas especulaciones se hacen en torno a la configuración del mundo, de una realidad alejada de la que usualmente conocemos («¿Y qué tal si los humanos viajaran a Marte? ¿Y qué tal si los viajes en el tiempo fueran posibles?»). En el caso del *fanfiction*, estas especulaciones tienen como punto de partida a los personajes: «¿Y qué tal si Harry Potter no fuese “el elegido”? ¿Y qué tal si Anakin Skywalker nunca se hubiera unido al Lado Oscuro? ¿Y qué tal si este personaje fuera gay y se enamorara de este otro?».

Así pues, es posible observar que las relaciones de transtextualidad entre la historia original y el *fanfiction* derivado de la misma pueden variar dependiendo de los elementos que de la primera se retomen. Si bien, de acuerdo con las características explicadas anteriormente, podría asumirse que se trata de una relación genuinamente hipertextual (en donde el hipotexto es la historia original y papel del hipertexto lo desempeña el *fanfic* creado)<sup>57</sup>, la relación entre ambos textos no siempre se da de este

---

<sup>57</sup> En este apartado, me refiero a la hipertextualidad como la describe Pimentel: una relación de derivación entre dos textos. No tiene relación con el término «hipertexto de ficción» usado en el capítulo I. Pimentel, Luz Aurora, «Tematología y transtextualidad» en *Nueva Revista de Filología Hispánica*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Tomo XLI, N° 1, 1993, [En línea]

modo. Es común, por ejemplo, que ciertos *fanfics* no retomen de una historia nada más que algún(os) personaje(s), a fin de insertarlos en un universo completamente distinto (y siempre intentando responder al «¿Y qué tal si...?» especulativo). Así pues, en varios casos estaríamos tratando con relaciones intertextuales y no hipertextuales. No obstante, conviene hacer alusión al propio Genette cuando dice que «no se deben considerar los cinco tipos de transtextualidad como clases estancas, sin comunicación ni entrelazamientos recíprocos»<sup>58</sup>.

*RUDER* es el título de un *fanfiction* publicado en 2007 a través de la plataforma Amor Yaoi: Fanfics yaoi en español<sup>59</sup>. Para describir *RUDER* y establecer su relación con *Doll's House*, es necesario puntualizar algunas características de la plataforma.

- a) Amor Yaoi está dedicado a la publicación de *fanfiction* con contenido *yaoi*: un género de anime y manga japonés<sup>60</sup> enfocado a las relaciones afectivas y sexuales entre varones, y creado especialmente para el consumo del público femenino. Debido a que la mayoría de los *fanfics* publicados en el sitio provienen de algún anime o manga, el término es aplicable a todo el contenido de la página. Si bien dicho contenido es abierto a relaciones homosexuales en su totalidad (lésbico-gay), son mayoría las historias publicadas que desarrollan el romance del tipo hombre/hombre.
- b) Las historias del sitio se encuentran organizadas en distintos apartados que corresponden a los personajes, historia original o tipo de obra que funciona como el referente del *fanfic* creado. De este modo, es posible encontrar ficheros que llevan el nombre de algún anime o serie de televisión, de alguna saga de libros juveniles, o de alguna otra área de donde provengan los personajes (por ejemplo, el ámbito musical).

---

<[http://codex.colmex.mx:8991/exlibris/aleph/a18\\_1/apache\\_media/AE97EAT71NQD4QU6BCS5C74M8JCEB6.pdf](http://codex.colmex.mx:8991/exlibris/aleph/a18_1/apache_media/AE97EAT71NQD4QU6BCS5C74M8JCEB6.pdf)> págs. 225.

<sup>58</sup> Genette, Gerard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus, 1989, pág. 17.

<sup>59</sup> *Amor Yaoi: Fanfics yaoi en español* [En línea] <[www.amor-yaoi.com](http://www.amor-yaoi.com)> Consultado el 30 de agosto de 2017.

<sup>60</sup> Manga: palabra de origen japonés para designar a las historietas que pueden tener su origen en Japón o bien, compartir el estilo utilizado en éstas (Cfr. Brienza, Casey, «Introduction: Manga without Japan?» en *Global Manga, Japanese' Comics without Japan?*, Routledge, USA, 2016, [En línea] <<https://www.book2look.com/embed/9781317127659>> Consultado el 28 de septiembre de 2017). El anime, por su parte, es la palabra japonesa usada para designar a las series de animación que regularmente tienen su origen en un manga. También puede usarse para referirse simplemente a una animación japonesa (Cfr. Brienza, «Glosary», *ibid.*).



- c) Las historias del sitio pueden ser publicadas en uno o varios capítulos, dependiendo de la extensión de las mismas. Esta segunda opción recuerda al sistema de novelas por entrega.

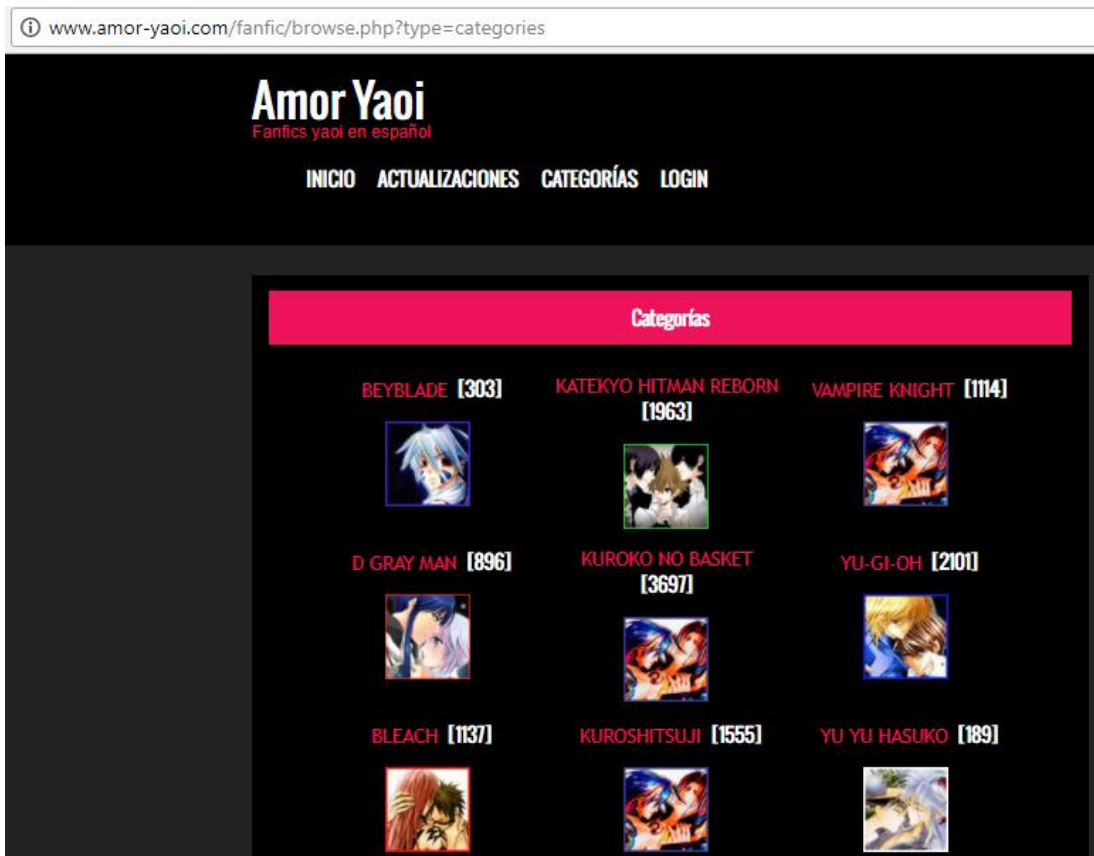


Figura 8. Índice de categorías (fragmento). El número junto al nombre de la categoría representa el total de historias publicadas.



Figura 9. Índice de categorías (fragmento). La categoría rodeada es aquella a dedicada a los personajes que son retomados del ámbito música.

*RUDER* se encuentra en la categoría de MUSIC y, dentro de ésta, en la categoría JMUSIC<sup>61</sup>, es decir, música que tiene origen en Japón y cuyos músicos (y por tanto, futuros personajes del *fanfic*) son también de origen japonés. En este sentido, la dinámica de creación del *fanfiction* varía un poco en relación con las ideas expuestas anteriormente: el *fanficker*<sup>62</sup> no retoma personajes de alguna obra de ficción ya existente; se limita a «tomar prestadas» el nombre (o apodo), la apariencia y algunos datos biográficos de figuras públicas para convertirlos en personajes: construcciones de significado que, posteriormente, introducirá en un universo ficcional. Las personas se convierten en personajes. En este sentido podemos decir, provisionalmente, que estamos ante un fenómeno «marginal» dentro del fenómeno del *fanfiction*, puesto que las relaciones intertextuales de persona-personaje no se establecen de texto a texto, sino de realidad a texto, algo similar a lo que refiere Luz Aurora Pimentel en la *alusión tópica* de las relaciones intertextuales: «referencia más o menos velada a eventos recientes, y por tanto a textos históricos, periodísticos, etcétera»<sup>63</sup>.

Ahora bien, *RUDER* toma su nombre de «Ruder», canción del grupo de rock japonés The GazettE, cuyo mensaje gira en torno a la superioridad otorgada por el dinero y el poder. La voz lírica proviene, aparentemente, de una persona carente de

<sup>61</sup> *Jmusic* es una forma común en internet para abreviar «*japanese music*»: música originada en Japón. Son comunes también las variantes *Jrock* (*japanese rock*) y *Jpop* (*japanese pop*).

<sup>62</sup> Escritor de *fanfiction*.

<sup>63</sup> Pimentel, *Op. Cit.*, pág. 224.

moral, consciente de la lucha por el poder y el juego de apariencias y máscaras que rige a una sociedad. Se especula<sup>64</sup>, además, que la canción funciona como una crítica al sistema del espectáculo de los ídolos adolescentes en Japón, mismos que deben seguir un protocolo de comportamiento que se caracteriza por ser educado y recatado (dicho sea de paso, es un estereotipo del comportamiento japonés). Así pues, la palabra «*rude*» y en este caso, su variante «*rudem*» se utiliza como un antónimo de lo popular y lo «políticamente correcto» (el verso final de la canción enfatiza la frase «*Japanese Rudem*», sólo por dar un ejemplo).

Así pues, «*Ruder*» como canción está presente a partir de una relación de *alusión textual* (en términos de Pimentel) en el título del *fanfiction* *RUDER*; adicionalmente, como veremos en un momento, algunos de los temas incluidos en la letra de la melodía se repiten en el *fanfic*, en una *alusión metafórica*; es decir, funcionan como «vehículo, o grado manifiesto, del nuevo tenor poético»<sup>65</sup>. En este caso, los tópicos de dinero, poder y apariencias, así como su respectiva crítica, son trasladados a un universo que se aleja del espectáculo y se acerca al (estereotipo del) «mundo empresarial». Tenemos entonces que el argumento de *RUDER* gira en torno a Takanori Matsumoto, apodado Ruki, quien, como dicta el resumen del *fanfic*:

[...] pertenecía a un mundo donde la corrupción, el tráfico humano, el dinero y el poder son lo prioritario (*sic*), pero ¿qué sucede cuando es arrancado súbitamente de éste entorno, se ve envuelto en una serie (*sic*) de problemas donde él parece ser el principal responsable y la única persona que puede ayudarlo es alguien totalmente ajena a su mundo?<sup>66</sup>

De este modo Takanori Matsumoto/Ruki, nombre real/apodo del músico del grupo The Gazette, es trasladado al universo ficticio de *RUDER* y despojado de su identidad como persona/músico para tomar ahora el papel de Takanori Matsumoto/Ruki, joven

---

<sup>64</sup> Debido a que no hay una fuente académica o periodística que pueda avalar el sentido de las letras de las canciones, se ha recurrido a las especulaciones compartidas por los fans del grupo. Dichas especulaciones y debates al respecto se han retomado de blogs, tales como *WELCOME TO THE MALFORMED BOX* (Cfr. K., «Explicación de las canciones de the Gazette» en *WELCOME TO THE MALFORMED BOX*, [En línea] <<http://malformedbox.blogspot.mx/2013/11/explicacion-de-las-canciones-de-gazette.html>> Consultado el 38 de agosto de 2017.

<sup>65</sup> Pimentel, *Op. Cit.*, pág. 224.

<sup>66</sup> «*RUDER*» en *Amor Yaoi: Fanfics yaoi en español* [En línea] <<http://www.amor-yaoi.com/fanfic/viewstory.php?sid=27295#sthash.AFZlhd36.dpbs>> Consultado el 30 de agosto de 2017.

de 25 años, empresario y ex trabajador de la compañía farmacéutica Taion.Inc quien, al parecer, es inculpaado por el desvío de fondos en dicha empresa. Con un inicio *in media res*, el relato comienza con un Takanori Matsumoto al borde de la muerte, víctima de unos sicarios tras lo que, se sospecha, es un ajuste de cuentas. Aunque el ex empresario logra sobrevivir al ataque al ser auxiliado por un desconocido, los medios de comunicación lo declaran muerto debido a la influencia de las mismas personas que habrían de pagar por su asesinato: Reila y Madara, dueñas de un negocio clandestino dedicado a la trata de personas y la prostitución (La Juguetería). Así pues, y aunque RUDER posee varios hilos argumentales entrelazados debido a la conexión entre los personajes, la trama principal se desarrolla en torno a las investigaciones del propio Matsumoto para descubrir los motivos detrás de su ataque y a la posterior venganza en contra de Reila y Madara. Corrupción, tráfico humano, dinero y poder son algunos de los elementos que se han descrito ya en cuanto a la temática de *Doll's House* se refiere y que guardan una relación intertextual desde *Ruder*-canción. Sin embargo, en *RUDER-fanfiction* el eje principal del argumento se basa en la serie de peripecias que el protagonista debe enfrentar para regresar a la opulencia de la cual ha sido despojado, mientras que el argumento de *Doll's House* se basa en la serie de vivencias de cada una de las muñecas en un intento por saldar una deuda millonaria.

La Juguetería, no obstante, es mencionada y más o menos descrita por primera vez en el tercer capítulo del *fanfic* titulado «El Primer Día del Resto de Tu Vida», cuya narración y descripción están centrados en la experiencia de uno de los trabajadores de La Juguetería. Así pues, el episodio nos introduce explícitamente a un recuerdo de Takashima Kouyou<sup>67</sup> (joven de aproximadamente veinticinco años en el presente de la historia) quien, con apenas quince años de edad, ya fungía como un trabajador sexual de La Juguetería. La anécdota del episodio narra un altercado de Takashima Kouyou con un cliente y su encuentro con Zetsu, una niña cuya edad oscila entre los siete y los diez años, sobrina de Reila («la dueña y patrona de todos los que trabajaban ahí»<sup>68</sup>). Takashima, al evitar que un cliente alcoholizado violente a la niña, termina siendo adoptado (o más bien, adquirido) por ésta, quien reclama a su tía que «si yo tuviera una muñeca que me cuidase como lo hizo él, no dejaría que nadie la golpeará y la tratara

---

<sup>67</sup> «Takashima Kouyou» se asume como el nombre real de «Uruha», músico del grupo de rock japonés the GazettE.

<sup>68</sup> «El Primer Día del Resto de Tu Vida» en «RUDER» en *Amor Yaoi: Fanfics yaoi en español* [En línea] <<http://www.amor-yaoi.com/fanfic/viewstory.php?sid=27295&textsize=0&chapter=3#sthash.xSi2yS3O.dpbs>> Consultado el 30 de agosto de 2017.

como tú la tratas»<sup>69</sup>. Queda en evidencia, entonces, la manera en que los trabajadores de La Juguetería pierden su calidad como seres humanos para ser tratados como meros objetos, situación que se verá reflejada después en el universo de *Doll's House*. No obstante que en este capítulo logra dejarse en claro que La Juguetería es un sitio donde se ejerce la prostitución de forma ilegal (pues el Takashima Kouyou de la analepsis se trata de un menor de edad), no hay mayores detalles sobre el sistema jerárquico o de adquisición de deudas que sí han de desarrollarse en el foro de rol.

Hasta este punto, *Doll's House* ha tenido que pasar por, al menos, tres estadios diferentes desde su primer hipotexto hasta conformarse como una obra completamente independiente:

- 1) *Ruder-canción*, el hipotexto sancionado (reconocido comercialmente como música).
- 2) *RUDER-fanfiction*, hipertexto que surge de una alusión metafórica (a *Ruder-canción*) más una alusión tópica (presencia intertextual de elementos de la realidad, en este caso nombres, apariencia y datos biográficos de celebridades), texto que ahora se convierte en el nuevo hipotexto.
- 3) *Doll's House*, hipertexto surgido de un elemento específico del hipotexto (La Juguetería). En esta etapa, *Doll's House* ha perdido relación directa con el hipotexto sancionado.

*Doll's House* mantiene relación con el primer hipotexto desde un punto de vista temático; comparte con *Ruder-canción* ciertos tópicos tales como la carencia de moral, el juego de apariencias, la importancia del dinero y el poder por encima de la autenticidad del individuo; a esto se le han de sumar temas provenientes de *RUDER-fanfiction*: corrupción, tráfico humano, crimen organizado; adicionalmente, comparte con ambos hipotextos la apariencia física y algunos datos biográficos de los integrantes de *The Gazette*. No obstante, además de las evidentes relaciones intertextuales e hipertextuales, *Doll's House* establece una relación plenamente architextual con ambos hipotextos en la medida en que la architextualidad, de acuerdo con Pimentel, «define, además de la filiación genérica, la conciencia de formas y convenciones dentro de la tradición literaria»<sup>70</sup>. En este sentido, es posible observar distintas relaciones architextuales con:

- a) El género *yaoi* del *anime* y *manga* japonés: *Doll's House* limita el acceso de personajes a celebridades masculinas, en aras de establecer únicamente la

---

<sup>69</sup> *Idem.*

<sup>70</sup> Pimentel, *Op. Cit.*, pág. 226.

posibilidad de relaciones afectivas homosexuales<sup>71</sup>. Pese a que la apariencia física de los personajes de *Doll's House* se retoma de figuras públicas reales y existentes, es inevitable que los estereotipos de personajes *yaoi* influyan en la selección de dichas celebridades para configurar su rol dentro de La Juguetería como cliente o como muñeca. Así pues, dentro de las relaciones homosexuales en el género *yaoi* es común hacer distinciones entre *seme* (traducido como «el que ataca», y que da noción de ser la parte dominante y agresiva en la pareja) y *uke* (traducido como «el que recibe»: la parte sumisa de la pareja)<sup>72</sup>.

In yaoi, the seme/uke pair is an expectation among Japanese creators and readers and is represented by how the characters are designed. The seme is larger, stronger and more traditionally masculine, while the uke is smaller, weaker and more feminine.<sup>73</sup>

De este modo, es común que se utilicen los mismos parámetros para la elección del personaje dentro de *Doll's House*; en este caso, los clientes interpretarían el papel *seme*, mientras que las muñecas asumen el rol de *uke*.

- b) Ciertas formas de la narrativa del crimen en las cuales el eje principal no está dado por un enigma a resolver para encontrar a un culpable (como ocurre en la narrativa de detección). No hay intención de explicar el origen de la violencia, o bien, del acto violento mediante el pensamiento racional de un detective. Se trata más bien de un fenómeno de *criminal ascendancy*<sup>74</sup>, o bien

---

<sup>71</sup> Es común que en las historias *yaoi* de anime y manga exista poca o nula presencia de personajes femeninos. En ocasiones, las historias parecen desarrollarse en mundos posibles habitados únicamente por varones.

<sup>72</sup> McHarry, Mark, «Girls doing boys doing boys: boys' love, masculinity, and sexual identities» en Perper, Timothy y Cornog, Martha (editores), *Mangatopia, essays on manga and anime in the modern world*, Libraries Unlimited, United States of America, 2011, pág. 120.

<sup>73</sup> Brenner, Robin E y Wildsmith Snow, «Love through a Different Lens: Japanese Homoerotic Manga through the Eyes of American Gay, Lesbian, Bisexual, Transgender, and Others Sexualities Readers» en Perper, *Op. Cit.*, pág. 97.

<sup>74</sup> El término *criminal ascendancy* es empleado por Verena Dolle para describir cierto proceso en el desarrollo de la historia dentro de la novela policíaca; implica una sustitución del *police ascendancy*, término acuñado por Ernest Mandel en 1984 para referirse a un fenómeno propio del género que «denomina el enfoque [...] del proceso de investigación de un crimen, llevado a cabo por un investigador, sea detective privado o policía oficial». Cfr: Dolle, Verena, «Espacios al margen de la ley» en Adriaensen, Brigitte y Grinberg Pla, Valeria (eds.), *Narrativas del crimen en América Latina: Transformaciones y transculturaciones del policial*, LIT Verlag, Berlín, 2012, pág. 110.

[...] la tendencia de la novela policial latinoamericana de las últimas décadas a concentrarse menos en los detectives y más en los delincuentes o fenómenos de violencia y crimen organizado, refiriéndose así a aspectos de la realidad latinoamericana que superan por mucho las posibilidades de actuación de un investigador privado o incluso oficial (sin que eso signifique una generalización absoluta)<sup>75</sup>

Estas formas de la narrativa del crimen se reflejan, sobre todo, en la narcónarrativa, misma que se describe como «un término que designa una serie de textos que utilizan el contexto del narcotráfico y su cultura para representar prácticas como el consumo, el crimen organizado, la violencia que subyace al tráfico y la nueva escala de valores sociales»<sup>76</sup>. En este sentido, sin embargo, el ambiente del narcotráfico es reemplazado en *Doll's House* por el de la prostitución y la trata de personas, aunque el objetivo de representar las prácticas y escala de valores que conlleva es, más o menos, el mismo. Por supuesto, no puede dejarse de lado la configuración de la mente maestra detrás del negocio. En este sentido, la dicha narrativa del crimen parece tomar elementos de la literatura, cine, anime y manga japoneses, en donde

The criminals [...] are hyper-competent, intelligent, and talented, capable of carrying out the most seemingly impossible of plots and heists. They are geniuses, with their stories not in the format of *whodunit* but rather *howdunit* [...] or *whydunit*<sup>77</sup>

Estas características suelen presentarse en los criminales a fin de hacerlos lucir más carismáticos y agradables al público (generalmente en contraposición con los policías y detectives). De este modo, los criminales (y por consiguiente, los más contagiados por sus crímenes) pasan a convertirse automáticamente en los protagonistas de la historia.

Pues con el enfoque criminal se insinúa que una instancia investigadora ya no existe o ya no tiene importancia: además significa que se amplían más los motivos,

---

<sup>75</sup> *Ibid*, pág. 111.

<sup>76</sup> Fonseca, Alberto, *Cuando llovió dinero en Macondo: Literatura y narcotráfico en Colombia y México*, Tesis para obtener el grado de Doctor en Filosofía, University of Kansas, Mayo de 2009, pág. 266.

<sup>77</sup> Mitchell, Katelyn, *All the evil of good: portrayals of police and crime in Japanese anime and manga*, Department of Asian Studies, University of North Carolina at Chapel Hill, April 23, 2015, pág. 39.

el psicograma de los victimarios. Y esos victimarios, por consiguiente, ganan en profundidad y complejidad<sup>78</sup>.

- c) El género *angst*<sup>79</sup> propio del *fanfiction*, caracterizado por enfocarse en el padecimiento emocional de los personajes. Es a menudo relacionado con la tragedia; sin embargo, no le es inherente el elemento del destino fatal del protagonista.
- d) La novela rosa. Si bien los personajes de *Doll's House* son todos masculinos, es cierto que su construcción obedece a las normas de un sistema patriarcal; tal y como se ha visto en párrafos anteriores, la parte activa de la relación (*seme*) es la representación de la masculinidad, mientras que la parte pasiva (*uke*) está claramente asociada con la feminidad. Pese a las claras referencias a la narrativa del crimen, es justo recalcar que el romance y el drama son los elementos que priman en las narraciones, generado por la constante búsqueda del amor en un ambiente que, tentativamente, se encuentra exento del mismo; esto es: la cosificación de los seres humanos (y por tanto, la negación de los sentimientos) convierte la estabilidad afectiva de una relación en pareja en una hazaña ardua o derechamente imposible de lograr.

El género rosa, en consecuencia, en cuanto que género de formación de la feminidad arquetípica, gira exclusivamente en torno a la obtención del amor. Es decir, todo el relato, visto como un sistema cerrado de retroalimentación, se mueve obsesivamente alrededor de la consecución del mismo motivo narrativo: el sentimiento, el reconocimiento, la declaración del amor, la separación y la reconciliación de los enamorados.<sup>80</sup>

Es claro que hay variantes del género rosa tradicional con respecto a lo observado en los personajes de *Doll's House*. Las muñecas (que en realidad son varones jóvenes) no representan el ideal de mujer que Elisa Martínez Garrido identifica como «bella durmiente», al menos no en sentido estricto: vírgenes, seres con atributos beatíficos a la espera de ser reconocidos como tales. Su espacio de desarrollo, por el contrario, está situado en un escenario perverso que

---

<sup>78</sup> Dolle, *Op. Cit.* pág. 110.

<sup>79</sup> «Miedo», «angustia». Ambas son traducciones válidas para inglés y alemán.

<sup>80</sup> Martínez Garrido, Elisa, «Bildungsroman y crítica de género: Novela rosa y narrativa de mujeres» en *Cuadernos de Filología Italiana*, Tomo II, N.º. Extra 7 (Ejemplar dedicado a: Homenaje al profesor Ángel Chiclana Cardona), Universidad Complutense de Madrid, 2000, pág. 532.



poco y nada tiene que ver con la castidad, y su comportamiento, aunque femenino en su mayoría, presenta rasgos de masculinidad que pretenden dotar de verosimilitud al personaje (que, al fin y al cabo, es hombre). Sin embargo, es importante recalcar que, pese a todo, las muñecas se encuentran inmersas en dicho escenario por obligación, no por voluntad, del mismo modo en que el estereotipo femenino del siglo XIX se encontraba resguardado en la seguridad de su hogar: por causa del yugo de un sistema patriarcal (esta vez, encarnado en los administradores del burdel). Así pues, en el fondo, las muñecas pueden ser considerados «mujeres atacadas, vilipendiadas y perseguidas por los representantes del mal; jóvenes hermosas a la espera de la salvación y del reconocimiento de sus atributos beatíficos, aquellos que les otorgan el acceso al amor»<sup>81</sup>.

- e) La novela costumbrista. Éste género va de la mano con ciertos elementos que caracterizan a la narrativa del crimen. La modalidad de *crimen ascendancy* y, por tanto, de la narcoliteratura, tiene como objetivo retratar una escala de valores determinada por cierta forma de vida, dominada por la presencia del crimen organizado. Del mismo modo, se pretende retratar esta realidad a través de una versión ficcionalizada de la frontera del país como escenario principal (y quizás único) en donde esta forma de vida se desarrolla: «al hablar de la frontera se tienen que resaltar sus extravagancias para hacer creer que los mexicanos raros, contaminados, peculiares, sólo habitan en esa región del país»<sup>82</sup>. Probablemente, para cualquier lector que no esté familiarizado con el área le parecerá exótico; sin embargo, lo anterior no es más que una (supuesta) descripción de los usos y costumbres en una tierra gobernada por la delincuencia: «lo local y lo temporalmente delimitado va a reconocerse como objeto de imitación poética»<sup>83</sup>.

Más o menos el mismo caso ocurre en el universo de *Doll's House*. Recordemos el escenario en el que se encuentra ubicada la trama: un burdel temático en donde trabajadores sexuales son retenidos a fin de encontrarse disponibles para atender a los clientes con la suficiente solvencia económica para pagar sus servicios. A pesar de que el foro tenga incluidas otras locaciones

---

<sup>81</sup> *Ibid*, pág. 530-531.

<sup>82</sup> Kunz, Marco, «Entre narcos y polleros: visiones de la violencia fronteriza en la narrativa mexicana reciente» en Adriaensen y Grinberg, *Op. Cit.*, pág. 130.

<sup>83</sup> Escobar Arronis, José, «La mimesis costumbrista» en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Alicante, 2006 [En línea] <[http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mimesis-costumbrista-0/html/0070de7c-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_4.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mimesis-costumbrista-0/html/0070de7c-82b2-11df-acc7-002185ce6064_4.html)> consultado el 9 de octubre de 2017.

además de *La Juguetería*, lo cierto es que la mayoría de los capítulos que conforman las historias se desarrollan en el interior del burdel. La Juguetería funciona, entonces, como un «pueblo pequeño», y gran parte de los textos desarrollados en el foro no son más que un recuento del día a día no sólo de las muñecas, sino también de los clientes y/o los administradores del negocio. Así pues, se intenta representar un sector social determinado, de una comunidad determinada, «mediante la observación minuciosa de rasgos y detalles de ambiente y comportamiento colectivo diferenciadores de una fisonomía social particularizada y en analogía con la verdad histórica»<sup>84</sup>. De este modo, tenemos una adaptación de un modelo descriptivo a una situación ficcional que se alimenta, ya no de la observación directa, sino de la reconstrucción a partir de textos informativos (encontrados sobre todo en internet). Si bien el contexto descrito no es ya del todo realista (puesto que la fuente de referencia no es directa), se retoman recursos descriptivos realistas.

Sin embargo, conforme las narraciones particularizan en alguno de los personajes (que además se convierte cada uno en protagonista de su propia historia), es posible observar que estos buscan desligarse, en cierta medida, de la realidad a la que pertenecen, como si fuesen solamente observadores de la misma; caso similar ocurre con lo que Bajtín denomina «novela de aventuras costumbrista», en la cual

esa vida corriente se sitúa, por decirlo así, fuera del camino, en las vías colaterales de éste. El héroe principal y los acontecimientos cruciales de su vida se hallan fuera de la existencia corriente; el héroe solamente la observa; a veces, entra en ella como una fuerza ajena; otras, se coloca la máscara de esa existencia, pero sin estar implicado, de hecho, en dicha existencia, ni ser determinado por ella<sup>85</sup>.

- f) La narrativa erótica. Tal y como es posible predecir debido al escenario en el que la historia de *Doll's House* se desarrolla (es decir, un burdel), los textos publicados en el foro incluyen cierto número de narraciones con contenido sexual. No obstante, estos episodios se encuentran inmersos en distintos marcos temáticos: a) aquellos que tienen que ver expresamente con el ejercicio de la prostitución como obligación; b) aquellos en los que los personajes ejercen la prostitución no

---

<sup>84</sup> *Idem*.

<sup>85</sup> Bajtín, Mihail, «Las formas del tiempo y el cronotopo en la novela» en *Teoría y estética de la novela*, Taurus, Madrid, 1989, pág. 274.

solamente como un intercambio comercial, sino también como un disfrute personal; y c) los textos de contenido sexual fuera del ámbito de la prostitución, es decir, aquellos que se encuentran ligados directamente al romance (y por tanto, a la novela rosa). En este sentido, no está por demás recordar el hecho de que, al tratarse de romance homosexual (y ante la nula presencia de personajes femeninos en la historia), cualquier relación entre la sexualidad y el intento de procreación se encuentra descartado.

Mientras que la sexualidad organiza el celo permanente de los hombres desde el instinto, y podemos ver que su instancia primera se dirige hacia la reproducción y el establecimiento de un Orden, el erotismo -en cambio- trazando una frontera entre naturaleza y cultura, es sobre todo deseo, escena para el goce.<sup>86</sup>

Hay que considerar también el hecho de que es posible que, por el nivel de lo explícito en las narraciones de *Doll's House*, estos episodios puedan ser calificados ya no dentro del marco de lo erótico, sino de lo pornográfico. No obstante, «los límites entre, lo sexual y lo erótico y aún más; entre lo erótico y lo pornográfico, no son del todo nítidos»<sup>87</sup>. Algunos críticos opinan que la principal diferencia entre lo erótico y lo pornográfico es el enfoque, en la medida en que este último es más bien producido para comercializar con él en una cultura de masas<sup>88</sup>. Otros, sin embargo, refieren que «lo que evidencia la pornografía es simple obscenidad en el sentido que su acercamiento al objeto representado es excesivo, obsesivo, al grado de desaparecer cualquier posibilidad de significado, no hay nada más que lo que se muestra»<sup>89</sup>. Ambas explicaciones coinciden, en ciertos aspectos, con los textos enmarcados en a) y b), no sólo por la cuestión del usufructo, sino también por lo explícito del acto. Lo sutil, característica de lo erótico, es más sencillo de ser ubicado en los textos enmarcados en c).

---

<sup>86</sup> Vázquez Rodríguez, Gilberto, «Erotismo y androginia en la narrativa española contemporánea» en *Literatura y sociedad, el papel de la literatura en el siglo XX : [I Congreso Nacional Literatura y Sociedad]*, Universidade da Coruña, España, 2001, pág. 180.

<sup>87</sup> *Idem.*

<sup>88</sup> Pardo de Neyra, Xulio, «Literatura y pornografía vs erotismo y literatura: hacia una semiótica de la obscenidad» en *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* Num. 26, 2017, pág. 455 [En línea] <<http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/19963>> Consultado el 15 de octubre de 2017.

<sup>89</sup> Amaya Velasco, German Omar, «Pornografía y erotismo. Reflexiones filosóficas sobre el sujeto de deseo en la era digital» en *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, Vol. 4, Número 7, Año 2014-2015 [En línea] <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5695438>> Consultado el 15 de octubre de 2017.

### 3.1.3. Peculiaridades de la narrativa

La narrativa de los textos producidos en *Doll's House* posee características particulares. Algunas de éstas, por supuesto, se desprenden directamente de las reglas establecidas por la administración del foro; otras, en cambio, obedecen a la dinámica del juego e interacción entre diversos usuarios.

Dentro del primer grupo, es posible mencionar lo siguiente:

- a) Las narraciones se escriben, casi siempre, en tercera persona del singular, y se prefiere el uso del tiempo pasado. El reglamento del foro establece que, ya sea que se use la primera o la tercera persona, todo el tema (y por tanto, todos los narradores) deberá mantener un mismo estilo por cuestiones de uniformidad.
- b) Es necesario el uso de un «español neutro» que facilite la comprensión entre los usuarios (pues si bien todos son de habla hispana, el uso de modismos y regionalismos podría provocar malinterpretaciones). Este recurso se utiliza también para un efecto de verosimilitud, debido a que la nacionalidad de los personajes no es latina, sino asiática (y por tanto, no podrían tener conocimiento de las distintas variantes del español).
- c) Pese a no ser una regla explícita, el registro se ubica dentro de la norma culta, debido a que los usuarios hacen uso de las reglas de redacción para facilitar la comunicación escrita. El uso del lenguaje literario tampoco es una norma; sin embargo, los usuarios hacen uso de algunas figuras retóricas tales como las metáforas, comparaciones y figuras de repetición.

Por otro lado, están las características que se desprenden de la interacción entre los jugadores. La dinámica del juego de rol en *Doll's House* implica una diferencia bastante marcada con relación a otros textos narrativos. Al ser una macro-historia que se compone de otras historias más pequeñas, y con una gran variedad de autores (cada uno enfocado en un único personaje por turno<sup>90</sup>, y sin posibilidad de que un mismo personaje pueda ser narrado por dos autores diferentes), en cada microhistoria el personaje protagonista, los personajes secundarios o los incidentales nunca serán los

---

<sup>90</sup> Es cierto, sin embargo, que un mismo usuario puede registrar más de un personaje dentro de la plataforma. No obstante, al ser personajes distintos, adoptarán turnos distintos y su narración será siempre independiente, individual. Cabe aclarar también que la probabilidad de que dicho usuario participe en un mismo tema con ambos personajes es casi nula: se evita que el mismo jugador juegue «consigo mismo», pues la dinámica del juego de rol depende de la creación de historias entre autores distintos.

mismos, y el papel de cada personaje cambiará dependiendo de qué jugador (y por tanto, cuál personaje) es el foco de la narración. Dicho de otro modo:

- a) El personaje protagónico de cada microhistoria depende de qué jugador (autor-lector) se encuentre narrando.
- b) Los personajes secundarios e incidentales tomarán lugar de acuerdo al punto de vista de dicho jugador, y de la red de relaciones que establezca con ellos.

Supongamos entonces que, en un tema, se establece una situación en donde el personaje A y el personaje B tienen que interactuar. Como se ha señalado antes, las interacciones en temas se dan a partir de turnos, y cada turno está compuesto por un texto breve (que a su vez es sólo un fragmento del episodio/tema completo). Durante el primer turno, que corresponde al jugador A, se incluye un fragmento de narración en donde él funge como protagonista, pues parte desde su propia perspectiva y su propia situación vital; desde ahí, podrá describir su propia impresión sobre el personaje B, que tomará el papel de personaje secundario de la historia de A. Sin embargo, el siguiente turno estará escrito desde la perspectiva del jugador B. Así pues, el personaje que le corresponde al jugador B pasará a ser el protagonista de su historia, y el jugador A se convertirá en un personaje secundario con el cual B tiene interacción.

Debido a lo anterior, resulta imposible establecer una jerarquía fija de personajes principales, secundarios e incidentales de acuerdo a la narratología tradicional, pues siempre estarán fluctuando entre una y otra categoría.

Sin embargo, es cierto que hay personajes que destacan por su nivel de actividad dentro del foro, sobre todo por la cantidad de temas en los que han participado y/o la cantidad de personajes con los que se han relacionado. Como es posible adivinar, estos personajes son también en su mayoría los de más antigüedad, es decir, los que más tiempo han permanecido en el foro, sin abandonar la comunidad, o bien, sin ser expulsados por incumplimiento de las normas<sup>91</sup>. De ahí que, tentativamente, los personajes puedan clasificarse como *permanentes* (o *semipermanentes*) y *temporales*.

Ahora bien, esta peculiaridad en cuanto a la fluctuación de la importancia de los personajes depende, en gran medida, del papel que desempeña el jugador dentro de la comunidad de rol. Es imprescindible recordar, para ello, que un jugador/usuario desempeña a su vez, varios papeles:

- 1) Como jugador, usuario, persona real que juega.
- 2) Como autor, encargado de escribir la historia de su personaje.
- 3) Como personaje que interactúa con otros personajes de la comunidad.

---

<sup>91</sup> Cuestiones de inactividad son las razones más frecuentes.

- 4) Como lector de los turnos de otros personajes/autores con los que interactúa.
- 5) Como protagonista de su propia historia.
- 6) Como personaje secundario y/o incidental de las historias de otros personajes.

Estos puntos influyen, en gran medida, en la cuestión concerniente al aspecto del narrador. Se ha dicho antes que la forma más frecuente de enunciación narrativa es en tercera persona, por lo que generalmente hablaríamos de un narrador heterodiegético, pues según Pimentel «si el narrador está involucrado en el mundo narrado es un *narrador homodiegético* (o en primera persona); si no lo está es *heterodiegético* (o en tercera persona)»<sup>92</sup>. Tal y como lo afirma la autora, la única función del narrador *heterodiegético* dentro del texto es la vocal: no tiene participación dentro del mundo diegético<sup>93</sup>.

Sin embargo, esta situación parece sufrir variaciones en la medida en que el registro de un usuario (que posteriormente se convertirá en narrador), se realiza bajo el mismo nombre del personaje que será el foco de su narración (ver figura 10).



Figura 10

De este modo, la impresión con respecto a cada turno de narración es que se trata de un jugador/personaje hablando de sí mismo: *Miyavi hablando de Miyavi y narrando sobre Miyavi*, un narrador autodiegético («el centro de atención narrativa»<sup>94</sup>) que utiliza para ello la tercera persona gramatical. En este mismo sentido, el narrador no permanece independiente con respecto al punto de vista desde el cual se observa el mundo diegético; al contrario: el narrador se subordina a los límites que representa cada

<sup>92</sup> Pimentel, *Luz Aurora, El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa, Siglo XXI, México, 1998*, pág. 136.

<sup>93</sup> *Ibid*, pág. 141.

<sup>94</sup> *Ibid*, pág. 137.

personaje. Así pues, la perspectiva del narrador tiende a la focalización interna, en la cual «el narrador restringe su libertad con objeto de seleccionar únicamente la información narrativa que dejan entrever las limitaciones congoscitivas perceptuales y espaciotemporales de esa mente figural»<sup>95</sup>.

Consideremos el siguiente fragmento:

Por mucho que Tadashi se empeñara en mostrarle todas las cosas buenas que habían vivido juntos, lo cierto era que aunque las cosas negativas no las superaran en número, lo habían hecho en fortaleza. En un momento así en el que el romanticismo quedaba de lado, a pesar de la crudeza era momento de aceptar que el hilo rojo en su dedo meñique en realidad no estaba atado a ningún otro extremo. Por años había alimentado su esperanza con historias como la del hilo rojo del destino, en las aves que tienen una sola pareja durante toda su vida y en la creencia de que su «otra mitad» se hallaba resguardada en el cuerpo de alguien a quien tenía que hallar. No obstante, quizás también era momento de comenzar a creer que él era uno de esos seres desdichados que vagan errantes por el mundo ansiando merecer cosas que no están destinados a tener.<sup>96</sup>

En el texto anterior, por ejemplo, es posible observar las características de un narrador heterodiegético: la voz narrativa habla de Tadashi como un ente separado de sí mismo, de un «él». Sin embargo, dicho narrador es consciente y conocedor de las emociones y anhelos del personaje, y se enfoca en éstas para dar una perspectiva bastante subjetiva sobre la situación. Con base en lo anterior, se presenta cierta ambigüedad con respecto a la naturaleza del narrador, de tal modo que puede tratarse de:

- a) Un narrador heterodiegético cuya voz, debido a su transparencia, «crea la ilusión de que es el personaje focal el que narra y no otro, en tercera persona»<sup>97</sup>.
- b) Un narrador autodiegético que utiliza la tercera persona como técnica narrativa para dar verosimilitud a su narración.

Por otro lado, puede observarse que, en cada cambio de turno, existe por consecuencia un cambio de focalización. Por lo tanto, en el relato visto como conjunto se presenta una focalización variable, en el sentido de que el relato «modula entre varias

---

<sup>95</sup> *Ibid*, pág. 99.

<sup>96</sup>Tadashi, «Yuki Hotaru» (Fragmento) en *Doll's House* [En línea] <[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1293&st=15&#last](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1293&st=15&#last)> Consultado el 12 de diciembre de 2017.

<sup>97</sup> Pimentel, *Op. Cit.* Pág. 143.

conciencias»<sup>98</sup> y es por medio de estas conciencias distintas como se desarrolla la totalidad de la narración.

Ahora bien, ¿por qué describir la focalización del relato en conjunto como focalización interna variable y no como focalización cero? La razón se debe a lo siguiente: la focalización cero se describe como un narrador omnisciente, que salta de una conciencia a otra según apetezca al interés del relato. En *Doll's House*, sin embargo, no tenemos *un solo narrador* omnisciente, sino *distintos narradores*, independientes unos de otros, que en conjunto forman un relato completo.

### 3.2. Análisis de muestras

Para comprender la distribución de las historias de *Doll's House* en todos los espacios del foro, es necesario tener conciencia del modo en el que el escenario del universo diegético se encuentra dividido. Para ello, vale la pena recordar que el nombre de la comunidad se desprende, precisamente, de aquél que se considera como espacio principal.

De este modo tenemos, entonces, la primera gran división del espacio:

- a) El interior del burdel La Juguetería.
- b) El exterior del burdel La Juguetería.

#### 3.2.1. Dentro de La Juguetería

El interior de La Juguetería comprende, los siguientes escenarios:

- a) Planta baja. Incluye a su vez el estacionamiento, ascensor, lobby, cafetería, restaurante/bar, cocina, casino, spa y el auditorio en donde se llevan a cabo las subastas o compra-venta de las muñecas. Acceso general.
- b) Primer piso. Se encuentran aquí las habitaciones de las muñecas de trapo (compartidas en parejas), el comedor del personal, la enfermería, pasillos y ascensor, así como la oficina de Die: administrador responsable del piso. Acceso restringido.
- c) Segundo piso. Aloja a las muñecas de vinilo, mismas que poseen habitaciones individuales al ser el primer rango que se dedica enteramente a la prostitución.

---

<sup>98</sup> *Idem.*



Incluye también una serie de habitaciones con decoraciones temáticas, una sala de enfermería, pasillos, ascensor y la oficina de Ruki: administrador responsable del piso. Acceso restringido.

- d) Tercer piso. Aloja a las muñecas de porcelana, quienes también poseen habitaciones propias. También hay una sala de enfermería, pasillos, ascensor y la oficina del administrador responsable: Kaoru. Acceso restringido.
- e) Cuarto piso. Es el piso destinado para el alojamiento de las muñecas que han logrado pagar su deuda, pero continúan viviendo en La Juguetería. Incluye un ascensor. No hay administrador asignado. Acceso restringido.
- f) Ático. Acceso restringido.
- g) Azotea. Acceso general.
- h) Jardín. Contiene el añadido de un área de piscinas. Acceso general.

Es posible observar que, salvo en el caso de la Azotea, el acceso al burdel parece ir restringiéndose conforme los pisos avanzan en forma vertical.

Es en la planta baja en donde se concentra el mayor número de temas; funge como el sitio común de reunión para cualquier miembro de la comunidad y, por tanto, el escenario más recurrente para la presencia de los rasgos costumbristas que se han mencionado anteriormente. Veamos, entonces, el siguiente ejemplo:

La fría tarde de sábado, su día libre, se hace insufrible conforme el minuterero avanza. Ha pasado la mayor parte del día en casa con varios videojuegos y, eventualmente, se ha hartado. El clima y la sensación de aburrimiento le empujan a horas muy tempranas, para su gusto, a la Juguetería.

Su Jaguar está por primera vez aparcado en el estacionamiento de ese sitio que ha visitado algunas veces en el pasado y al que sigue asistiendo por ese ambiente distintivo que le hace sentir cómodo y entretenido. El sol tardará un par de horas en ponerse en el horizonte.

Aoi busca la cafetería durante algunos minutos, tiene idea de su existencia (aunque sólo ha visitado el casino y el bar) y en mente tiene dos deseos: una taza caliente de té de chai con leche y charlar con alguna muñeca desconocida, de esas que ha visto únicamente en el catálogo.

Se quita el abrigo, la sensación cálida del lugar le hace innecesario, y toma asiento en una mesa junto a la ventana. Sin esa prenda, su apariencia se ve descuidada: una camisa negra ancha de mangas largas, pantalones holgados y el cabello desordenado más por flojera que por intención; su anillo de plata resalta en medio del descuido de su apariencia personal.

Pide el ansiado chai a una muñeca de trapo y espera algunos minutos para recibirlo, le agradece con un asentimiento de cabeza. Por su mente pasan varios rostros de los jóvenes del catálogo, se esfuerza por recordar el nombre de alguno para pedir su compañía a la mesera de turno; pero es en vano. Mira el chai como si este le fuera a dar la respuesta... para notar que no está adornado con una flor de polvo de canela, como a él le gusta. Vaya día.

Alza la cabeza y ve a una muñeca asomándose en el sitio, reconoce su rostro del catálogo. Sonríe para sí y trata de llamar su atención alzando la mano para llamarle con ademanes, confiando en que le vea y esté disponible<sup>99</sup>.

El fragmento anterior relata a llegada de un cliente a La Juguetería. Si bien al inicio del tema se plantea la idea de que aquello es un quiebre de la rutina debido a la hora de llegada, también es posible visibilizar el hecho de que Aoi ha asistido al burdel en ocasiones anteriores y, a falta de mejores cosas que hacer durante su actual día libre, adelanta su llegada. Por otro lado, el personaje de Aoi representa un tipo común de cliente: el que recién convierte a este burdel en parte de su rutina a falta de otros pasatiempos más entretenidos.

El ritmo de la narración es bastante lento: pocas acciones ocurren a lo largo de seis párrafos, mismas que se reducen a: salir de casa, llegar al burdel, encontrar la cafetería, pedir un té y llamar con señas a una muñeca. El resto de la narración está ocupado por descripciones que ralentizan el proceso de llegada: la descripción de la sensación de hastío, del clima, de su apariencia y de las razones por las cuales Aoi, como prototipo de cliente, continúa visitando el lugar, así como su intento por recordar los rostros de los acompañantes disponibles, sus deseos por encontrar alguien con quien mantener una charla amena y su decepción por la falta de decoración en el té. Las acciones y pensamientos son bastante cotidianos en lo que respecta a un cliente neófito que no sabe, todavía, la mejor manera de pedir por un acompañante.

Tenemos, por otro lado, la respuesta al *post*:

No recordaba el tiempo que había transcurrido al llegar a ese lugar, a pesar de que apenas había sido un par de horas. Su habilidad para recordar nunca había sido mala, al menos para él.

Lentamente comenzó a andar por los pasillos de la mansión mientras introducía sutilmente las manos dentro de los bolsillos de su pantalón, el ambiente no le

---

<sup>99</sup> Aoi, «Un chai sin flor» en *Doll's House* [En línea] <[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1339](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1339)> Consultado el 23 de diciembre de 2017.

desagradaba y agradecía mentalmente por eso, después de todo un deje de capricho aún existía en su interior.

Sus pasos se detuvieron frente a la cafetería, había trabajado en un restaurante anteriormente, así que pensó que la sensación no sería muy diferente. Recobrando sus pasos se atrevió a asomarse con cierta curiosidad dentro de ésta, mas no ingresó.

El lugar era cálido y le gustó, aunque solo había llegado hace un par de segundos. Trataba de observar de manera discreta el lugar, como si no quisiera ser descubierto. Sin embargo, al posar la vista en una de las mesas se percató de los ademanes del pelinegro.

No era tan idiota para no darse cuenta de que lo llamaba y su intento por pasar desapercibido obviamente fracasaba. No podía evadirlo y ni siquiera intentar huir, ya que desde aquel día eso se había vuelto su trabajo.

Comenzó a andar hacia la mesa donde estaba aquel hombre, respirando de forma profunda mientras se acercaba y en cuestión de segundos se encontraba frente a él. Realizó una corta reverencia con la cabeza por cortesía, pensando que no sería tan malo charlar con alguien<sup>100</sup>.

Esta vez se muestra la contraparte de la narración: una muñeca recién agregada a la colección. El hecho de que Yuki compare el ritmo de vida pasado con el ritmo de vida presente, enfatiza también la salida de una rutina para luego entrar a otra; como trabajador, Yuki asume que así será su vida a partir de ahora y por tanto debe acostumbrarse, encontrando similitudes entre su trabajo anterior y éste.

El ritmo, nuevamente, es lento; las acciones se limitan al andar de Yuki por los pasillos, asomarse a la cafetería y acudir al llamado de Aoi, su nuevo cliente. El resto de la narración está ocupada por sus impresiones respecto al lugar y el ambiente, estableciendo comparaciones mediante la observación de su entorno; ahora bien, Yuki encontrará que de pronto debe inmiscuirse en este costumbrismo del que ya forma parte.

Resulta interesante que, a pesar de tratarse de dos autores distintos, la narración comparte ciertas características: temas como el inicio de la nueva rutina y la adaptación a la misma, el ritmo del tiempo ralentizado por las percepciones que los personajes tienen en torno al lugar en el que se encuentran; incluso la configuración en su papel de personajes es similar: ambos son neófitos en un nuevo ambiente, personajes que observan los usos y costumbres que les rodean y se adhieren a ellos.

Veamos, ahora, otro ejemplo:

---

<sup>100</sup> Yuki, «Un chai sin flor» en *Doll's House* [En línea]

<[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1339](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1339)> Consultado el 23 de diciembre de 2017.

Llegó a tan peculiar recinto cuando el cielo comenzaba a ennegrecer. Era su tercera noche visitando la mansión en un plazo de dos semanas. Sus esporádicas visitas no parecerían tener un motivo concreto y eso era precisamente lo que quería aparentar.

La primera noche había gastado un par de monedas en una máquina tragaperras en el casino, la segunda noche tan solo hojeó el catálogo de las mercancías en la Juguetería y esta noche, simplemente le apeteció beber una copa. Prefería pasar como un cliente de bajo perfil para poder observar cautelosamente como era la vida en ese sitio, quizás para tener un panorama más amplio para cuando se reuniera con uno de los administradores a fin de mes, tal y como habían pactado telefónicamente.

Con un vaporoso movimiento de su mano derecha, llamó al barman para que se encargase de su vaso vacío. Una vez que el hombre del otro lado de la barra se retiró, Iwakami oteó nuevamente las etiquetas de las costosas botellas frente a él, siendo algunas de las mismas exquisitos y raros especímenes como para estar en un bar abierto al público.

«Es lo menos que puede esperarse de un sitio con tragos tan caros... », pensó. Con un movimiento discreto miró por encima de su hombro una vez más. Se había sentado en un taburete desde el cual podía ver la entrada gracias a los espejos dispuestos en la parte trasera de los estantes sobre los que estaban acomodadas las botellas. Gracias al perpetuo silencio que había reinado desde su llegada, alertaría de inmediato la entrada de alguien más.

Llevó el trago a sus labios antes de que el hielo en su interior siguiese derritiéndose y de reojo observó cómo el barman secaba con un pulcro paño el fondo de unos vasos de cristal. La coincidencia del Bourbon Jim Beam que bebía así como el aparente mutismo del barman le hizo recordar la tan famosa escena de la película *El resplandor* en la que el protagonista comienza a perder la cordura al estar aislado del resto del mundo.

«No dudo que este lugar también esté maldito», se dijo con sorna ante la idea de estar en una mansión encantada y ser víctima de espantosos sucesos sobrenaturales que definitivamente, se desharían de esa suerte de modorra que le atacaba en un sitio en el que no había nadie más con quien charlar. Al menos ahora sabía que la mansión cobraba vida cercana la media noche<sup>101</sup>.

El anterior *post* presenta a Tatsuuro Iwakami, otro cliente que hace de su visita al burdel una nueva rutina. Es este personaje el que más contempla la configuración del héroe

---

<sup>101</sup> Tatsuuro, «B o u r b o n» en *Doll's House* [En línea] <  
[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1288](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1288)> Consultado el 23 de diciembre de 2017.

que ya mencionaba Bajtín en las novelas de aventura costumbrista. Tal y como puede leerse, Iwakami, habla desde la perspectiva de un cliente nuevo que finge adaptarse al modo de vida de La Juguetería y, para ello, le es necesario convertirse en un fiel observador de los usos y costumbres de lo que él considera un cliente de bajo perfil (apostar cantidades moderadas de dinero, observar la mercancía o simplemente beber); el héroe entra en la realidad como una fuerza ajena o bien, se coloca la máscara de la existencia aunque no entre, definitivamente, en este tipo de costumbres<sup>102</sup>. El resto de las características se mantiene: la descripción del entorno y el tiempo ralentizado a causa de la falta de acciones por parte del personaje quien, a lo largo de seis párrafos, sólo desarrolla tres acciones concretas: llegar al lugar, pedir una bebida y observar en silencio desde su puesto.

Por otro lado, es notable la manera en la que se obvia la ilegalidad de la explotación sexual al mencionar, como un detalle de la vida corriente, la contemplación del catálogo de mercancía; recordemos, para ello, que la mercancía es precisamente un listado de personas dispuestas para prostitución. El asunto está tan asimilado en el imaginario de los personajes que no es necesario explicarlo ni adjudicarle importancia mayor a la que se le daría al hecho de observar el menú de una cafetería. Esta normalización del crimen se presenta de forma recurrente:

Tras la breve y cortante llamada telefónica que había sostenido días atrás con el administrador del tercer piso, intuía que aquella visita a la mansión no estaría exenta de la molestia que había percibido en el tono del otro hombre durante la mencionada conversación telefónica. Hubiese preferido concretar aquel negocio personalmente con el Dueño, sin embargo éste se había negado rotundamente de la manera más amable posible a realizar el trabajo de un subordinado.

Una vez que el taxi atravesó la colosal verja de hierro que protegía la propiedad, Tadashi comenzó a repasar mentalmente los requisitos necesarios para efectuar irónicamente, uno de los negocios que tanto había repudiado por años. Cuando el vehículo se detuvo frente a la escalinata de la mansión, el rubio palpó el sobre amarillo en el que resguardaba los comprobantes de pago hechos a diferentes bancos en el extranjero, tal y como se le había solicitado. Estaba seguro de que solamente restaba firmar algún acuerdo de privacidad o lo que fuese que tuviera que firmar para tomar

---

<sup>102</sup> *Vid. supra.*

“legalmente” posición de la muñeca en cuestión, pero también estaba seguro de que Kaoru intentaría disuadirlo de la “tontería” que estaba a punto de realizar. [...] <sup>103</sup>

El texto anterior es un fragmento que refiere a la compra de una muñeca: el cliente absorbe y liquida la deuda del empleado en cuestión y, por tanto, se convierte en dueño de dicho trabajador. Si bien Tadashi reconoce la ilegalidad del asunto (utilizando las comillas como un recurso para ironizar el concepto de legalidad), nunca admite, directamente, que aquello se trata de un crimen; no se habla de trata de personas, sino de un negocio; «repudiable», pero negocio al fin y al cabo, mismo que conlleva ciertos requerimientos y papeleo tal y como lo haría la adquisición de un bien cualquiera (lo que nos lleva a pensar en trámites burocráticos y, por tanto, en rutinas y costumbres). En este sentido, la descripción detallada del entorno se ve reemplazada por la descripción de un comportamiento: la compra-venta de muñecas. Esto se ve reforzado en algunos *post* más adelante, cuando Kaoru (administrador del tercer piso) asegura que:

Una venta era una venta. Ni más ni menos. Lo único que diferencia un acto tan recurrente y simple como aquél, eran los nombres que lo componían. Pero no por eso podía ponerse a hacer un berrinche e ir contra la voluntad del mandamás de la Juguetería, pese a que en ese momento deseaba agarrar del pescuezo a ese hombre que había sido su amigo: Tadashi Hasegawa era un maldito traidor. [...] <sup>104</sup>

En el imaginario de Kaoru (quien se encuentra acostumbrado al ambiente de ilegalidad que prima en La Juguetería) lo alarmante no es la venta de un ser humano, sino la identidad del comprador. Son los intereses personales y la relación entre los personajes los que convierten el acto en un hecho resaltante, pero nada más. De otro modo, aquél sería un negocio que pasaría sin pena ni gloria. No hay ni una sola mención a la ley o a una posible repercusión legal que la administración del burdel podría sufrir por la práctica del tráfico de personas. Es de este modo en que el costumbrismo se fusiona con la tendencia de *criminal ascendancy*; el sistema de valores de La Juguetería encuentra su eje en el valor monetario de las muñecas y los clientes: lo que unos pueden ganar y lo que otros pueden ofrecer.

---

<sup>103</sup> Tadashi, «JOU MYAKU» en *Doll's House* [En línea] <[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1289](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1289)> Consultado el 23 de diciembre de 2017.

<sup>104</sup> Kaoru, «JOU MYAKU» en *Doll's House* [En línea] <[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1289](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1289)> Consultado el 23 de diciembre de 2017.

Todas las características anteriores (predominancia del costumbrismo, ritmo lento, tramas que envuelven una cotidianidad —y en ocasiones la ruptura de la misma—, así como una baja —o nula— tensión narrativa) son recurrentes en las historias ambientadas en el «espacio común» de La Juguetería; así pues, la planta baja funciona, en la mayoría de los casos, como un punto de encuentro para todos los integrantes de la comunidad. Este punto de encuentro, sin embargo, va extinguiéndose conforme el espacio del universo diegético se vuelve más exclusivo; esto es: si cierto grupo de personajes (los clientes) tiene acceso restringido al escenario, los encuentros casuales y/o rutinarios desaparecen para dar lugar a situaciones más o menos concretas, previstas o particulares.

Tenemos el siguiente ejemplo:

Desde que los rumores se habían instalado, él no quiso creerlos. Estaba seguro que se trataba de simples habladurías, algo a lo que ya estaba acostumbrado. Sin embargo, con el correr de las horas, éstos fueron expandiéndose de forma abrumadora, hasta que ya no pudo más y terminó consultándole a un allegado de su entera confianza. Pues sabía que esta persona no lo engañaría y que le brindaría las "pruebas" de una forma eficiente y rápida. Y no se equivocó. Había llevado, incluso, las grabaciones de las cámaras de seguridad, donde se veía claramente lo que todos andaban cotilleando por la Mansión. Fue así, entonces, que comenzó a barruntar lo que estaba pasando realmente, y no necesitó siquiera escuchar los archivos de audio, ni todos los comentarios acerca de cuánto habían disfrutado eso.

"Maldito hijo de puta, cabrón traicionero", dijo para sus adentros, repitiendo una y otra vez la secuencia. Simplemente, no lo podía creerlo, no podía aceptar una cosa como esa, teniendo en cuenta la última charla que había mantenido con el otro: era un completo hipócrita.

¿Cómo era posible que lo traicionara de esa forma? De la muñeca no se sorprendía, sabía la clase de persona que era, así que, por su parte, no le dolía. No obstante, a quien no podía perdonárselo era a Die, porque lo consideraba un 'verdadero amigo'. Mas, cuando por fin salió del estupor, fue tal el enojo que experimentó, que no le importó si había gente o no, tenía que ver al administrador cuanto antes, así que salió disparado en su búsqueda. Caminó presuroso, esquivando a los idiotas que lo miraban como si estuvieran conscientes de lo que estaba a punto de hacer. Llegó y vio que el susodicho estaba saliendo de la oficina, se acercó y le tocó el hombro, hasta que éste lo miró:

—A ti te estaba buscando —le sonrió, arremetiéndole un golpe directo al rostro del otro— ¡Resultaste ser el mejor amigo del mundo! —dijo y, sin darle la oportunidad de replicar algo al respecto, volvió a golpearlo cuando cayó al suelo —aunque esta vez con

el pie—, con tal violencia en el estómago, que no le importó el daño que le podía ocasionar. Cuánto más lo golpeará, mejor...<sup>105</sup>

Es notable, en primera instancia, el radical giro de la trama en comparación con los textos desarrollados en el área común de la planta baja. Los personajes, que en otro espacio se desenvolverían con amabilidad (incluso con precaución), abandonan los protocolos de cortesía. La voz de los personajes toma la fuerza que en otra circunstancia no tendría, pasando del lenguaje formal a uno más bien coloquial e incluso altisonante. La velocidad de la narración también cambia: en cuatro párrafos, la narración del personaje Kaoru abarca hechos cuya duración comprende varias horas —la circulación de los rumores (aparición y expansión de los mismos), la consulta de pruebas, repetición de las grabaciones de seguridad, el viaje a través de La Juguetería hasta encontrarse con Die y, finalmente, el inicio de la pelea—. El tiempo se ve condensado en un texto de menor extensión, las descripciones del entorno brillan por su ausencia para dar paso a la acción y al movimiento, por lo que la tensión narrativa aparece ya desde el *post* de inicio.

Como caso similar<sup>106</sup>, tenemos el texto siguiente:

"Die no está. Die no está. Die no está." Cuando una muñeca de trapo se lo dijo no le creyó. ¿Cómo que no estaba? ¡Hacían apenas unos minutos en los que había hablado por teléfono con él! ¿Qué habría pasado? ¿Alguna mala noticia, tal vez, que lo hubiese obligado a salir corriendo sin siquiera haberle dejado al menos un mensaje? Cada segundo que pasaba era una verdadera tortura, no podía alejar de su mente las imágenes tan escabrosas cada vez que cerraba los ojos: Hiroto siendo secuestrado. El automóvil importado negro. Dos hombres con el rostro tapado. Oscuridad, y más oscuridad.

Sentía que el corazón le saldría por la boca. Tosió un poco, como si estuviera a punto de vomitarlo. "Si no lo hubiese sacado de aquí", pensó, "esto no habría pasado". Porque si esa estúpida idea de llevarlo a pasear un poco no se le hubiese cruzado, Hiroto ahora estaría limpiando alguna habitación o sirviendo tragos y café en la planta baja, muy lejos de los problemas ajenos. Problemas que, de igual modo, se buscó inconscientemente al liarse con ese maldito mafioso bueno para nada.

---

<sup>105</sup> Kaoru, «Mushi...» en *Doll's House* [En línea] <  
[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=668](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=668)> Consultado el 23 de diciembre de 2017.

<sup>106</sup> Si bien cada texto varía por la diferencia de autores y de estilos, se ejemplifica una de las tendencias del texto.



Apretó los puños. Quería llorar de la impotencia, pero se contuvo al escuchar los pasos detrás de él. Respiró profundo y, dándose la media vuelta, lo vio a él, a Uruha...

—¿Sabes dónde puedo encontrar a Die?! —fue lo primero que le soltó, desesperado, asiéndolo por los hombros—. Dime que sabes dónde está, por favor... — Con las manos temblándole como gelatina, la voz comenzó a fallarle, hasta que ese "por favor" se convirtió en apenas un murmullo quedo y lastimero.<sup>107</sup>

El texto anterior pertenece también a un *post* de inicio, ubicado en el primer piso de La Juguetería. Si bien aquí las acciones a desarrollar no son tan numerosas, existe en cambio una condensación de sensaciones y pensamientos experimentadas por el personaje Reita, mismas que crean una ilusión de vertiginosidad. Para ilustrar lo anterior con más detalle, recordemos uno de los textos de la planta baja:

No recordaba el tiempo que había transcurrido al llegar a ese lugar, a pesar de que apenas había sido un par de horas. Su habilidad para recordar nunca había sido mala, al menos para él.

Lentamente comenzó a andar por los pasillos de la mansión mientras introducía sutilmente las manos dentro de los bolsillos de su pantalón, el ambiente no le desagradaba y agradecía mentalmente por eso, después de todo un deje de capricho aún existía en su interior. [...] <sup>108</sup>

El narrador es explícito al detallar que los movimientos del personaje son pausados y poco perceptibles. Las sensaciones y acciones se extienden tanto en la duración del discurso como en el tiempo de la diégesis: Yuki no hace más que recordar, caminar y profesar agrado. Reita, por otro lado, también tiene recuerdos que, sin embargo, son bastante específicos y se agolpan en una enumeración continua: «Hiroto siendo secuestrado. El automóvil importado negro. Dos hombres con el rostro tapado. Oscuridad, y más oscuridad». Reita también evoca sensaciones cuya presencia se intercala con acciones «Sentía que el corazón le saldría por la boca. Tosió un poco, como si estuviera a punto de vomitarlo. "Si no lo hubiese sacado de aquí", pensó, "esto no habría pasado". [...] Apretó los puños. Quería llorar de la impotencia [...]»<sup>109</sup>; sin embargo, a diferencia del texto de Yuki, las sensaciones y recuerdos de Reita son

---

<sup>107</sup> Reita, «Not found» en *Doll's House* [En línea]

<[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1335](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1335)> Consultado el 02 de enero de 2018

<sup>108</sup> Yuki, *Op. Cit.* Consultado el 2 de enero de 2018.

<sup>109</sup> Reita, *Op. Cit.* Consultado el 2 de enero de 2018.

tajantes y consecutivos. No se extienden más allá en el discurso ni en la diégesis, tampoco se dan mayores explicaciones de las mismas, como sí ocurre en el caso de Yuki.

Tanto en el texto de Kaoru como el de Reita, la tensión dramática se establece desde el inicio del episodio. Ambos *post* tienen en común el elemento dramático con miras a desarrollarse como un elemento de angustia a largo plazo para los personajes; en ambos textos, el lector es capaz de internarse en sus pensamientos y experimentar, de primera mano, su padecimiento emocional. Estamos, entonces, ante ejemplos del género *angst*. Veamos un caso similar:

Pensaba en irse ya de vuelta para la casa. Lo pensaba y, mientras bajaba las escaleras, lo deseaba casi desesperadamente. Apuraba el paso tanto como podía, haciendo resonar los zapatos en los escalones. Tras lo que acababa de hacer, no tenía sentido tratar de encontrar a Kaoru. No era como si ahora tuviera las manos limpias como para poder hablar. No, definitivamente, no podría hacerlo, y eso lo hizo sentir un tanto decepcionado, sobre todo de sí mismo. Culpable, avergonzado, arrepentido de su impulsivo proceder, con el peso de la situación que lo había llevado a ello todavía allí, presente e inmutable, sobre sus hombros.

Pero no se echó a llorar sólo por eso. No era aquel el único peso. Contaba con llantos reprimidos, con penas no resueltas. Con una mezcla de cosas que parecían bullir en su interior y que no sabría cómo poner en palabras si debiera explicarlo. Fue en el primer piso, al pie de la escalera. Los ojos se le tornaron acuosos; rápidamente, vio una pared y echó la frente contra ella, sabiendo que no podría aguantar. Cubriéndose la cara con las manos, empezó a soltarlo todo tan silenciosamente como le era posible, conteniendo los hipidos<sup>110</sup>.

El anterior es, también, el *post* de inicio de otro tema. Son notables las diferencias con los textos anteriores: la tensión dramática disminuye y aunque ciertamente no hay una acumulación de elementos (acciones o sensaciones) que provoquen una condensación de lo ocurrido en la mente de los personajes o en el plano físico de su universo diegético, tampoco hay presencia de una descripción exhaustiva del entorno (ya que el uso del espacio no común deja de lado los rasgos costumbristas). Se mantiene, sin embargo, la introspección en la mente de los personajes.

---

<sup>110</sup> Toshiya, «Shizuka na sakebi...» en *Doll's House* [En línea] <[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=934](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=934)>, Consultado el 02 de enero de 2018.

De este modo, podemos decir que los textos anteriores poseen rasgos intimistas en distintos grados, cuyo espectro puede abarcar desde la simple impresión de cómo se percibe a sí mismo en relación con el entorno, hasta el uso del intimismo para poner en primer plano su sufrimiento emocional, de modo que hablamos, entonces, de textos que tienden hacia el género *angst*.

Ya antes se ha mencionado que el *angst* puede llegar a ser confundido con la tragedia, aunque poseen claras diferencias. La principal de ellas radica en el desenlace de las historias: en la tragedia, el destino fatal del protagonista es necesario e inevitable: el asunto de la predestinación juega un papel fundamental. Las circunstancias serán más fuertes que el personaje, por lo que éste no podrá evadir su destino. En el *angst*, sin embargo, las dificultades por las cuales atraviesa el personaje son el resultado de las decisiones (generalmente erradas) tomadas con base en su libre albedrío. Los personajes (creerán que) *podieron* hacer algo para evitar el sufrimiento emocional, pero no lo hicieron, y esta constante lucha entre los eventos de la realidad y el «hubiera» se suman a los efectos del hecho catastrófico en sí. Así pues, Kaoru reprocha a su mejor amigo ser culpable de traición, asunto que Die pudo haber evitado, pero no lo hizo. Reita se reprocha ser culpable del secuestro de Hiroto, que pudo haber evitado al no persuadirlo de salir de La Juguetería. Toshiya acumula la culpa de lo que sea que haya hecho y la combina con el sufrimiento precedente de otro evento catastrófico. Se observa la ausencia de personajes prototipo para clientes y, en cambio, se ve reemplazado el prototipo de personaje atormentado por la culpa propia o ajena. Para que lo anterior pueda funcionar es necesario entonces que las tramas se desarrollen entre personajes que ya poseen algún tipo de cercanía, y se vuelven menos recurrentes las experiencias casuales e inesperadas propias del costumbrismo.

Es cierto que el elemento romántico no es indispensable para el desarrollo del género *angst*; sin embargo, en *Doll's House* la presencia de este último depende, en gran medida, de la presencia de la novela rosa. La cosificación de los personajes, dedicados al negocio sexual, se contrapone con el anhelo de humanidad de éstos, por lo que su gran empresa será luchar por la obtención del sentimiento que más puede humanizarlos y, por tanto, liberarlos: el amor.

En este sentido, encontraremos que sí es posible la presencia de textos similares a los de la novela rosa. El ejemplo siguiente se desprende de uno de ellos; en éste intervienen los personajes Ruki y Leda, administrador del segundo piso y muñeca del segundo piso, respectivamente, mismos que mantienen una suerte de relación afectiva. Durante el episodio (ubicado en la oficina del administrador), Leda confiesa haber

mantenido relaciones sexuales con un cliente, lo que puede traducirse en infidelidad a pesar de que éste es su trabajo. Ruki le recrimina a Leda no sólo su infidelidad (argumentando que es él quien decide hasta dónde llegan los clientes), sino también su falta de confianza por no haberlo revelado antes y, sea por obligación o a manera de castigo, llena y endosa un cheque a nombre de Leda con la comisión que le corresponde por el servicio sexual que prestó. La reacción de Leda es la siguiente:

Suspiró cansado al escuchar la ironía impregnada en sus frases, sabiendo que en realidad aquello no había ayudado a solucionar su problema; mas ya estaba cansado como para explicarle que en realidad, Reita y él jamás habían sido tan cercanos como de seguro se estaba imaginando. Aun así, el que Ruki se alejara le dejó una sensación extraña en el cuerpo y con pesadez e intriga observó lo que Ruki hacía.

De pronto, toda la calma que había conseguido reunir, las lágrimas que había alcanzado a secar y los sollozos que había logrado reprimir, todo eso volvió cuando comprendió lo que era el papel frente a sus ojos, aún sobre el escritorio. Y lo miró con odio, casi como si fuera algo tóxico que de tan solo tocar lograría quemarle la mano. Con los ojos llenos de lágrimas miró el rostro de Ruki, quien se mantenía con expresión impávida mirando el cheque que recién hubiera firmado.

—¿No harás o dirás nada más que eso? —preguntó comenzando a perder los estribos nuevamente.

En realidad, aquel cheque, aquel pago por venderse aunado a la manera fría en la que le trataba no hacía más que restregarle en la cara la —a sus propios ojos— puta en la que se había convertido.

Y eso dolía más que cualquier golpe físico o palabra hiriente que el mayor pudiera darle.<sup>111</sup>

En efecto, Ruki no añade más que un aviso que saldrá de viaje. Leda toma el cheque sólo para romperlo y herido e insultado se marcha de la oficina.

Fue entonces, cuando el sonido de aquel portazo resonó por toda la oficina cuando subió ambas manos al escritorio y su cara fue transformándose con la amargura del llanto.

En silencio, dejó que sus lágrimas corrieran e intentaba ver en otra dirección que no fuese el puñado de trozos de papel en el otro extremo. No tenía la fuerza suficiente

---

<sup>111</sup> Leda, «Abulia» en *Doll's House* [En línea] <  
[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1066](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1066)> Consultado el 08 de febrero de 2018.

como para ir tras él, no tenía la cara ni la mente despejada como para poder intentar resolver algo.

Era un hecho. A su regreso esta vez Leda no estaría ni ahí ni en su departamento para recibirlo, pero lo que más dolía era que aquellos "te quiero" pronunciados en todos aquellos momentos compartidos con el menor hacían eco en su mente, haciéndolo detestarse aún más por ser un desgraciado egoísta que solía herir y luego retractarse.

Se limpió el rostro con el torso de la mano y se dirigió a la puerta sólo para asegurarla. Después regresó al pequeño diván en la habitación y con botella en mano, se tendió ahí, a llorar como el patético hombre en el que Leda lo había convertido.

Es necesario acotar que en el texto citado es posible encontrar la fusión de dos géneros: *angst* y la novela rosa. De nuevo, la presencia del primero se da por una mala decisión que Leda cree haber tomado, y que tiene repercusiones en la relación que mantiene con Ruki (quien, para el final del episodio, también se arrepiente de la mala decisión que tomó al culpar a Leda de infidelidad). Durante todo el *topic* hay un intercambio de frases a manera de discusión que aceleran el ritmo de la narración, incluso si dentro del episodio mismo no existe una alta esfera de acciones más allá de la discusión misma. De nuevo, la sensación de acumulación se da por las emociones experimentadas y descritas en la psique del personaje.

Ahora bien, tal cual ocurre con la novela rosa, es posible observar la presencia de dos papeles fundamentales: el masculino y el femenino. El primero se encuentra encarnado en Ruki, quien funge como la presencia fuerte, autoritaria, con el poder (e incluso el derecho) de insultar y juzgar al otro miembro de la relación a pesar de las circunstancias poco favorecedoras del entorno. Ruki se cuestiona «que tan malo era el ser tan transparente para la muñeca, que tan malo era darle aquel poder de debilitarle, de herirle... de hacerlo sentir una basura»<sup>112</sup> tanto como se sabe un «hombre patético»<sup>113</sup> por culpa de Leda. Su personaje se encuentra construido bajo el estereotipo del hombre temeroso de demostrar algún tipo de sentimentalismo, ya que esto último podría cuestionar su masculinidad, misma que no tiene que ver con su preferencia sexual, sino con el nivel de poder que tiene y que puede conferirle a su pareja en turno. Leda, por su parte, se desarrolla como la parte femenina: una presencia más bien débil insertada en un mundo poco favorecedor para él. Las circunstancias han hecho de la

---

<sup>112</sup> Ruki, «Abulia» en *Doll's House* [En línea] <  
[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1066](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1066)> Consultado el 08 de febrero de 2018.

<sup>113</sup> *Idem.*

prostitución su forma de vida en aras de saldar la deuda que adquirió con La Juguetería y aun así, *debe* encontrar la manera de pagarla sin que ello implique una infidelidad a su administrador y pareja; al no conseguirlo, él se ve a sí mismo como «una puta».

Recordemos que en la novela rosa existen dos puntos a destacar en cuanto a género: la construcción y reafirmación de los valores femeninos y el ciclo de constante búsqueda y realización del sentimiento amoroso. El texto de *Doll's House* ofrece una visión más amplia en la medida en que el foco de la narración se reparte entre ambas partes (femenina y masculina), pero no hace más que confirmar los estereotipos dados de antemano. Por otra parte, este episodio es sólo una de las tantas contrariedades a las que deberá enfrentarse la pareja en aras de consumir su amor.

El siguiente *topic* se encuentra ubicado un año y medio después, aproximadamente; Leda ha logrado recaudar una suma de dinero suficiente para ser ascendido al tercer piso y, por tanto, obtener más ingresos en sus actividades. Sin embargo, al percatarse de que su deuda parece ascender más de lo que disminuye, decide hacer una consulta a su administrador en turno (Kaoru), quien de momento no se encuentra en la ciudad. Leda no tiene más opción que recurrir a Ruki, el único administrador presente en la mansión y tras revisar la bitácora que registra sus ingresos, ambos mantienen una suerte de reconciliación. Es importante señalar lo anterior para recalcar el ciclo de peripecias sin fin que mantienen la «dilatación» del esperado final feliz.

Miró al mayor a los ojos, obnubilado por la cercanía pero invadido por una tranquilidad extraña al darse cuenta de que, contrario a lo que Leda podría haber pensado en algún momento, Ruki parecía ser consciente del daño que había llegado a hacerle en determinadas ocasiones.

—Claro que no lo eres —murmuró apenas moviendo los labios mientras la distancia entre sus rostros disminuía como si el magnetismo entre ellos fuera algo imposible de evitar. «Eres esa persona que de la que debería haberme alejado hace siglos y no haber vuelto a ver jamás...», pensó con pesadez y en un impulso guiado por la inconsciencia, llevó una mano al rostro del mayor, delineando sus labios suavemente con sus dedos.

—Pero sabes que a pesar de todo, siempre he estado aquí. Y lo seguiré estando —añadió en un susurro, sonriendo débilmente antes de dejar por fin aquel juego pernicioso y terminar por acortar la distancia entre sus labios de una vez por todas.

Esta vez, sin embargo, no era uno de esos besos guiados por la rabia o el anhelo de lo pasado. Y, lamentablemente, no era mero placer físico o el cosquilleo inevitable lo que estaba buscando con aquel beso.<sup>114</sup>

El fragmento anterior es evidencia de varios puntos; en primer lugar, la reafirmación de Leda como el personaje femenino arquetípico, abnegado y predispuesto al perdón de los errores cometidos por la figura masculina: en la novela rosa, una mujer que desee acceder al matrimonio y a la vida en pareja debe ser virtuosa, piadosa. En segunda instancia, reafirma su fidelidad y amor romántico (eterno e incondicional) al asegurar su omnipresencia y apoyo en la vida del administrador. Finalmente, durante el contacto físico prevalece el sentimiento amoroso por encima del simple deseo sexual. Como es de esperarse, el sentimiento es recíproco; dentro de la narración de Ruki, se asegura que «su último encuentro dejaba de tener como protagonista a la lujuria, para ser reemplazado por un motivo mucho más ameno: el cariño»<sup>115</sup>.

El texto anterior se desprende de la siguiente situación: tras una de sus (tantas) rupturas, Ruki y Leda deciden darse una tregua y mantener una relación de cordial amistad. So pretexto de utilizar unos boletos que alguien más le ha regalado para asistir a una competencia de Fórmula 1, Ruki decide llevar a Leda como su invitado. Todo parece marchar bien, pero eventualmente discuten y se recriminan el uno al otro la imposibilidad de tener sexo casual sin que eso signifique una reconciliación. Para demostrarse mutuamente lo equivocados que están, ambos acceden a tener «sólo sexo»; sin embargo:

[...] “Extraño esto...”

Aunque intentó disimular las palabras que se le habían escapado con una nueva seguidillas de jadeos que anunciaron su inminente clímax, la repentina tensión del cuerpo ajeno evidenciaba que había sido escuchado. No iba a retractarse de lo que había dicho. No iba a negar que ansiaba estar con él. No iba a negar que, aun cuando lo habían disfrazado inútilmente con la etiqueta de “sólo sexo”, se sentía exactamente igual que todas esas ocasiones en las que habían hecho el amor<sup>116</sup>.

---

<sup>114</sup> Leda, «Récidiviste» en *Doll's House* [En línea] <  
[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1320&st=0](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1320&st=0)> Consultado el 08 de febrero de 2018.

<sup>115</sup> Ruki, *Ibid.*

<sup>116</sup> Ruki, «Breaking the habit» en *Doll's House* [En línea] <  
[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1283&st=0](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1283&st=0)> Consultado el 10 de febrero de 2018.

El fragmento anterior pertenece a Ruki, quien a pesar de todo, reconoce la primacía del sentimiento amoroso por encima del simple deseo carnal. Leda reconoce también la imposibilidad de que la pareja termine definitivamente la relación al asegurar que «eran incapaces de dejarse ir por mucho que dijeran estar “separados”, y confesiones como la anterior sólo lograban complicarlo todo incluso un poco más»<sup>117</sup>. Así pues, contrario al discurso directo de los personajes, la narrativa del texto confirma que, tal como ocurre en la novela rosa, el amor romántico es una suerte de vínculo indestructible que además prima por encima de los deseos carnales de la pareja (sobre todo, de la figura femenina).

El hecho de que este encuentro amoroso ocurra fuera de *La Juguetería* es importante y da pie para establecer una distinción necesaria entre dos tipos de narrativa enfocados en el acto sexual: por un lado, la narrativa erótica y, por otro, algo más cercano a la narrativa pornográfica.

El siguiente fragmento forma parte de un episodio ocurrido dentro de *La Juguetería*. Los involucrados en él son Manabu (una muñeca de porcelana) y Kaoru (administrador del tercer piso). Durante el tema, Kaoru irrumpe en la habitación de Manabu para reclamar un encendedor que, él sospecha, Manabu le ha robado. Bajo la amenaza de forzarlo a tener sexo, Manabu finalmente accede a entregarle el encendedor; sin embargo, Kaoru termina convenciéndolo/coaccionándolo para tener sexo de todos modos.

Luego de que Kaoru se corriese en su boca y de que Manabu se tragase aquella tibia semilla igual que la última vez le sorprendió un tanto que el administrador terminase derribándolo en el suelo antes de comenzar a recorrerlo con sus manos y labios.

Manabu no opuso la mínima resistencia, porque en el fondo jamás había tenido queja alguna del "desempeño" de su administrador, mucho menos pensó en tenerla ahora que el mayor parecía reclamarlo como suyo a base de mordidas y lamidas.

Lamió los dedos de Kaoru, tal y como había hecho con su falo erecto y sin pudor alguno abrió sus piernas, víctima de su propia excitación. Jadeaba silenciosamente aunque aquello se convirtió en un agudo gemido cuando el administrador entró en él de una sola estocada.

La muñeca llevó las manos a los brazos aún cubiertos del mayor, aferrándose de ellos y alzando las caderas tanto como podía al mismo tiempo en que apretaba el esfínter, para que lo penetrara tan hondo como pudiera.

---

<sup>117</sup> Leda, *ibid.*



Jadeaba abiertamente, con los ojos cerrados, sintiendo como los testículos del otro golpeaban levemente sus propios glúteos con cada embestida. Casi con desespero llevó las manos al cuello del Kaoru, tirando de éste para hacerse de sus labios, ahogando los prolongados gemidos de placer puro en la boca del otro.

Kaoru jamás le había tocado de aquella manera y él, jamás había sentido aquel deseo similar al de un animal en celo estando con él.

Interrumpió aquel beso cuando alguien llamó a la puerta, pero Kaoru no pareció estar dispuesto a detenerse, todo lo contrario; entró en Manabu levantándole las caderas, instándolo a que las enrollara en su cintura para luego morderle fuertemente en uno de sus hombros, haciendo que la muñeca dejase escapar un gemido mezcla del dolor y el placer.

—Kaoru... la puerta... —jadeó Manabu, pero aquella sensación un tanto vaporosa que le nublabla la vista, quizás consecuencia de lo que le había dado a beber, hacía que su intento por quitarse al administrador de encima pasara casi desapercibido.

Es importante partir del siguiente hecho: a pesar de que el acto parece ser consensuado, lo cierto es que, como administrador, Kaoru ejerce un grado alto de poder sobre Manabu, lo que lo obliga a obedecer a sus demandas y, como efecto último, termina por acostumbrarse a la rutina de la coacción (en el texto se sugiere que no es la primera vez que ocurre). También hay que considerar que Kaoru, quien se encuentra bajo el efecto de las drogas, obliga a Manabu a consumir una dosis; en este sentido, la muñeca no se encuentra en completo uso de sus facultades y puede sugerirse que el encuentro es, en general, forzado. Se dispone de él como un objeto: la cosificación de los personajes-muñeca es latente dentro de La Juguetería.

Salvo el eufemismo usado para referirse al semen, el resto de las descripciones son bastante literales; no hay ningún uso de figuras retóricas que maten o sugieran el acto sexual, sino que se presenta en un estado más bien expreso que acarrea como consecuencia la excitación inmediata: «la pornografía promete placer porque es sexo en acción; el sexo en acción permite la satisfacción del deseo en el vacío de un éxtasis físico atado a la constante repetición de las limitadas variaciones de la cópula»<sup>118</sup>. La descripción de las acciones durante el acto sexual es más bien mecánica, medida paso a paso hasta lograr el efecto deseado, y esta es una característica que comparten ambos autores del texto:

---

<sup>118</sup> González, S. «De la pornografía a la seducción: entre el placer, el deseo y la voluntad» en *Areté. Revista de Filosofía* XX.1, pág. 42, citado en Pardo de Neyra, Xulio, «Literatura y pornografía vs. Erotismo y literatura: Hacia una semiótica de la obscenidad» en *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, N° 26, 2017, pág. 461.

[...] para hacer un poco de tiempo mientras se «recuperaba» un poco, lo empezó a tocar, allí, en el suelo. Hizo a un lado la yukata —por alguna extraña razón no quería quitársela por completo—, para empezar a lamerle los muslos, succionando la piel, mordiéndola. Fue repartiendo varios besos, ascendiendo lentamente por todo su cuerpo, marcándolo como si realmente fuera algo suyo; algo que muchos otros no podrían volver a usar, pese a que sabía que pronto alguien más golpearía la puerta.

Luego continuó en su pecho, lamiéndole las tetillas, al tiempo que acercaba sus propios dedos a la boca ajena para que los ensalivara y usar aquello como un lubricante. Supuso que Manabu estaba lo suficientemente «caldeado» como para desear un poco más, así que aprovechando que tenía las piernas abiertas, empezó a masturbarlo con los dedos, moviéndolos despacio; luego, con un poco más de rapidez.

Sonrió cuando el chico empezó a jadear.

Acto seguido con la mano libre empezó a tocarse, provocándose una nueva erección que, como el otro supuso muy bien —ya que abrió mucho más las piernas—, terminó ingresando en él. La opresión que sintió al verse dentro de él sólo hizo acrecentar ese deseo mundano que lo invadió, así que sin más ceremonias, comenzó a moverse casi con violencia.

El estilo del fragmento anterior permanece: las descripciones literales que pretenden ser realistas se superponen a cualquier tipo de lenguaje figurado. La tensión de la narración se sustenta en la cantidad de acciones realizadas durante el acto sexual, en la descripción de la cópula. El tiempo de la narración obedece precisamente a esta enumeración de acciones, por lo que el texto da la sensación de encontrarse suspendido durante lo que dure el acto sexual. Así, se pueden distinguir cierta gradación en cuanto a las características del espacio interior: en tanto más público, la tensión de la narración disminuye, mientras que ésta aumenta al acercarse a la esfera de lo privado.

### 3.2.2. Fuera de La Juguetería

Veamos ahora un estilo distinto. El siguiente es un *post* entre Tadashi y Ryutaro, personajes que han desarrollado una relación sentimental, superando las barreras laborales que existen entre un cliente y una muñeca. Durante el tema, Tadashi se disculpa a causa de una supuesta infidelidad y pretende demostrar, a través del sexo, que Ryutaro es el único que le atrae de forma tanto sentimental como sexual.

La temperatura de aquel abandonado sitio había aumentado de sobremanera. Pese a que la tarde estaba próxima a concluir, la luz se colaba por las ventanas provistas de cortinas bastante translucidas a consecuencia del tiempo.

El ebanista podía sentir como el esfuerzo físico hacia que el calor que emanaban sus cuerpos hiciera de aquel aire, uno cargado del aroma propio del sexo que se sobreponía al que tan desolado sitio había adquirido con los años.

Lo penetró repetidas ocasiones, con una energía tal que el mismo Tadashi se desconoció. Quizás el cúmulo de emociones que Ryutarou le provocaban habían logrado finalmente traducirse en una manifestación palpable para la muñeca. Ryutarou sin saberlo, había despertado desde hacía tiempo atrás ese instinto sexual que tanto se esforzó el ebanista en apaciguar. Pero ahora que no había motivo para ello, ahora que habían dejado atrás ese temor a incluir el sexo en su relación, finalmente parecían encontrar júbilo al poder expresar su amor de una manera más íntima que las palabras.

El pelinegro lo besó, lo arañó, lo mordió, gimió su nombre y jadeó por su causa. Así mismo lo hizo Tadashi, degustó su piel, sus labios y pasó esos ásperos dedos sobre toda la extensión de aquel cuerpo que estaba poseyendo.

El rubio intercaló el ritmo de sus embestidas, poniendo especial ahínco en el miembro del menor, estimulándolo con presteza. Disfrutaron de aquel primer encuentro, con el brío de un animal pero sin perder la dulzura de dos enamorados, sexualmente apasionados, ardorosos e imparables, hasta que quedaron extasiados.

Tras sentir como Ryutarou se corría entre sus dedos, Tadashi terminó dentro de él tras una seguidilla de rápidas estocadas. Exhausto se dejó caer aún entre las piernas del menor, sobre su pecho. Respiraba agitadamente, igual que alguien que emerge a la superficie tras varios minutos bajo el agua.

Pese a que el clímax le había arrancado todas las fuerzas momentáneamente, el ebanista se aferró al torso del pelinegro, tras salir lentamente de su interior. No pudo articular palabra alguna tampoco, la respiración entrecortada no se lo permitió.

—Hace mucho que te amo... —le confesó para luego suspirar lánguidamente. Una vez más, se hundieron en el silencio casi sepulcral que era interrumpido a intervalos por el sonido de sus respiraciones.<sup>119</sup>

Es importante señalar las diferencias entre este texto y los anteriores que también poseen contenido sexual. En primera instancia, es evidente que el ambiente juega un papel importante en el desarrollo de la escena: mientras durante el encuentro de Manabu y Kaoru el lugar y las circunstancias se obviaban, en ésta se hace hincapié no

---

<sup>119</sup> Tadashi, «Melancholic» en *Doll's House* [En línea] <  
[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1190&st=15](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1190&st=15)> Consultado el 28 de febrero de 2018.

sólo en la temperatura, sino también en el aroma e incluso en la incidencia que algunos objetos (las cortinas) tienen en la luz y, por tanto, la ambientación del lecho de los amantes (que en este caso, se trata de un domicilio particular ubicado en una playa cercana: sitio completamente independiente del burdel). Del mismo modo, las emociones del personaje se ponen de manifiesto, y la descripción de las sensaciones no se limita, solamente, a las generadas a través del acto sexual.

Si bien es cierto que las descripciones de la cópula también son explícitas (rayanas quizás en lo pornográfico, como en los ejemplos anteriores), lo cierto es que no son tan detalladas ni extensas debido a que la intención del texto no es simplemente narrar el acto sexual. Éste pasa a segundo plano y en realidad funciona como excusa para poner en relieve la relación afectiva entre los personajes: tal como lo describe el *post* de Tadashi, el sexo es otro modo de expresión «más íntimo que las palabras». De la misma manera, es posible encontrar dualidades en el desarrollo del acto sexual: las sensaciones físicas se complementan con las emocionales; el ahora en el tiempo diegético se desarrolla en función del pasado a través de las digresiones y reflexiones del personaje; el «brío de un animal», el instinto, está presente junto a la «dulzura de los enamorados». Finalmente, la tensión de la narración no está condicionada por la cantidad de acciones realizadas durante el acto, sino por la influencia que tiene el acto sexual en la declaración de amor al final del texto.

Completemos la secuencia con un *post* de Ryutaro, el segundo personaje:

Si tenía que admitir algo, era que muchas veces se había imaginado ese momento compartido con el ebanista, aunque sus pensamientos estaban alejados, por mucho, de esas especulaciones erradas en las que su inseguridad le habría de llevar a pensar. Recordó, mientras Tadashi arremetía suavemente contra él y el resquicio de su cálido aliento le impregnaba la piel, cómo ese miedo a intimar con él era producto de los innumerables hombres que habían pasado por su cuerpo y su cama, convirtiendo el sexo en algo puramente profesional, mecánico, monótono e incluso desagradable. [...]

Siempre había temido que con Tadashi las cosas fueran así.

Ahora, al tiempo que dejaba escapar un gemido ahogado sobre el hombro del ebanista y sus dedos parecían clavarse en la piel de su espalda cada vez que Tadashi entraba y salía de él con un ritmo más intenso e indecoroso que el inicial, se daba cuenta de lo equivocado que estaba. Y por más que lo dijese los clientes y algunas muñecas, el sexo era algo enteramente distinto a aquello que ambos estaban haciendo sobre la mullida cama.

Intentó enfocar su rostro, ahora ya transpirado al igual que el resto de sus pieles. El cabello rubio le caía sobre él con terrible encanto y no soportó la tentación de

acariciarle la frente, apartándoselo para tener una mejor visión de esos ojos nublados, igual que los suyos, por el placer.<sup>120</sup>

En el fragmento anterior, es todavía más evidente el escaso protagonismo de la cópula en sí misma; de los cuatro párrafos que componen el texto, sólo la mitad de uno hace mención explícita del acto; el resto está dedicado a establecer una comparación entre los recuerdos y expectativas del personaje y el ahora del tiempo diegético. El sexo, al parecer, estimula más a la mente que al cuerpo; fuera de La Juguetería el texto abandona el carácter pornográfico para acercarse más al elemento erótico.

Es posible observar, también, que en esta ocasión no hay ninguna diferencia de poder que ubique a un personaje sobre otro. Pese al hecho de que Tadashi es un cliente y asociado de La Juguetería y Ryutarou es una muñeca, estos papeles parecen perder significado en tanto ambos personajes están fuera del burdel, rango geográfico que dota de significado a la jerarquía. El mismo fenómeno se observa al tratarse de Ruki y Leda: fuera de La Juguetería, el trato entre administrador y muñeca se pierde y la relación laboral carece de importancia.

Así pues, pareciera que salir del escenario que sustenta la temática del juego supone un cambio en la configuración de los personajes y sus relaciones entre ellos. No es de extrañarse si tomamos en cuenta que los personajes se enfrentan a un «mundo real» que poco tiene que ver con los usos y costumbres que se observan en un espacio cerrado que se rige bajo sus propias reglas.

Esta otra sección del foro se compone por los siguientes escenarios:

- a) Ciudad. Comprende una serie de sub escenarios: residencias, hotel, centro comercial, restaurantes, cafetería, pubs y discotecas, bar, cine, teatro, casino, parque, hospital, parque de diversiones, acuario, zoológico y cementerio. Es de acceso público.
- b) Barrios bajos. Se incluyen aquí los callejones, fábricas y depósitos, el mercado negro y un sitio denominado «Carnicería», un depósito especial en el cual «reciclan» muñecas: asesinando a los trabajadores de La Juguetería y despojándolos de sus órganos para cobrarse el monto de la deuda que por diversas razones no hayan podido pagar. Es de acceso público.

---

<sup>120</sup> Ryutarou, «Melancholic» en *Doll's House* [En línea] <[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1190&st=15](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1190&st=15)> Consultado el 28 de febrero de 2018.

- c) Zona turística. Incluye la playa, el campo y las prefecturas de Japón. Es de acceso público.
- d) Extranjero. Aquí se ubicarán los textos desarrollados fuera de Japón. Es de acceso público.

Como puede observarse, el único dato preciso con respecto a la ubicación espacial del universo diegético es el país que por defecto corresponde a la nacionalidad de los personajes admitidos dentro de la comunidad: los personajes utilizados son todos japoneses, por lo que se asume que La Juguetería está ubicada en algún sitio de Japón a pesar de que esto nunca se mencione de forma explícita o implícita en las reglas o ambientación del foro. De este modo, el resto de las locaciones se mencionan más bien como conceptos y no como espacios determinados: un hospital puede ser cualquier hospital, un centro comercial puede ser cualquier centro comercial, la playa puede ser cualquier playa disponible del país. La vaguedad de las locaciones deja a los autores la posibilidad de ambientar el escenario según su conveniencia (a diferencia del interior del burdel, que posee una estructura determinada en cuanto a los pisos e instalaciones).

Así, en el escenario destinado a la ciudad, las residencias ocupan el primer lugar en cuanto al número de textos publicados, y en este rubro, se prefiere el uso de departamentos en lugar de casas, lo cual obedece al estereotipo de cliente como hombre soltero. Las casas pertenecen, más bien, a un ámbito familiar que no se observa en *Doll's House*.

Es cierto que, ocasionalmente y según las reglas de La Juguetería, ciertos clientes tienen permiso para solicitar el servicio de algunas muñecas en su propio domicilio. Bajo esta idea, debería conservarse la relación laboral y de poder entre clientes y muñecas. Sin embargo, existen cambios en esta relación. El siguiente tema, ubicado en la zona de departamentos, es un episodio con tres participantes: Kyo, Manabu y Ryutaro. Los primeros dos, a pesar de frecuentarse bajo el contrato de Cliente-Muñeca, mantienen también una suerte de relación sentimental altamente tóxica. Durante una de sus disputas, Kyo recibe en su departamento la visita de Ryutaro, a quien contrató por sus servicios también. Kyo obliga a Ryutaro a cumplir con su servicio pese a tener ahí la presencia de Manabu y, en determinado momento, ordena a las dos muñecas a tener contacto sexual entre ellas bajo la idea (y la satisfacción) de observarlos rechazarse mutuamente.

Todas las esperanzas (o más bien, idealizaciones) acerca del buen comportamiento y la amabilidad de Nishimura [Kyo] se desvanecieron al instante. El tal Kyo se estaba

burlando de Manabu y era obvio que disfrutaba de su crueldad, de las lágrimas que brillaban con la luz suave de la habitación. Cuando se levantó [...] y se encaminó hacia la muñeca, no fue tanto por obedecer la voluntad de Nishimura como por una sincera oleada de compasión y empatía que le invadió de improviso.

Había escuchado hablar de él en numerosas ocasiones: su atractivo físico y esa personalidad tan peculiar eran algo imposible de ignorar. Por los pasillos se referían a él como "el loco", "el artista", "el adicto"; sin embargo, ahora que recordaba su nombre todos esos mote pasarían a segundo plano: él era Manabu, el mismo que se había encargado de romperle la cara a Toshiya. Le pareció contrastante el hecho de que la misma muñeca que presumiría de increíble fortaleza al defender a su amigo, ahora demostraba una indescriptible fragilidad; y quizás fue por ello (y por qué no, por su propia situación), que al sentarse a su lado, tomó el rostro de la muñeca entre las manos para limpiarle las lágrimas con el filo de los dedos.

Quiso decirle que lo comprendía, que a él también lo habían reemplazado, que también se sentía traicionado, despedido, herido, furioso, deprimido, apocado, desechado. Se preguntaba si la mirada que le dedicaba sería suficiente para hacerse comprender. [...] ...acortó la distancia para rozar los labios de la muñeca con los propios. Manabu no tenía cómo saber que hasta hace un rato, él mismo había rechazado un contacto similar por parte del hombre que ahora les miraba. [...] aquella era su forma para demostrarle a Nishimura que, por más obediente que fuera, jamás aceptaría humillar a alguien que consideraba como su igual.<sup>121</sup>

De este modo, queda en relieve cómo una muñeca ha dejado de cosificarse a sí mismo para asumirse como un ser humano. Se puede observar un proceso de «descosificación» que comienza con la revelación de la maldad de un ser humano particular, a quien se consideraba contrario a esa naturaleza. La máscara que Ryutaro conocería dentro de La Juguetería (sitio en donde todos asumen un papel) se desvanece para dejar ver al verdadero Kyo, porque se encuentran fuera del burdel y los papeles y jerarquía pierden importancia. Lo mismo ocurre en el caso de Manabu, quien ha dejado atrás la máscara de fortaleza que se le asocia para dejar a flote su sensibilidad. Ryutaro, personaje caracterizado por su obediencia (remarcado en el párrafo final del *post*) se identifica con este uso de máscaras y reconoce a Manabu como su igual. Brindarle consuelo es, a su vez, un modo de brindarse consuelo a sí mismo y un acto de rebeldía oculto bajo la fachada de sumisión que debe mantener debido a su trabajo.

---

<sup>121</sup> Ryutaro, «SNAPDRAGON» en *Doll's House* [En línea] < [http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1287&st=15](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1287&st=15) > Consultado el 03 de marzo de 2018.

La reacción de Manabu es la siguiente:

Llevaba días necesitando un poco de comprensión, un poco de ese afecto que Kyo se negaba a darle a pesar de que compartían más que la cama por las noches. A pesar de la maraña de sentimientos con los que aún no podía lidiar, se declaraba mendigo del afecto de un hombre que si tenía una pizca de ello en su ser, no se lo ofrecería. [...]

[...] conforme aquel delicado beso se profundizó, supo que quizás él no era el único que estaba atravesando por un problema amoroso en esa habitación. No era que se olvidase de que Kyo los veía atentamente a tan solo unos cuantos pasos de distancia, pero si el muchacho frente a sí había tenido la delicadeza de besarlo, de consolarlo, él también tendría la gentileza de no rechazarlo. De tal forma que Manabu terminó llevando su única mano libre hacia la cabellera ajena, incitando a la otra muñeca a profundizar aquel beso.

Sabía que estaba besando a un completo extraño, pero resultaba un tanto alentador pensar que un ser humano con el que sólo había intercambiado miradas una sola vez, pareciera comprenderlo mejor que el hombre a quien había asegurado querer los últimos meses.<sup>122</sup>

Manabu, entonces, se humaniza a sí mismo al encontrar la forma de corresponder al consuelo y agradecer por ello, reconociendo (o al menos sospechando) en Ryutaro emociones similares a las suyas. Su personalidad sumisa no es la misma que aquella que se observa con Kaoru (la cual lo lleva a obedecer sin reparar en el daño de la coacción para concretar un encuentro sexual). Durante este episodio, Manabu se asume como víctima de las circunstancias y reconoce su propia humanidad al verse afectado por un amor no correspondido. Así, ambas muñecas cuestionan el cargo de poder de Kyo como cliente.

En las narraciones de ambos personajes está presente, de nuevo, al género *angst*, en la medida en que el padecimiento emocional de Manabu y Ryutaro son el tema central. No obstante, a diferencia de las muestras de este género revisadas anteriormente, encontramos ciertas desemejanzas: los personajes asumen sus propias responsabilidades pero también son capaces de reconocer la responsabilidad de una tercera persona, la autoflagelación por las malas decisiones ya no es tan evidente o bien, se anula casi por completo; así mismo el ritmo de la narración se ralentiza: ya no está el dinamismo de las discusiones, o de la gran cantidad de acciones condensadas: el tiempo

---

<sup>122</sup> Manabu, «SNAPDRAGON» en *Doll's House* [En línea]

<[http://z15.invisionfree.com/Dolls\\_House/index.php?showtopic=1287&st=15](http://z15.invisionfree.com/Dolls_House/index.php?showtopic=1287&st=15)> consultado el 04 de marzo de 2018.



se detiene para dar paso a las reflexiones de los personajes y la tensión dramática y narrativa, como consecuencia, también disminuyen.

En contraste con el escenario dedicado a las residencias, están aquellos sitios que en teoría deberían funcionar como sitios en común, o bien, como locaciones de esparcimiento social: centro comercial, parque, cafetería, bar, teatro, etc. Sin embargo, su función no es la misma que desempeña la planta baja de La Juguetería. Al referirse a locaciones como concepto, y no a locaciones en concreto, se vuelve mucho más difícil pensar en ellas como un punto en común. Está, además, el factor clave de que los personajes han salido de la zona delimitada de convivencia obligada (La Juguetería); de este modo, es mucho más difícil pensar en costumbrismo: los usos y costumbres a describir se han quedado en el burdel, sitio que acuna la pequeña sociedad que se desea retratar.

De este modo, las situaciones en las que interactúan los personajes adquieren, de nuevo, un carácter de mayor intimidad (casi del mismo modo en que ocurre con ciertas zonas de La Juguetería ajenas a la planta baja), a la vez que parecen encontrarse cambios en los estilos recurrentes de los textos. Un ejemplo puede observarse en «Freakshow», tema ubicado en la tienda de antigüedades de algún centro comercial. Dicha tienda, propiedad de Tadashi, funge como escenario para relatar otras historias motivadas por los objetos que ahí pueden encontrarse:

Esos [abanicos] [...] Si no mal recuerdo, se los compré a un hombre cuya tía era costurera de una española... Me dijeron que los hallaron en los cajones de una máquina de coser antigua [...] Así que, a lo mejor la española estimaba mucho a su costurera... [...] O la costurera los tomó porque la mujer no le quiso pagar por un vestido  
[...]

En realidad no es un cacharro, sino el cómplice de un crimen [...] [Éste gramófono] Se lo compré a un hombre en China [...] Según me dijo, lo trajo a su regreso de Estados Unidos. [...] Indagué un poco gracias a la placa que tiene [...] y resulta que sólo hicieron 850 como éste [...] Según me dijo el hombre, sus padres habían inmigrado a Estados Unidos allá por los años 20's...justo cuando gobernaba la ley seca... [...] Sus padres eran empleados de un matrimonio que había montado un bar clandestino en el sótano de su casa [...] ¡Todas las noches había fiesta! Alcohol ilegal, música en el gramófono, la policía haciendo redadas, Al Capone, mafias... y todo eso...

Después de relatarle las historias de varios objetos de colección, Tadashi y Ryutaro deciden recrear uno de estos relatos actuando como personajes de un bar clandestino. Así pues, el tema presenta recursos nuevos enriquecidos por el escenario en el que se

desarrolla: el uso de la metadiégesis y rasgos de lo carnavalesco, al incluir el teatro (la actuación, asumir Tadashi y Ryutaro su papel como personajes de una historia) como una experiencia no para contemplarla, sino para vivirla<sup>123</sup>. La tensión narrativa disminuye con relación a los textos presentados dentro de La Juguetería: la atención del texto recae más bien en el discurso de los personajes, no en la esfera de acción, que se limita a dar un recorrido a la tienda para observar los objetos de colección. En este sentido lo importante no es lo que hacen los personajes, sino lo que dicen. Finalmente, el tema concluye con una llamada que da aviso a Tadashi sobre el grave estado de salud de su padre, lo cual desencadena el sufrimiento emocional del personaje. Si bien es clara la presencia del género *angst*, es importante destacar que, a diferencia de otros temas, no es el foco de la narración, sino una manera de concluir un texto y contrastar el final dramático con el desarrollo más bien romántico que toma lugar entre los enamorados.

De nuevo, podemos observar que, una de las características principales de los textos ubicados fuera de La Juguetería, es que la jerarquía entre cliente y muñeca (o bien, entre muñeca y administrador) desaparece total o parcialmente, y las situaciones que generalmente formarían parte de la vida corriente (para personas normales) son, en realidad, situaciones extraordinarias para los personajes, cuya vida corriente gira en torno a La Juguetería, sobre todo en el caso de las muñecas y los administradores.

Ambas muñecas se camuflaron con éxito entre la multitud, estando ahora tan lejos de la mansión, Manabu dudó que alguien fuera a reconocerles, por lo que apartó la máscara de conejo que había estado cubriendo su rostro, dejándola colgada de su cuello, cubriendo la parte posterior de su cabeza sólo en caso de que tuviera que ponérsela de improviso.<sup>124</sup>

El anterior es un fragmento tomado de un tema en el cual, Manabu y Hiroto (una muñeca de trapo), escapan de La Juguetería en aras de interrumpir la rutina de trabajo para asistir a un Matsuri: un festival tradicional japonés y cuya celebración/asistencia es parte de la vida cotidiana de un ciudadano japonés promedio. Evidentemente, Manabu es consciente de los riesgos que corren ambos en caso de ser descubiertos y de lo

---

<sup>123</sup> Cfr. Bajtín, Mijail, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*, Alianza Editorial, Madrid, 2003, pág. 13.

<sup>124</sup> Manabu, «Matsuri» en *Doll's House* [En línea] <[https://www.tapatalk.com/groups/dolls\\_house/matsuri-t1185.html](https://www.tapatalk.com/groups/dolls_house/matsuri-t1185.html)> consultado el 15 de octubre de 2018.

alejada que es su actual vida con la de un ciudadano común. En uno de los *post* finales, Manabu plantea que «Había sido una noche divertida pero más que nada, había sido una noche común y corriente, como las que tendría permitido vivir si no fuera parte de la colección de muñecas de aquel lugar». Las reflexiones en la conciencia del personaje plantean la inversión del microuniverso de La Juguetería en relación con el universo de la vida corriente. En el marco de lo diegético, aquello considerado como «normal» en la vida real es en realidad lo extraordinario, y lo extraordinario (el crimen, las jerarquías obligadas) son parte de la cotidianidad de los personajes involucrados: «Encaminar hacia la puerta de la Mansión y desaparecer fue lo primero que hizo apenas supo de ello. No sabía por qué, pero quería escapar un poco de esa nueva realidad tan avasallante»<sup>125</sup>.

### 3.2.3. La importancia del espacio

Tal como lo menciona Luz Aurora Pimentel, la representación de un espacio diegético permite «generar no sólo una “imagen” sino un cúmulo de efectos de sentido»<sup>126</sup>. Más allá de fungir como el escenario o telón de fondo para la historia, el espacio adquiere importancia debido a las relaciones que entabla con los personajes, las acciones y el tiempo, y el caso de *Doll's House* no es la excepción.

La Juguetería es un espacio ambiguo en cierta medida; no existen especificaciones concretas sobre la arquitectura del edificio más allá de la ubicación de los pisos e instalaciones (y en raras ocasiones, algunos detalles añadidos por casos particulares de personajes) y, sin embargo, muchos personajes se refieren a ella como «la mansión»; esta denominación implica no solamente un recinto de dimensiones magníficas, también conlleva la sensación de lujo, opulencia e incluso excentricidad. Si bien en términos generales La Juguetería es un burdel de lujo, reducirlo a ello implicaría coartar su sentido; La Juguetería no es sólo prostitución, sino entretenimiento en todos los sentidos: cafetería, restaurante, bar, casino, spa, piscinas y jardines: más allá del negocio sexual, se habla de una suerte de centro vacacional que funciona prácticamente veinticuatro horas al día, los siete días a la semana, durante los 365 días del año. En este

---

<sup>125</sup> Tsunehito, «Hit That.» en *Doll's House* [En línea] <  
[https://www.tapatalk.com/groups/dolls\\_house/hit-that-t1366.html](https://www.tapatalk.com/groups/dolls_house/hit-that-t1366.html)> consultado el 15 de octubre de 2018.

<sup>126</sup> Pimentel, *Op. Cit.* pág. 25.

sentido, La Juguetería se aparta de la «vida corriente» para dar rienda suelta a los excesos, a la fiesta y al descanso de los personajes con el poder adquisitivo para obtenerlo. El interior de La Juguetería funciona entonces para establecer una nueva realidad caracterizada por:

- a) Un modo de vida en el que los valores que imperan son todos aquellos relacionados a la fiesta.
- b) Un orden social basado en jerarquías específicas, relaciones de poder y un comportamiento protocolario.

En ambos casos, tanto en la obediencia como en el recurrente enfrentamiento, ninguno tendría sentido en otro espacio que no fuera el interior de La Juguetería, que funciona entonces como vehículo de acción y condiciona las relaciones entre los personajes.

Por supuesto, es importante señalar que esta nueva realidad no se experimenta del mismo modo por todos los personajes. Para las muñecas representa una cotidianidad impuesta y que las aparta de la libertad, mientras que para los clientes implica un modo de vida no cotidiano, al cual entran libremente en aras de escapar de la realidad corriente (que sí les es impuesta). Para ellas La Juguetería es castigo, deuda y vida cotidiana, mientras que para ellos es juego, despilfarro y recreo.

Lo cierto es que, partiendo de esta observación, es notable que La Juguetería tiene sobre todo una función simbólica. Las acciones de los personajes, así como su discurso y forma de pensar, se ven influidos en gran medida por la disposición del espacio. El interior de La Juguetería es un pequeño fragmento incluido, a su vez, dentro del universo diegético de *Doll's House*, que se rige por tres preceptos básicos:

- 1) Es un espacio cerrado.
- 2) Se rige por sus propias leyes.
- 3) Contradice (o bien, transgrede) la visión de un mundo real, normal y corriente.

La Juguetería es un sitio que alberga a las muñecas, una «casa» en la que viven, además de su lugar de trabajo. Para Gastón Bachelard «la casa alberga el ensueño, la casa protege al soñador, la casa nos permite soñar en paz»<sup>127</sup>, y representa el universo primero del ser humano, el espacio seguro que lo protege de la hostilidad del propio hombre y del universo. La casa, el interior, es un espacio íntimo de sueños, recuerdos y emociones. En *Doll's House*, sin embargo, el interior de La Juguetería no es precisamente el espacio protector, puesto que dentro de ella toma lugar el encarcelamiento, la pérdida de libertad (al menos para una mitad de los personajes

---

<sup>127</sup> Bachelard, Gaston, *La poética del espacio, La poética del espacio*, FCE, México, 1975, pág. 29.

involucrados). En el caso de las muñecas, la hostilidad (el crimen) se encuentra dentro de la propia morada. En el caso de los clientes, el interior es el espacio de festejo, pero no un hogar, pues significa para ellos un territorio ajeno y temporal en contraste a su propia realidad. Es dentro de la «mansión» en donde los personajes pierden su humanidad para ser cosificados y estratificados de acuerdo con el servicio que prestan, a las ganancias que simbolizan o el nivel adquisitivo que les corresponde.

La dialéctica del afuera y el adentro en *Doll's House* transgrede lo planteado por Bachelard: el adentro (La Juguetería) es el territorio hostil y peligroso, mientras que el afuera representa la libertad y, por lo tanto, la seguridad. Así pues, La Juguetería, como principal escenario para el desarrollo de los textos narrativos, posee su propia dialéctica.

La Juguetería funciona como un pueblo pequeño con sus propios usos y costumbres a los que los personajes jugadores se han adaptado o terminarán por adaptarse. Ya sean muñecas o clientes, los personajes adoptarán un comportamiento estereotipado que se adapte al modelo impuesto no sólo por el reglamento del juego, sino por las jerarquías del universo diegético. Se establece entonces una relación entre personajes estereotipadamente activos y personajes estereotipadamente pasivos, personajes que mandan y personajes que obedecen, personajes fuertes y personajes débiles, personajes sumisos y personajes dominantes, personajes que explotan y personajes explotados. Ellos se encuentran sometidos a la convivencia que puede decantarse hacia dos extremos:

- a) La aceptación de los roles impuestos y su consecuente desarrollo, ciñéndose a la relación de control y sumisión
- b) Un constante enfrentamiento que evidencia y desaprueba la desigualdad de jerarquías, aunque ningún personaje sea capaz de librarse de ella.

Dentro de La Juguetería, estos extremos se vinculan con la dialéctica del arriba y el abajo, donde, según Bachelard, el abajo supone la profundidad del inconsciente y el arriba representa el espacio del ensueño.<sup>128</sup>

Parece ser que las relaciones construidas por y entre los personajes comienzan con el inciso *a* y se ubican en el punto más bajo de la arquitectura vertical del burdel (la planta baja), mientras que las características del inciso *b* aparecen conforme se asciende por los demás pisos de la mansión. Lo anterior se explica por la manera simbólica del ascenso en la escala social que representa La Juguetería: entre más alta sea la ubicación de las habitaciones, mayor será el estatus que alcance la muñeca, y entre más alto sea el

---

<sup>128</sup> Cfr. *Ibid*, pág. 38-39.

poder adquisitivo del cliente, mayor es el valor del lujo que puede darse al solicitar los servicios propios del tercer piso. Según Bachelard el ascenso es además una manera de alcanzar el cielo a través del heroísmo que supone el subir las escaleras<sup>129</sup>. Las habitaciones de los últimos pisos conllevan una atmósfera de paz. En La Juguetería ocurre algo similar: mientras más alto sea el piso al que una muñeca pertenezca, mayor es la oportunidad y la esperanza de alcanzar la liberación, aunque también signifique una considerable pérdida de la intimidad con relación al primer piso de la mansión (en cuyas habitaciones no se permite el ingreso a clientes). El último piso está reservado para aquellos que hayan logrado pagar la deuda y cumplir con el castigo, pero que permanecen por propia voluntad dentro de la mansión.

Sin embargo, en *Doll's House* también se presenta una transgresión de la simbólica del arriba y el abajo; no olvidemos que La Juguetería cuenta también con un Ático: un sitio de castigo situado en la parte más alta de la casa. Por ubicación, análogo al ático es el desván; según Bachelard «la escalera del desván, más empinada, más tosca, se sube siempre. Tiene el signo de la ascensión hacia la soledad más tranquila»<sup>130</sup>. En La Juguetería, el ático no funciona como escondite voluntario, sino como un sitio de aislamiento forzado: signo de que la máxima ascensión no es siempre lo mejor. Pese a que La Juguetería es el espacio cerrado en común de las muñecas (su realidad y principal escenario de acción), también es cierto que el edificio es en sí mismo un sitio hostil para ellas; de este modo se da la transgresión: al no ser propiamente un hogar, el ascenso hasta la cima no trae consigo ningún tipo de bienestar.

Ahora bien, se ha mencionado que el interior de La Juguetería es un espacio poco concreto. Las descripciones son escasas, a diferencia de los escenarios ubicados en el exterior que pueden ser mejor detallados por los jugadores.

Pese a la falta de concreción del espacio, lo cierto es que los textos ubicados dentro de La Juguetería no tienen como prioridad la descripción del mismo; se ha dicho que la mansión tiene una función tanto simbólica como de vehículo de acción, lo cual significa que predominan las relaciones jerárquicas y las actitudes y acciones que los personajes desarrollan a partir de ellas. La ubicación de los personajes en un punto específico del burdel condiciona el comportamiento de los mismos (en tanto que cada espacio incluye protocolos a seguir y otros personajes con los cuales pueden o no interactuar) y de este modo es posible identificar la presencia de cronotopos. La planta baja, por ejemplo, es un lugar de encuentro común en el que puede darse el inicio de

---

<sup>129</sup> *Ibid.*, pág. 45.

<sup>130</sup> *Ibid.*, pág. 44.

alguna trama, bajo la premisa de ser el primer sitio de contacto entre las muñecas y los clientes. Lo anterior recuerda al cronotopo del *salón-recibidor* propuesto por Bajtín:

Desde el punto de vista temático y compositivo, ahí se producen encuentros [...]; se generan nudos argumentales; con frecuencia tienen también lugar los desenlaces; y, finalmente, surgen –cosa muy importante– *diálogos* que adquieren un relieve excepcional en la novela, se revelan los caracteres, y las «ideas» y «pasiones» de los héroes. [...] En él están representados casi todos los grados de la nueva jerarquía social (juntados en el mismo lugar y al mismo tiempo); y, finalmente, en él se revela, en formas concretas y visibles, la fuerza omnipresente del nuevo dueño de la vida: el dinero.<sup>131</sup>

En contraste con el *salón-recibidor*, que es un espacio público, se encuentra el cronotopo del espacio íntimo: el de *las habitaciones*. Al respecto de este espacio, Bachelard enfoca su funcionamiento como un reflejo del interior del personaje: «La intimidad del cuarto pasa a ser nuestra intimidad. Y, correlativamente, el espacio íntimo se ha hecho tan tranquilo, tan simple, que en él se localiza, se centraliza toda la tranquilidad de la habitación. El cuarto es, en profundidad, nuestro cuarto, el cuarto está en nosotros». Lo cierto es que parte de este reflejo se presenta, también, en la relación que tienen las muñecas de *Doll's House* con sus propias habitaciones: la ubicación de ésta en cada piso depende del estatus de la muñeca (y el estatus lo es todo en esta sociedad altamente jerarquizada), y de este rango dependerán las acciones que ahí dentro se desarrollen. Por supuesto, las habitaciones de La Juguetería están lejos «centralizar la tranquilidad» de la cual sus propios habitantes carecen. De hecho, según las características de los textos revisados antes, la tensión narrativa sugiere a la habitación como el espacio con mayor condensación de acciones: al ser el escenario del encuentro sexual pornográfico, los ánimos se agitan, el tiempo corre más deprisa, la cantidad de participantes se reduce (con relación al *salón-recibidor*) y es aquí, principalmente, en donde la muñeca se representa, con más claridad, como un objeto de consumo (y desde luego, el cliente como un consumidor). Caso similar es el de las oficinas de los administradores de La Juguetería; éstas, en cierto modo, funcionan como habitaciones y/o resguardo durante sus horas de trabajo. Las oficinas son un espacio que refuerza el estatus de los administradores y el poder que poseen sobre sus trabajadores. Tampoco aquí prima la tranquilidad: visitar la oficina de un administrador involucra cierto grado de conflicto que se resolverá en privado (y, en muchos casos, a través de la coacción ejercida por la

---

<sup>131</sup> Bajtín, Mijail, *Teoría y estética de la novela*, pág. 397.

diferencia de jerarquías). Así pues, los habitantes de la mansión (muñecas y administradores) se mimetizan con sus habitaciones tal como lo plantea Bachelard; sin embargo, la intimidad de La Juguetería no coincide con la intimidad que se espera de un hogar.

Algo que debe tomarse en cuenta, además, es que las muñecas (incluso los administradores) son habitantes pasajeros en La Juguetería. Ocuparán las habitaciones (y de hecho todas las instalaciones de la mansión) hasta que deban ser reemplazados, o bien, mejoren su estatus para escalar de un piso a otro. Este hecho contribuye también a la imposibilidad de reclamar un espacio como propio, de otorgarle un toque personal similar al de la habitación de un hogar que es y será siempre nuestra. En este sentido, no debemos olvidar que no sólo los personajes son pasajeros en tanto que forman parte del universo diegético y su destino depende de las relaciones comerciales y de poder que ahí se establezcan; los jugadores (escritores y lectores) también son transitorios en su mayoría y esto les impide apropiarse del espacio.

Lo anterior explica el hecho de que los narradores nunca o casi nunca se enfocan en dar una imagen detallada del espacio, no sólo porque esto implicaría cuestionar de algún modo la visión del mundo que tienen los creadores del juego, sino también porque se corre el riesgo de reducir las posibilidades de acción del jugador con el que se comparte la narración, así como de los jugadores que posteriormente se apropiarán de ese espacio. En el caso de que cada jugador se tomara la libertad de dar una descripción personal que no correspondiera de forma exacta con la del jugador que interactúa, esto afectaría no sólo la verosimilitud del texto en turno, sino también al conjunto global de narraciones. Los jugadores optan, entonces, por elementos más bien conceptuales y abstractos para la creación del espacio: una mesa, una silla, una cama y una habitación en su forma más genérica. Si bien es cierto que en contadas ocasiones pueden incluirse detalles (por ejemplo, la ubicación de los muebles en las habitaciones) esto se relacionará directamente con el desarrollo de lo ocurrido en el texto y generalmente serán detalles añadidos por un jugador cuyo personaje tenga poder directo sobre la disposición del espacio. De este modo, es posible observar que la plataforma y las dinámicas del juego condicionan la construcción del texto literario.

Es cierto, sin embargo, que hay algunas descripciones, y ellas obedecen al modelo de *descripción focalizada* descrito por Pimentel, en el cual «el punto cero de la dimensionalidad será siempre el observador-actor que asume el contenido y la forma de la descripción»<sup>132</sup>; así, Taturou puede dar algunos indicios sobre lo que observa desde

---

<sup>132</sup> *Ibid*, pág. 36.



su lugar en el bar (una barra, una vitrina con botellas)<sup>133</sup>; Tadashi puede incluir en su narración una gran verja de hierro que custodia la entrada a la mansión, o la escalinata por la cual se vio obligado a subir al entrar<sup>134</sup>. La subjetividad en las (escasas) descripciones las dota de verosimilitud, en tanto que representan solamente la perspectiva de un personaje. Por lo tanto, si otros personajes (ora involucrados en la situación, ora habitando el mismo escenario pero en un punto de tiempo distinto) describen algo diferente, el foco de cada personaje vuelve difusa la espacialidad y, por ende, se diluyen las incongruencias. Las diferentes perspectivas dadas por los distintos personajes jugadores condicionan también la construcción del texto.

No obstante, todos estos detalles venidos desde el punto de vista subjetivo son, en su mayoría, referenciales, en el sentido de que representan características propias del lugar al que pertenecen y que fácilmente pueden relacionarse con aspectos de la realidad: todos los bares tienen una barra y una vitrina con botellas; todos los edificios de lujo están rodeados por verjas y se requiere de subir una escalinata para acceder a ellos; así pues, estos detalles convierten al espacio diegético en un referente cultural que puede ser reconocido con mayor facilidad por los jugadores involucrados y evita el peligro de caer en contradicciones. Esto vuelve congruente el espacio desde la perspectiva global del conjunto de narraciones.

Por otro lado, estas descripciones poseen un sentido más bien pragmático: Tatsurou no habría observado la barra y la vitrina de no ser por el papel de espía que desempeña, pendiente de su alrededor. La verja y la escalinata no tendrían cabida en la descripción de Tadashi a no ser que tuviera que atravesar una y subir por la otra, lo cual refuerza la idea del espacio como vehículo de acción.

La descripción del espacio es una de las diferencias más notables entre el afuera y el adentro en los escenarios de *Doll's House*. Mientras que La Juguetería es un ente único, el resto de los escenarios de la ciudad donde se localiza no lo son; puede haber muchos hospitales, muchos hoteles, muchos restaurantes y muchos centros comerciales. La existencia de estos escenarios, como concepto, es una oportunidad para que éstos puedan ser descritos a conveniencia por los jugadores sin riesgo a destruir la lógica dictada por las reglas del juego. El exterior no es un espacio común, por lo que no es necesario mantener la neutralidad que impera en las descripciones dentro de La Juguetería.

---

<sup>133</sup> *Vid. supra.*

<sup>134</sup> *Vid. supra.*

El exterior es también simbólico: en el caso de las muñecas, representa la libertad y el regreso al mundo convencional; en el caso de los clientes, representa la pérdida de cierto estatus (el de La Juguetería) y el regreso a la rutina de la cual han intentado escapar.

En la siguiente tabla se muestra, de manera más sistemática, la diferencia que presentan varios aspectos de los textos con relación al espacio en el que se encuentran ubicados.

	<b>ADENTRO</b>	<b>AFUERA</b>
<b>Psicología del personaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Intimismo e introspección</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Intimismo e introspección</li> <li>▪ Recuerdos</li> <li>▪ Comparación con el adentro</li> </ul>
<b>Jerarquía</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Marcada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menos marcada/Anulada</li> </ul>
<b>Tensión dramática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aumenta la tensión dramática</li> <li>▪ Mayor velocidad en el desarrollo del relato</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aumenta o disminuye la tensión dramática</li> </ul>
<b>Formas de relación entre personajes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Novela rosa: separación de los amantes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Novela rosa: conciliación</li> </ul>
<b>Experiencia subjetiva de la acción dramática</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>Angst</i>: alto grado de angustia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Romance</li> </ul>
<b>Sexo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pornografía</li> <li>▪ Cosificación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Erotismo</li> <li>▪ Humanización</li> </ul>
<b>Estrategias narrativas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Costumbrismo</li> <li>▪ Normalización del crimen y violencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Desnormalización del crimen y la violencia</li> <li>▪ Carnaval</li> <li>▪ Digresiones y metadiégesis</li> </ul>

## IV. ¿LITERATURA EN LOS JUEGOS DE ROL?

### 4.1. *Doll's House*: otro modo de desautomatización

En el primer capítulo de esta investigación se realizó una revisión histórica del concepto de literatura. Pese a que dicha definición ha tenido variaciones con el paso del tiempo, las siguientes características suelen mantenerse constantes:

- a) El proceso de desautomatización
- b) El uso del lenguaje como vehículo expresivo
- c) Presencia de transtextualidad y filiación genérica con una tradición literaria
- d) Notoria organización de los elementos del texto
- e) Carácter ficticio
- f) Falta de propósito práctico.

Los textos contenidos en el juego de rol *Doll's House* presentan todas las características mencionadas. Lo más evidente, por supuesto, se encuentra presente en el proceso de desautomatización. Sin embargo, esto no se limita simplemente al lenguaje; dicha desautomatización abarca al proceso de escritura en su totalidad, que comienza con los fenómenos generados a partir de la interacción entre jugadores.

Pese al reconocimiento de estructuras y categorías pertenecientes a la tradición literaria (lo que bien puede reconocerse como un efecto de la *estética de la identidad* descrita por Yuri Lotman<sup>135</sup>), es necesario señalar la extrañeza que la recepción de los textos puede provocar en los lectores que no pertenezcan al grupo de jugadores en la comunidad. Dicha extrañeza puede deberse, principalmente, a la cuestión que acarrea la escritura de una obra por parte de dos o más autores. Esta situación resulta en textos que, como obra completa, están formados por narraciones distintas con focalizaciones distintas y la imposibilidad de catalogar a un personaje como principal y a otros como secundarios, debido a la fluctuación en los focos y puntos de vista de las historias y los narradores. Estos rasgos, que se alejan de la narrativa tradicional, no se incluyen en los textos producidos en *Doll's House* como meros ornamentos. En realidad, son el resultado de las reglas del juego que, si bien establecen a la interacción entre jugadores

---

<sup>135</sup> Según Lotman, la *estética de la identidad* «Se basa en una identificación completa de los fenómenos representados de la vida y de modelos clichés que el auditorio ya conoce y que forman parte de un sistema de “reglas”. [...] Los estereotipos (clichés) de la conciencia desempeñan un enorme papel en el proceso del conocimiento y —más ampliamente— en el proceso de transmisión de la información». Lotman, *Op. Cit.* pág. 349.

como una parte fundamental para el desarrollo de las historias, también promueven la libertad creativa y el desarrollo de narrativas diversas. Así pues, la desautomatización se sustenta en el distanciamiento de los cánones literarios del autor único, gracias a la propuesta estética con la que el juego invita a sus jugadores a crear obras conjuntas.

En relación con lo anterior, se tiene que el primer rasgo de desautomatización durante el proceso creativo, propiciado por las reglas de *Doll's House* y la interacción entre jugadores, es el desdoblamiento de estos para convertirse en escritores y lectores los unos de los otros. Como ya se ha visto, existe un intercambio constante de papeles. En *El relato digital*, se habla ya del término de «escrilectores» pues, según el autor, es un concepto característico de la escritura en el ciberespacio, en donde

Los roles se reconfiguran y ya no se puede hablar de un escritor y de un lector como entidades separadas, sino de un *escrilector*, un sujeto interconectado, capaz de desplegar una inteligencia colectiva y de producir sus propios textos en forma casi simultánea con su recepción.<sup>136</sup>

Los *escrilectores*, entonces, son el resultado de lo que Aarseth había definido en su momento como literatura ergódica; sin embargo, el *esfuerzo relevante* del lector en los juegos de rol supera al descrito por Aarseth en los hipertextos<sup>137</sup>: el lector no se limita a elegir el camino que seguirá la obra, sino que contribuye a crearla y convierte al escritor, a su vez, en un lector de su propia contribución.

Lo anterior no quiere decir que se abandonen los rasgos característicos de los hipertextos de ficción: los lectores (jugadores o simplemente visitantes a la página) son capaces de elegir uno de los relatos para comenzar su lectura (o bien, continuarla) sin que para ello sea necesario buscar el relato primigenio de cada personaje. Los relatos no están organizados por orden, cada uno de los episodios que conforman la trama general contenida en el foro ocurre en distintos lugares, y en cada lugar se presentan secuencias cronológicas dispares. También es posible para el lector elegir entre los distintos dramas y alternarlos según lo que desee leer. *Doll's House* es entonces una «colección de fragmentos textuales semiorganizada», tal como Jean Clément<sup>138</sup> describiría a los hipertextos de ficción en su momento.

---

<sup>136</sup> Rodríguez, Ruiz Jaime Alejandro, «La escrilectura» en *El relato digital* [En línea] <[http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/teoria/escrilectura.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/escrilectura.html)> Consultado el 14 de agosto de 2018.

<sup>137</sup> *Vid. supra.*

<sup>138</sup> *Vid. supra.*

El segundo rasgo de desautomatización es, quizás, el más notorio de *Doll's House*. Los elementos de los textos se encuentran íntimamente relacionados y determinados por otro elemento de la narrativa: el espacio. A diferencia de la narrativa convencional, en la cual «los ambientes [...] pueden considerarse como expresiones metonímicas o metafóricas del personaje»<sup>139</sup> o bien «el marco escénico puede ser expresión de una voluntad humana»<sup>140</sup>, en *Doll's House* el espacio juega un papel preponderante al condicionar el desarrollo de las historias. Esto puede comprenderse mejor si se tiene en cuenta que el principal escenario de los textos en *Doll's House* es precisamente la mansión en donde se ubica el burdel, y que cada personaje posee una historia que se divide en el antes y el después de La Juguetería: antes de ella se encuentra el pasado, y después de cerrar el negocio con La Juguetería, está el presente, el tiempo diegético durante el cual las historias entre jugadores comienzan a escribirse.

Como se ha observado en el análisis de las muestras, la disposición de La Juguetería como edificio determina las relaciones jerárquicas entre personajes y, por tanto, influye en el tipo de interacción entre los jugadores, así como en el papel que un personaje tendrá en la historia de otro. La composición del espacio, al igual que la presencia de los personajes en escenarios específicos del universo diegético, afecta directamente su comportamiento, sus acciones y el desarrollo de la psicología: el espacio no es una metáfora de la voluntad del personaje; antes bien, el personaje se encuentra subordinado al espacio que habita.

Ciertamente, la configuración de los personajes obedece a estereotipos propios de los géneros a los que se vincula cada texto; no es gratuito, por ejemplo, que la dualidad de lo femenino y lo masculino se vuelva mucho más evidente cuando los textos presentan estructuras propias de la novela rosa, género especialmente presente en los espacios abiertos, al exterior del burdel. Estos mismos personajes adquieren también otros matices derivados de la vinculación con otros géneros. Los enamorados, sacados de la zona del romance y como seres individuales, se convierten en los héroes que observan los usos y costumbres de un entorno que les resulta ajeno a pesar de formar parte de dicha comunidad, trama especialmente recurrente en los espacios de convivencia al interior de La Juguetería. Dichos héroes, al ser partícipes de la ilegalidad y asumirla como normal, se convierten en cómplices de una sociedad criminal frente a la cual ya no muestran capacidad de asombro. Sus decisiones equivocadas pueden llevarlos a adoptar el papel de un mártir, ser protagonistas de su propia tragedia (en el

---

<sup>139</sup> Wellek, R. *Op. Cit.* pág. 265

<sup>140</sup> *Idem.*

sentido moderno de la palabra: un hecho funesto que causa gran dolor y sufrimiento). Y, bajo otras circunstancias, son capaces de experimentar el placer erótico como producto del amor, o bien dar rienda suelta a los instintos más primitivos en busca de una mera satisfacción corporal a través de la prostitución: la manera en que los personajes experimentan la sexualidad está condicionada por la dicotomía del afuera y el adentro.

El recuento anterior deja en claro que los relatos contenidos en *Doll's House* mantienen vínculos notorios con la tradición literaria, incluyendo características reconocibles de géneros literarios como el costumbrismo o incluso la novela rosa. Son varios los géneros que conviven en el universo diegético de la comunidad, favoreciendo así la hibridez de la obra. Además, como categorías estructurantes, cada uno de los géneros encontrados en *Doll's House* presenta sus propias peculiaridades. En el particular caso de esta comunidad de rol, hemos observado que el espacio no sólo afecta al desarrollo de los personajes, sino también a los temas abordados, la percepción del tiempo, la tensión narrativa e incluso la elección del vocabulario. Esto es fundamental para comprender una forma más de desautomatización: la filiación genérica de cada texto depende también del espacio en donde se desarrolle la acción.

Ahora bien, es el intercambio constante entre jugadores lo que permite el último rasgo de desautomatización propio de los juegos de rol narrativo: el carácter de los textos como una obra abierta. A diferencia de la escritura tradicional, en donde la obra tiene un límite decidido por el autor (cierta extensión, cierto número de páginas, la conclusión de la trama), la historia de *Doll's House* podrá extenderse hasta el infinito según lo decidan sus jugadores, puesto que no hay una regla que especifique el final de dicho juego y, por tanto, de la historia global: ésta se encontrará en constante renovación; la pérdida de límites se sostiene ineludiblemente por la plataforma: el universo en línea es el único medio capaz de soportar el contenido del texto, mismo que sería imposible de traspasar a un espacio tan limitado como el libro impreso.

Por supuesto, no puede dejarse de lado que los textos analizados presentan algunos rasgos de desautomatización en términos más tradicionales, aunque no sea ésta su característica más sobresaliente. La estructura de los textos encontrados en *Doll's House* pone de manifiesto que la selección de palabras supera la intención comunicativa y/o informativa. Casos particulares muestran el uso esporádico de figuras retóricas o motivos que suelen repetirse en algún jugador (o bien, en parejas de jugadores), revelando el estilo de la prosa de cada uno de los autores. De este modo, puede hacerse evidente lo siguiente: los jugadores son conscientes del uso del lenguaje como un

vehículo expresivo que permite no solamente el entendimiento entre jugadores (que, sin algunas herramientas como el uso de un «español neutro» o un registro de la norma culta, podría verse limitado debido a los distintos contextos lingüísticos a los que pertenecen), sino también la capacidad de crear un texto estético que resulte atractivo a los demás jugadores; esto es, un texto que pueda disfrutarse gracias y a partir de las herramientas que las reglas implícitas y explícitas del foro exponen. Los jugadores aprenden unos de otros: pueden observarse mejorías en cuanto a sus técnicas narrativas y descriptivas, en la ampliación de su vocabulario e incluso llegan a arriesgarse a dialogar con otras obras (libros, canciones, películas); el constante intercambio de textos los ayuda a «pulir» su redacción para que el texto sea algo atractivo para el resto de la comunidad. Existe, pues, una toma de conciencia por parte de los jugadores para dotar de literaturidad a los textos.

Así mismo, no hay que olvidar la naturaleza de los textos contenidos en *Doll's House*, los cuales corresponden a una serie de situaciones comunicativas imaginarias desarrolladas entre los personajes, no entre los usuarios. Estas situaciones comunicativas ocurren en el plano del universo diegético, por lo que adquieren un carácter cien por ciento ficcional, determinado por la interacción de los jugadores que, desde el momento que se registran en la plataforma, han aceptado un pacto de verosimilitud tal cual lo describe Roger Caillois en el juego *mimicry*<sup>141</sup>: escribir e interactuar con otros jugadores conlleva la aceptación de un universo cerrado y ficticio; los usuarios se convierten en personajes, hacen creer a los otros usuarios que son muñecas, clientes y/o administradores contando su propia historia mediante fragmentos de relatos. El placer del juego de rol narrativo consiste, precisamente, en despojarse pasajeramente de la propia personalidad y moldear otra a gusto propio. Empero, todos los usuarios de la plataforma son conscientes de esta transformación, por lo que no son engañados en lo absoluto. El pacto de verosimilitud propio del juego *mimicry*, en conjunto con las situaciones comunicativas imaginarias entre los jugadores, propician la constante reconfiguración en la identidad de los personajes. Tal como lo señala Jaime Alejandro Rodríguez, «mientras los jugadores participan en un juego de rol, se convierten en autores no sólo de texto, sino de ellos mismos, construyendo nuevos *yos* a través de la interacción social»<sup>142</sup>.

---

<sup>141</sup> *Vid supra*.

<sup>142</sup> Rodríguez, J. «Juegos de rol» en *Op. Cit.* [En línea] <[http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/r\\_digital/teoria/juegosrol.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/teoria/juegosrol.html)> Consultado el 14 de agosto de 2018.

Finalmente, pero no por ello menos importante, la construcción de estos textos con estructura funcional determinada e indudable conciencia estética por parte de los jugadores sirve a un único propósito: el juego en sí mismo. No hay un fin práctico para la escritura, ni siquiera el de conocer a personas de zonas geográficas hispanas distintas puesto que, en sentido estricto, quienes están inmersas en estas situaciones comunicativas son los personajes, no los autores, y la interacción narrativa se limita al propósito compartido de construir ficción. La finalidad de la escritura es el acto de escribir en sí mismo, y es el propio juego el que se encarga de abrir el potencial de la expresión literaria.

#### 4.2. De la literariedad a la literatura

Es momento de preguntarse: ¿Las características anteriores bastan para, en efecto, considerar que los textos encontrados en *Doll's House* son literatura?

La respuesta más sencilla implicaría una afirmación tajante, de no ser porque en *Signo y valor*, Javier Pamparacuatro Martín hace una importante distinción entre literariedad y literatura. El primero, según explica, es un concepto mucho más basto que el segundo, y se refiere principalmente a las características especiales que hacen que un texto se aparte de otros cuyo lenguaje y fin es esencialmente literal y práctico, y se aclara que dicha literariedad puede estar presente en textos literarios y no literarios. ¿Cuál es, entonces, el criterio capaz de catalogar un texto literario en literatura? Al respecto, Pamparacuatro sospecha que la literatura es algo mucho más complejo que la simple literariedad

[...] porque se trata de una cuestión relacionada con la respuesta del *lector*. Éste no debe entenderse solo en el sentido del lector individual y aislado, sino más bien en el sentido amplio de la dimensión pragmática de la recepción, que incluye aspectos históricos, institucionales, sociales, etc.<sup>143</sup>

*Doll's House*, como foro de rol, se trata de un sistema cerrado, en la medida en que los principales lectores de los textos son, en primera instancia, los jugadores involucrados en el desarrollo de un tema y, en un sentido más amplio, todos los jugadores que tengan acceso a la plataforma. Este último grupo comparte un número importante de

---

<sup>143</sup> Pamparacuatro, Javier, *Signo y valor: estudio sobre la estética semiótica del texto literario*, Universidad del País Vasco, Bilbao, 2012, pág. 148.



características, mismas que van desde la afición por los juegos de rol, hasta el conocimiento y gusto por las temáticas y/o géneros que se abordan en la comunidad. Aunque el principal lector de un texto sea el jugador en turno con quien se interactúa, lo cierto es que cada *post* está escrito para dirigirse a un público más amplio: los usuarios de la plataforma (grupo que, sin embargo, no deja de ser restringido). De ese lector indefinido, habrá alguno que responda el planteamiento de una situación, y es en este momento en que se convertirá en un lector definido y coautor de la historia que se presenta.

Dentro de una cultura determinada, el lector dispone de un código que le permite captar como literaria una obra dada, de lo cual se deduce que el carácter literario de una obra no es absoluto, sino relativo a una serie de estructuras histórico-culturales y psicológicas. [...] Todo texto en situación comunicativa está inserto en un tiempo y espacio, y tiene un emisor y un receptor real o potencial. Lo característico de la literatura es tener, no un receptor definido, sino uno ideal o no definido, de modo que cuando un texto deja de tener receptor definido pasa a ser interpretado como literario<sup>144</sup>.

Lo anterior ejemplifica no solamente la manera en que cada uno de los jugadores escribe bajo pautas que permitan a un grupo de personas específicas disfrutar del texto, sino también el modo en que los textos, como obra conjunta, pueden ser asimilados por un lector no-jugador: en el contenido de estos pueden reconocerse elementos narrativos y transtextualidades capaces de ser analizados mediante métodos narratológicos. Así pues, aunque nos referimos a una plataforma cerrada (cuyo acceso requiere de un registro en la página web), ésta puede ser apreciada: los textos son *legibles* para un público más amplio que sobrepasa al de los propios jugadores, mismo que podría establecer vínculos con rasgos de la tradición literaria. Pero, ¿qué sucede con aquellos rasgos que no pertenecen al canon, como es el caso de la autoría compartida? Al respecto, Yuri Lotman dice que

Otra clase de estructuras, si las consideramos a este nivel, está constituida por los sistemas cuya naturaleza de código es desconocida por el auditorio antes de empezar la percepción artística. Es la estética [...] de la oposición. El artista opone a los métodos de modelización de la realidad habituales para el lector su solución original que él considera verdadera<sup>145</sup>.

---

<sup>144</sup> *Ibid.* pág. 173.

<sup>145</sup> Lotman. *Op, Cit*, pág. 352.

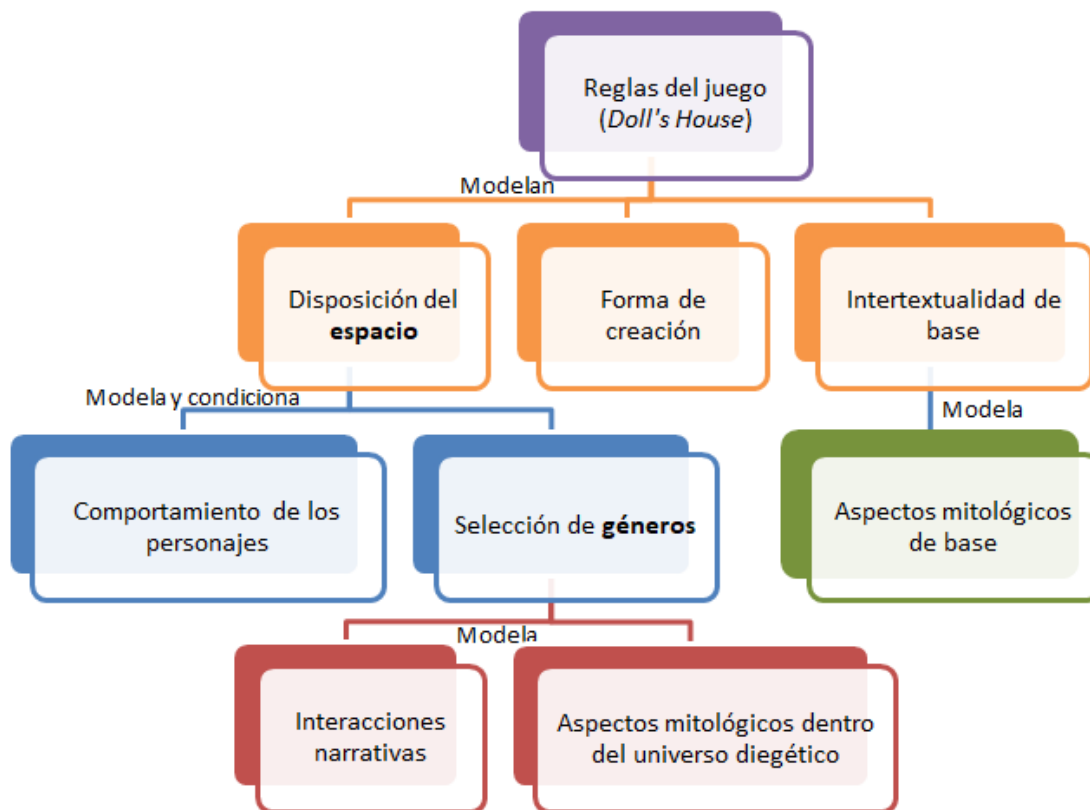
En este sentido, el sistema modelizador en *Doll's House* es un híbrido en el cual se reconocen dos principales sistemas de filtros. El primero de ellos está dado por el proceso de derivación a partir del cual *Doll's House* ha tenido origen. Las relaciones hipertextuales más directas ya han sido analizadas en el capítulo anterior y, partiendo de la modelización primera del mundo en esta serie de relaciones, tenemos que:



Como se mencionó con anterioridad, estos tres productos guardan relación en tópicos muy específicos:

- 1) La importancia del dinero por encima de la condición humana
- 2) El poder que ciertas personas (o grupos de personas) ejercen sobre otras, y que se deriva del inciso anterior
- 3) El juego de apariencias entre los que mandan y los que obedecen

En *Doll's House*, estas tres premisas se fusionan con un segundo sistema de filtros, cuyo sistema modelizador son las reglas del juego. Aquí, se constituye otro sistema de filtros:



Este segundo sistema modelizador está dado por las reglas del juego, que son aceptadas por una comunidad de escritores-lectores en aras de crear (escribiendo y leyendo) historias que se apeguen a una visión específica del mundo determinada en el primer sistema de filtros. Así, estos dos sistemas modelizadores se fusionan de nueva cuenta, para constituir los aspectos mitológicos del universo diegético, mismos que convergen con el resto de los elementos intertextuales y filiaciones genéricas. No es injustificado que uno de los géneros más socorridos por los distintos relatos que conforman el universo del juego es, precisamente el de la novela rosa. En un mundo en el que las jerarquías sociales se encuentran tan marcadas, la presencia del romance y la búsqueda de libertad humaniza a los personajes cuyo papel ha de ser elegido en función de su valor plenamente monetario, en términos de precio e inversión, en el sentido más literal. Lotman apunta que «la obra de arte representa un modelo finito del mundo

infinito»<sup>146</sup> y Pamparacuatro explica al respecto que «cada obra concreta modeliza a un tiempo un objeto particular y un objeto universal [...] A esta modelización de todo el universo, opuesta a los aspectos particulares del argumento, Lotman la llama *aspecto mitológico* de la obra»<sup>147</sup>. La modelización del mundo infinito en lo finito oscila entre la tragedia y la esperanza: todo en este mundo es rentable, todos tienen un precio, el mundo se maneja con dinero; y sin embargo, existe la esperanza de liberarse de las ataduras de una sociedad jerarquizada y conseguir la felicidad. Y esto se representa en el juego cuando los personajes adquieren una deuda que deben pagar con su libertad y con la renta de la propia intimidad, atrapados dentro de los pisos de La Juguetería.

Según Pamparacuatro, la obra de arte «muestra cualidades de apertura, originalidad e irracionalidad». El recuento anterior hace patente que los textos encontrados en la plataforma de *Doll's House* proponen una nueva forma de escritura: su originalidad radica en la desautomatización del proceso creativo, y aquello que él denomina como *irracionalidad* se encuentra reflejado en el sistema modelizador que apuesta por la hibridez. Quizás para Pamparacuatro los textos de *Doll's House* podrían caer incluso en el *kitsch*<sup>148</sup>, debido al sistema cerrado del juego y a ciertos géneros compartidos de la tradición literaria que están relativamente estandarizados. No obstante, hay que recordar que las estructuras de ciertos géneros literarios tienden a la repetición y es precisamente aquello lo que permite una filiación. *Doll's House* podría repetir las estructuras de la novela rosa, costumbrista o erótica, pero su estética de oposición, basada en la autoría colectiva y en la falta de limitaciones de la obra, escapa completamente del canon literario. Tanto es así, que escapa también del soporte material del libro, incluso del libro digital: la única manera de que *Doll's House* conserve sus propiedades es mediante la escritura en una plataforma digital. Tanto el contenido de *Doll's House* como el proceso de creación se encuentran intrínsecamente ligados a su soporte de lectura.

---

<sup>146</sup> *Ibid*, pág. 262.

<sup>147</sup> Pamparacuatro, *Op. Cit*, Pág. 173.

<sup>148</sup> Al respecto de la literatura kitsch, Pamparacuatro dice que «Mientras la auténtica obra de arte muestra cualidades de apertura, originalidad e irracionalidad, el *kitsch* exhibe un sistema cerrado y racional de imitación. El kitsch huye de lo irracional, en lugar de iluminarlo y se refugia sin tregua en lo racional [...] Su técnica, basada [...] en la imitación y en la adhesión a recetas predeterminadas, es racional [...] Como sistema de imitación devaluada, el *kitsch* copia del arte las formas más simples o superficiales, ya que es por definición incapaz de imitar el acto genuino de creación que da como resultado aquellos rasgos específicos y connaturales del arte auténtico». *Ibid*, pág.140.

## CONCLUSIONES

El principal propósito de esta investigación era demostrar que los textos producidos en el juego de rol *Doll's House* podrían considerarse como literarios, debido a que tanto en el ejercicio de creación literaria, como en la dinámica del juego *mimicry* descrita por Caillois y en la propia dinámica y ejercicio creativo presentes en los textos de *Doll's House*, existen ciertas afinidades que sugieren la posibilidad de vincular las tres actividades: la falta de propósito práctico, el carácter ficticio del texto, así como el reconocimiento de normas y convenciones propuestas por una institución y seguidas por una comunidad interpretativa.

De cierta manera, la más grande dificultad a la cual me he enfrentado es no ya al hecho de identificar los aspectos literarios presentes en los textos de *Doll's House*, sino a su reconocimiento como parte del canon literario, reconocimiento que, con total honestidad, no puede llevarse a cabo como idealmente quisiera si los textos no son reconocidos por la institución literaria y por la academia. Si bien el objetivo principal de esta tesis era obtener un tajante «sí» o un rotundo «no» a la pregunta «¿Es esto literatura?», indagar en el modo de creación, intrínsecamente ligado a las reglas que rigen el juego, trajo consigo el descubrimiento de procesos de extrañamiento que favorece esta modalidad de escritura, y que un miembro de la comunidad *rolera* posiblemente no percibiría como tales. No obstante, al trasladar dichos procesos al plano de lo literario, me fue posible estudiarlos desde una perspectiva distinta, reconociéndolos como técnicas de escritura que desafían ciertos aspectos de la narrativa convencional.

Si bien es cierto que las obras colectivas no son un fenómeno nuevo, la dinámica del juego conlleva características que permiten diferenciar a *Doll's House* de una obra con cualidades unitarias. La creación de historias en conjunto supone una renovación (o complementación) al concepto de *literatura ergódica* propuesto por Aarseth: en los juegos de rol narrativo, el «esfuerzo relevante» no se limita a la elección de un camino distinto en la trama por parte de un lector de ficción hipertextual, sino a la creación (elegir, imaginar, redactar, publicar) del complemento del texto que se está leyendo, y una puesta en manifiesto de los diversos autores: *es importante hacer notar que son varias personas las que escriben*. Esta dinámica (quizás la más notoria de las características de escritura en el juego de rol narrativo) conlleva además el desdoblamiento del autor en lector y viceversa, y se ofrece, esta vez, una reconfiguración (o complemento) al concepto de «escriectores»: los jugadores *de verdad* crean, leen y escriben

alternadamente, en un intercambio constante que puede extenderse de manera indefinida.

Otra característica que no puede dejar de mencionarse es la importancia del espacio y la manera en que de éste dependen muchas de las elecciones estéticas de los jugadores. Si bien el hecho de que alguno de los elementos narrativos sea dominante en el proceso de creación no es algo totalmente nuevo, sí resulta novedoso que el espacio diegético sea tan determinante en este aspecto. Dicho de otro modo: los personajes van y vienen, desaparecen, son reemplazados por otros y es esta misma fluctuación de jugadores lo que provoca que las tramas sean, del mismo modo, tan variables. No obstante, el espacio está íntimamente ligado a la plataforma. El espacio, de hecho, *es* la plataforma: el punto de reunión de los jugadores, el sitio en donde se almacenan los textos y, desde luego, el único elemento del juego enteramente *inamovible*, situación potenciada por las dinámicas virtuales que dependen de la existencia de un sitio web para establecer comunicación entre los usuarios. Los jugadores, personajes, escritores y lectores (temporales) llegan a un universo diegético (permanente) que, aunque puede ser moldeable, sus características generales se han establecido de antemano.

Por supuesto, la relevancia del espacio no implica dejar de lado otros elementos del análisis del relato, tal y como lo es el tiempo. Este elemento adquiere características muy particulares debido a la plataforma y al espacio como eje a partir del cual se articulan historias y personajes que, generalmente, no mantienen entre sí ninguna relación temporal; más bien se encuentran suspendidos en un periodo indeterminado. La historia de cada personaje comienza desde su inserción en el universo de *Doll's House*, pero no existe un punto de cierre para la misma ni tampoco conexiones estrictamente necesarias con otras historias. Sí, hay relatos cuyos episodios indudablemente están ubicados en una cronología específica en aras de dar seguimiento a la historia de personajes específicos, pero ésta no se relaciona directamente con la cronología de los demás personajes. No hay, como tal, historias paralelas. El tiempo en *Doll's House* no es lineal, sino una constelación de momentos a disposición de los autores que, a veces, puede coincidir para formar una red, o bien, simplemente convivir sin un contacto directo. Es esta característica lo que permite la lectura de los episodios de manera casi aleatoria, dejando a decisión del lector la oportunidad de explorar las distintas historias y conformar él mismo la totalidad de la trama, de modo similar en que ocurre con los antiguos hipertextos de ficción.

Pese a que rasgos como los anteriores hacen de *Doll's House* un objeto de estudio interesante en cuanto al proceso de creación, no voy a pretender que nos encontramos

frente a un tipo de literatura en miras de ser avalada por el canon. Los textos encontrados en la plataforma carecen de muchas características que los críticos literarios considerarían necesarios para enfocar sus ojos en ellos: el uso del lenguaje no presenta grandes rasgos de desautomatización; la estructura de los pequeños relatos que integran el universo del juego no es tan compleja como, por ejemplo, lo sería la de obras canónicas como *Cien años de soledad* con su constante ir y venir en el tiempo —aunque el conjunto del universo diegético de *Doll's House* sí presenta una complejidad digna de una buena novela posmoderna—; y aunque los jugadores demuestran esfuerzo por hacer de su pluma (¿o teclado?) algo estético y disfrutable, la *forma* de su prosa no es precisamente innovadora. No obstante, considero que esto no es motivo suficiente para desdeñar el juego de rol narrativo en la medida en que ofrece algo que es más que la acumulación de figuras retóricas: *Doll's House* presenta un ejemplo de cómo las reglas de un juego contribuyen a la práctica de una nueva propuesta poética para la creación en tiempos de internet.

En este sentido, no podemos perder de vista la importancia del juego y sus reglas en tanto que funcionan como una modelización del mundo. Recordemos que Yuri Lotman establece las grandes diferencias entre juego y arte: el juego es el dominio de una actividad, el arte es el dominio de un mundo<sup>149</sup>. *Doll's House* ofrece ambas posibilidades: los lectoescritores de la plataforma no solamente poseen el dominio de la actividad (la escritura), sino también el dominio del mundo: lo construyen, lo dotan de significado, lo moldean a la conveniencia de aquello que desean expresar con base en las reglas del juego y en un lenguaje convencional. La finalidad de los jugadores es, por supuesto, la actividad lúdica, el entretenimiento en un mundo de ficción apartado del mundo real, la actividad separada; pero en el proceso conforman verdades: las verdades de sus personajes, aquellas construcciones de significado insertas en un universo diegético con sus propios aspectos mitológicos. *Doll's House*, en tanto que juego, no es arte, pero el sistema modelizador que lo rige lo separa significativamente de la simple observancia de una situación ficcional (no auténtica), para la creación de ella, para la obtención de un producto. En este sentido, los textos de *Doll's House* pueden significar «un medio de conservación de la información y de elaboración de nuevos conocimientos»<sup>150</sup> al menos en cuanto a los hábitos creativos de cierto sector de lectoescritores se refiere.

---

<sup>149</sup> Lotman. *Op, Cit*, pág. 93.

<sup>150</sup> *Ibid*, pp. 93-94.

Traducido a palabras mucho menos rimbombantes, puede decirse que el modo de creación propuesto por los juegos de rol narrativo en línea como *Doll's House* obedece a la búsqueda y necesidad de un sector de lectores específico, que desde luego no es el de la academia ni el de los lectores más conservadores. Me refiero, por supuesto, al grupo de lectores y escritores de *fanfiction* que, pese a ser un público bastante delimitado, no es ni por mucho un sector de lectores reducido. Una de las características de este sector es que los *fanfickers*, generalmente, escriben historias que ellos mismos querrían leer, y *comparten* sus creaciones con un público que posee sus mismas aficiones. No es extraño pensar que esto pueda llevarse al siguiente nivel: no es *comparte* sólo el producto creado, sino el proceso mismo de creación. Las historias del juego de rol narrativo son producto de la *ficción especulativa compartida*, y es evidente que este intercambio, en este nivel y con estas facilidades para lograrlo, es un rasgo que sólo podría observarse en el mundo actual, en el que las redes sociales y los sitios de encuentro como los foros de discusión permiten la comunicación entre usuarios con las mismas aficiones aun así se encuentren separados por un país o incluso un continente.

Ahora bien, el término *compartir* («participar varias personas de alguna cosa, de la que les toca una parte a cada una»<sup>151</sup>) es importante pues, si bien es cierto que existen espacios en redes sociales y foros en los que algunos escritores «no profesionales» publican para recibir algún tipo de opinión y/o retroalimentación, la dinámica es abismalmente diferente a la de los juegos de rol. Dichos escritores muestran sus textos, pero no comparten el proceso de creación: se encuentra muy arraigado aún el tradicional reconocimiento de la autoría (de una historia cerrada, terminada) como un hecho individual.

Resaltar el hecho de que, al menos en este fenómeno, el autor ha dejado de ser un ente individual, no debe tomarse a la ligera. Si bien, como explica Genette, dentro de los estudios literarios se aboga por la cualidad inmanente de la obra<sup>152</sup>, lo cierto es que la figura del autor y su contexto no es un hecho que pase desapercibido en el ámbito académico. ¿Cuántas ocasiones, en el aula o fuera de ella, ha sido necesario recurrir a una biografía del autor para comprender una u otra referencia? En el caso de *Doll's House*, realizar esta operación no sería posible no sólo por la falta de un nombre exacto para cada autor (recordemos que estos se reconocen con el nombre del

---

<sup>151</sup> «Compartir», *Diccionario del Español de México (DEM)* <http://dem.colmex.mx>, El Colegio de México, A.C., [Recuperado el 18 de septiembre de 2018].

<sup>152</sup> Genette, Gerard, *Figuras V*, Siglo XXI editores, México, 2005, pág. 12



personaje que interpretan), sino porque *Doll's House*, como historia completa, pertenece a un grupo de personas, no a una sola autoridad. En este sentido, y en un escenario en el que este tipo de creaciones obtenga un mayor alcance, valdría considerar el estudio de un autor colectivo, una «comunidad autoral».

Después de estas consideraciones creo fervientemente que, si bien *Doll's House* no se enmarca (todavía) dentro del canon de la literatura por ser un fenómeno más bien marginal (pop, no culto), sus textos sí presentan rasgos de literariedad y la desautomatización en el método de creación sí lo hace acreedor a cierto valor literario. Mukařovský afirmaba que las características estéticas de una obra dependían de la valoración en un contexto específico, y que éstas no eran inherentes a dicha obra<sup>153</sup>. Del mismo modo, consideraba que a pesar de la constante búsqueda de la ruptura de la norma estética, siempre habría algo que uniera a dicha obra con la tradición. El corpus analizado en esta tesis presenta filiaciones genéricas fácilmente reconocibles de acuerdo con la tradición literaria, pero su innovación, su «tendencia al futuro» se encuentra inmersa en la desautomatización de la creación a partir de las reglas de un juego, y cómo éstas están intrínsecamente ligadas a la plataforma en la que dicho juego se desarrolla. Ambas características se apegan a un contexto específico: el de la convivencia *online*, el de la búsqueda de una lectoescritura que satisfaga las necesidades y el gusto (o el placer estético) de una generación y un público específicos.

Entonces, vale la pena preguntarse: ¿representan los juegos de rol narrativo una reconfiguración en el concepto de la literatura?

Lamentablemente, de nuevo es imposible afirmar o negar de manera absoluta. En primera instancia porque no sería la primera vez que la definición de lo literario cambia: la teoría literaria atestigua cómo las ideas sobre lo literario cambian con el tiempo, los rasgos ideales de literariedad en un texto están en constante fluctuación y hablar de una reconfiguración de dicho concepto a partir del análisis un solo corpus sería, quizás, pecar de ambiciosa. Creo, en cambio, que sería más pertinente hablar sobre una *renovación* en la medida en que las características del juego de rol narrativo puedan ser incluidas también en el concepto de lo literario: hablar de un autor que

---

<sup>153</sup> «[...]Lo estético no es una característica real de las cosas, ni tampoco está relacionado de manera unívoca con ninguna característica de las cosas [...] La función estética no está tampoco plenamente bajo el dominio del individuo, aunque desde el punto de vista puramente subjetivo cualquier cosa puede adquirir (o al contrario carecer de) una función estética, sin tener en cuenta el modo de su creación [...] La estabilización de la función estética es un asunto de la colectividad y la función estética es un componente de la relación entre la colectividad humana y el mundo». Cfr. Mukařovský, Jan, «Función, norma y valor estético como hechos sociales» en *Escritos de Estética y Semiótica del Arte*, Gustavo Gili, Barcelona, 1977, pág. 56.

puede ser tanto individual como un ente colectivo; remarcar que el extrañamiento no es una característica aplicable sólo a la forma del lenguaje, sino al proceso de creación en sí mismo; apuntalar que los lectores, en ocasiones, reciben la obra como sujetos pasivos debido a una existencia diferida con relación al autor, o bien, que existen lectores que convergen con los autores en un mismo contexto y cuyo *esfuerzo relevante* los convierte en escritores; pero, sobre todo, reconocer que las plataformas *online* no son un soporte intercambiable con el libro impreso, sino un soporte necesario e inherente a estas nuevas formas de escritura. Quizás no pueda hablar en este momento de una reconfiguración del concepto de literatura, pero sí me atrevería a proponer que, la abundancia de estos juegos y plataformas, pueden significar que el rol narrativo no es solamente un juego, sino que es factible situarlo en el panorama como un nuevo subgénero literario: *el género de rol*.

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA DIRECTA

- DAI\_YAN, «RUDER» en *Amor Yaoi: Fanfics yaoi en español*, [En línea] <<http://www.amor-yaoi.com/fanfic/viewstory.php?sid=27295>>  
*Doll's House*, [En línea] <[https://www.tapatalk.com/groups/dolls\\_house/](https://www.tapatalk.com/groups/dolls_house/)>  
ガゼット (The GazettE), «RUDER», 斑轟 (*Madara*), PS Company, Japón, 2004, CD.

### BIBLIOGRAFÍA INDIRECTA

- AARSETH, Espen J, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, USA, The Johns Hopkins University Press, 1997.
- \_\_\_\_\_, «Sin sensación de final: la estética hipertextual», en Vilariño Picos, Ma. Teresa (comp.), *Teoría del hipertexto, la literatura en la era electrónica*, Arco Libros, Madrid, 2006, 93-119 pp.
- ADELL, Joan-Ellies, «Poéticas electrónicas, una aproximación al estudio semiótico de la “e-poesía”» en *Arte y nuevas tecnologías : X Congreso de la Asociación Española de Semiótica* / coord. por Miguel Ángel Muro Munilla, 2004, [En línea] <<http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/940132.pdf>> 138-148 pp.
- AMAYA VELASCO, German Omar, «Pornografía y erotismo. Reflexiones filosóficas sobre el sujeto de deseo en la era digital» en *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, Vol. 4, Número 7, Año 2014-2015 [En línea] <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5695438>> Consultado el 15 de octubre de 2017.
- AULLÓN DE HARO, Pedro (ed.), *Teoría de la crítica literaria*, Madrid, Editorial Trotta, 1994.
- BACHELARD, Gaston, *La poética del espacio*, FCE, México, 1975.
- BAJTÍN, Mijail, «Las formas del tiempo y el cronotopo en la novela» en *Teoría y estética de la novela*, Taurus, Madrid, 1989, 237-409 pp.
- \_\_\_\_\_, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*, Alianza Editorial, Madrid, 2003.
- BAL, Mieke, *Teoría de la narrativa: introducción a la narratología*, Madrid, Cátedra, 2006.
- BARTHES, Roland. *El placer del texto. Lección inaugural*, México, Siglo XXI Editores, 1998.

- \_\_\_\_\_, «Introducción al análisis estructural de los relatos» en *Análisis estructural del relato*, Argentina, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1970.
- BOLTER, Jay David, «Ficción Interactiva» en Vilariño Picos, Ma. Teresa (comp.), *Teoría del hipertexto, la literatura en la era electrónica*, Arco Libros, Madrid, 2006, 243-297 pp.
- BRENNER, Robin E y Wildsmith Snow, «Love through a Different Lens: Japanese Homoerotic Manga through the Eyes of American Gay, Lesbian, Bisexual, Transgender, and Others Sexualities Readers» en Perper, Timothy y Cornog, Martha (editores), *Mangatopia, essays on manga and anime in the modern world*, Libraries Unlimited, United States of America, 2011, 89-118.
- BRIENZA, Casey, «Introduction: Manga without Japan?» en *Global Manga, 'Japanese' Comics without Japan?*, Routledge, USA, 2016, 1-22 pp. [En línea] <<https://www.book2look.com/embed/9781317127659>>
- CAILLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, México, 1986.
- CLÉMENT, Jean, «Hipertexto de ficción: ¿Nacimiento de un nuevo género?» en Vilariño Picos, Ma. Teresa (comp.), *Teoría del hipertexto, la literatura en la era electrónica*, Arco Libros, Madrid, 2006, 77-91 pp.
- COPPA, Francesca, «Introduction: Five Things That Fanfiction Is, and One Thing It Isn't» en *The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*, University of Michigan Press, United States of America, 2017, 1-15 pp.
- CULLER, Jonathan, «La literaturidad» en Argenot, Marc (editor), *Teoría literaria*, Siglo XXI, México, 1993, 36-50 pp.
- DOLLE, Verena, «Espacios al margen de la ley» en Adriaensen, Brigitte y Grinberg Pla, Valeria (eds.), *Narrativas del crimen en América Latina: Transformaciones y transculturaciones del policial*, LIT Verlag, Berlín, 2012, 109-125 pp.
- DOUGLAS, Jane Y., «La red intencional» en Vilariño Picos, Ma. Teresa (comp.), *Teoría del hipertexto, la literatura en la era electrónica*, Arco Libros, Madrid, 2006, 209-242 pp.
- ESCOBAR ARRONIS, José, «La mimesis costumbrista» en Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, Alicante, 2006 [En línea] <[http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mimesis-costumbrista-0/html/0070de7c-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_4.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-mimesis-costumbrista-0/html/0070de7c-82b2-11df-acc7-002185ce6064_4.html)>
- FONSECA, Alberto, *Cuando llovió dinero en Macondo: Literatura y narcotráfico en Colombia y México*, Tesis para obtener el grado de Doctor en Filosofía, University of Kansas, Mayo de 2009.
- GENETTE, Gerard, *Figuras III*, Editorial Lumen, Barcelona, 1989.

- \_\_\_\_\_, *Figuras V*, Siglo XXI editores, México, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus, 1989.
- GODZICH, Wlad, *Teoría literaria y crítica de la cultura*, Cátedra, Madrid, 1998.
- HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Alianza Editorial, México, 2007.
- K, «Explicación de las canciones de the GazzettE» en *WELCOME TO THE MALFORMED BOX* [En línea]  
<<http://malformedbox.blogspot.mx/2013/11/explicacion-de-las-canciones-de-gazette.html>>
- KRIEGER, Murray, *Teoría de la crítica: el sistema de una tradición*, Madrid, Visor, 1992.
- KUNZ, Marco, «Entre narcos y polleros: visiones de la violencia fronteriza en la narrativa mexicana reciente» en Adriaensen, Brigitte y Grinberg Pla, Valeria (eds.), *Narrativas del crimen en América Latina: Transformaciones y transculturaciones del policial*, LIT Verlag, Berlín, 2012, 129-139 pp.
- LOTMAN, Yuri, *La estructura del texto artístico*, Istmo, Madrid, 1978.
- MARTÍNEZ GARRIDO, Elisa, «Bildungsroman y crítica de género: Novela rosa y narrativa de mujeres» en *Cuadernos de Filología Italiana*, Tomo II, N°. Extra 7 (Ejemplar dedicado a: Homenaje al profesor Ángel Chiclana Cardona), Universidad Complutense de Madrid, 2000, pág. 529-546 pp.
- MCHARRY, Mark, «Girls doing boys doing boys: boys' love, masculinity, and sexual identities» en Perper, Timothy y Cornog, Martha (editores), *Mangatopia, essays on manga and anime in the modern world*, Libraries Unlimited, United States of America, 2011, 119-134 pp.
- MEDINA, Celso, «Novela, Carnaval y escepticismo» en *Espéculo. Revista de estudios literarios*, Universidad Complutense de Madrid, No. 37, año XII, noviembre 2007 - febrero 2008 [En línea]  
<<http://www.ucm.es/info/especulo/numero37/novecarn.html>>
- MIGNOLO, Walter, *Teoría del texto e interpretación de textos*, UNAM, México, 1986.
- MITCHELL, Katelyn, *All the evil of good: portrayals of police and crime in Japanese anime and manga*, Department of Asian Studies, University of North Carolina at Chapel Hill, April 23, 2015.
- MORALES BENITO, Lidia, «Las reglas del juego: teoría y práctica del juego en literatura», en *Les Ateliers du SAL*, Número 1-2, 2012, 271-281 pp. [En línea]  
<<https://lesateliersdusal.files.wordpress.com/2012/11/18morales.pdf>>
- MUKAŘOVSKÝ, Jan, «Función, norma y valor estético como hechos sociales» en *Escritos de Estética y Eemiótica del Arte*, Gustavo Gili, Barcelona, 1977, 44-121 pp.

- PAMPARACUATRO, Javier, *Signo y valor: estudio sobre la estética semiótica del texto literario*, Universidad del País Vasco, Bilbao, 2012.
- PARDO DE NEYRA, Xulio, «Literatura y pornografía *vs* erotismo y literatura: hacia una semiótica de la obscenidad» en *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* Num. 26, 2017, pág. 447-467 [En línea]  
<<http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/19963>>
- PIMENTEL, Luz Aurora, *El relato en perspectiva: estudio de la teoría narrativa*, México, Siglo XXI, UNAM (Facultad de Filosofía y Letras), 1998.
- \_\_\_\_\_, «Tematología y transtextualidad» en *Nueva Revista de Filología Hispánica*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Tomo XLI, N° 1, 1993, 215-230 pp. [En línea]  
<[http://codex.colmex.mx:8991/exlibris/aleph/a18\\_1/apache\\_media/AE97EA\\_T71NQD4QU6BCS5C74M8JCEB6.pdf](http://codex.colmex.mx:8991/exlibris/aleph/a18_1/apache_media/AE97EA_T71NQD4QU6BCS5C74M8JCEB6.pdf)>
- PINKUS RENDÓN, Manuel Jesús, *De la herencia a la enajenación: danzas y bailes «tradicionales» de Yucatán*, UNAM, México, 2005.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco Ignacio, *Interactividad en los entornos de la formación online*, Editorial UOC, Barcelona, 2009.
- Rodríguez, Ruiz Jaime Alejandro, *El relato digital* [En línea]  
<[http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/)>
- SCOLARI, Carlos A, «Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital», en *Anuario AC/E de cultura digital 2014*, Acción Cultural Española, 2014, 71-81 pp. [En línea]  
<<http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario ACE 2014/6Transmedia CScolari.pdf>>
- VÁSQUEZ RODRÍGUEZ, Gilberto, «Erotismo y androginia en la narrativa española contemporánea» en *Literatura y sociedad, el papel de la literatura en el siglo XX : [I Congreso Nacional Literatura y Sociedad]*, Universidade da Coruña, España, 2001, pág. 179-193 pp.
- VIÑAS PIQUER, David, *Historia de la crítica literaria*, Barcelona, Ariel, 2002.
- WELLEK, René y WARREN, Austin, *Teoría literaria*, Gredos, Madrid, 1966.