

La Saga y su influencia en la narrativa en los medios modernos de entretenimiento

José de Jesús Flores Figueroa*

Actualmente, la palabra saga se utiliza informalmente para definir una aventura que se da a través de una extensa trama argumentativa, en términos temporales literarios o físicos. Esta aventura puede ser literaria o paraliteraria (cómic, videojuego, cine) y llega al público a través de entregas.

En el cine está la saga de *Matrix*, 1999; *Matrix recargado*, 2003; y *Matrix Revolutions*, 2003, dirigidas y producidas por los hermanos Wachowski.



En la literatura está Harry Potter de J. K. Rowling: *Harry Potter y la piedra filosofal*, 1997; *Harry Potter y la cámara secreta*, 1998; *Harry Potter y el prisionero de Azkabán*, 1999; *Harry Potter y el cáliz de fuego*, 2000; *Harry Potter y la Orden del Fénix*, 2004; *Harry Potter y el misterio del príncipe*, 2005; y *Harry Potter y las reliquias de la muerte*, 2007.

En los videojuegos está La leyenda de Zelda: *La leyenda de Zelda*, 1986; *Zelda II, La aventura de Link*, 1987; *La leyenda de Zelda: Un enlace al pasado*, 1991; *La leyenda de Zelda: un enlace al pasado: La máscara de Majora*, 2000; *La leyenda de Zelda: El hacedor del viento*, 2002; *La leyenda de Zelda: El despertar de Link*, 1993; *La leyenda de Zelda: El oráculo de las estaciones*; y *La leyenda de Zelda: El oráculo de las edades*, ambas en 2001; *La leyenda de Zelda: El gorro de Minish*, 2004; *La leyenda de Zelda: El reloj de arena fantasma*, 2007. Todos liberados por Nintendo.

Las sagas nacen como narraciones orales, que con el tiempo conforman una sola historia a lo largo de un periodo que puede ser corto o largo. Este tiempo se da en dos niveles: el narrativo y el real.

El significado original de la palabra Saga es: Leyenda y nace en la Islandia medieval. Como género, se refiere a "cada una de las leyendas poéticas contenidas en su mayor parte en las dos colecciones de primitivas tradiciones heroicas y mitológicas de la antigua Escandinavia llamadas los Eddes",¹ es decir, eran relatos orales transmitidos de generación en generación que con la evolución del género, han llegado a lo que actualmente conocemos. Pero los teóricos, en sus definiciones no tienen en cuenta la producción de varios volúmenes para concluir la narración.

La entrega por episodios aparece en la literatura, luego en el cine y finalmente en la televisión, pero desde finales del siglo XX, a la saga invariablemente se le relaciona con entregas de historias épicas.



La entrega por episodios aparece en la literatura, luego en el cine y finalmente en la televisión, pero desde finales del siglo XX, a la saga invariablemente se le relaciona con entregas de historias épicas. Creo importante resaltar el punto de entregas, ya que en sus estrenos, lanzamientos o primeras ediciones, los espectadores y/o lectores tienen que esperar para que la secuela pueda ser recibida. Una vez completada la saga, se puede reeditar completa. Por tal razón, nuevas generaciones pueden tener la historia sin la espera y sin importar si es literatura, cine o cómic.

Esta situación finalmente minimiza la importancia de la entrega en episodios del relato, pero no puedo dejar pasar por alto este punto del proceso de la saga. Es posible que la nueva concepción del concepto de saga se haya iniciado con la publicación de *El señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien, considerada por muchos como la fundadora del género literario conocido como Alta Fantasía.

La importancia en las pausas es que puede considerarse como el aliciente para que los seguidores tengan tiempo de digerir la narración mientras

¿Cómo personas que no habían nacido en 1977 se volvieron tan apegadas a un fenómeno cinematográfico como *La guerra de las Galaxias*? No olvidemos que entre la última de las películas de la primera fase, *El regreso de Jedi* en 1983, y *La amenaza fantasma* en 1999, pasaron dieciséis años, tiempo suficiente para que sus fanáticos olvidaran la historia.



esperan la continuación de la aventura. Parecería que esta afirmación está hecha a la ligera, sin embargo, también es posible preguntar, ¿cómo personas que no habían nacido en 1977 se volvieron tan apegadas a un fenómeno cinematográfico como *La guerra de las Galaxias*? No olvidemos que entre la última de las películas de la primera fase, *El regreso de Jedi* en 1983, y *La amenaza fantasma* en 1999, pasaron dieciséis años, tiempo suficiente para que sus fanáticos olvidaran la historia. A pesar del tiempo transcurrido se crearon nuevas generaciones de seguidores que nacieron luego de 1983.

Del mismo modo, en los periodos de espera entre cada entrega, se da un fenómeno conocido como "*fan-fiction*". A través de él, los fanáticos llenan los huecos de la narración original, desarrollando historias paralelas al relato original. Estos seguidores se comunican entre sí a través de sitios de Internet, *blogs*, convenciones, etcétera, alrededor de todo el mundo. Estas comunas de *intelectuales* son capaces de compartir y discutir hasta el último detalle de las sagas.

En países de habla inglesa, como los Estados Unidos, estas legiones crean verdaderas psicosis

Asimismo, hay un factor que acelera y fortalece estos hechos culturales característicos de los últimos años del siglo XX: el aparato mercadológico, representado por todo lo que pueda coleccionarse: juguetes, imágenes, álbumes, disfraces, etcétera.



alrededor de sagas, por ejemplo existen los:
— Trikkis o Trekkers. Seguidores de las sagas (televisivas y cinematográficas) de *Star Trek*.
— Ringers. Fanáticos de la saga de *El señor de los anillos*.
— Los Star Warianos. Seguidores de la saga *Star Wars*.

Asimismo, hay un factor que acelera y fortalece estos hechos culturales característicos de los últimos años del siglo XX: el aparato mercadológico, representado por todo lo que pueda coleccionarse: juguetes, imágenes, álbumes, disfraces, etcétera.

Con todos estos elementos es evidente que la saga ha revolucionado tanto la narrativa literaria como muchos de los fenómenos del entretenimiento de nuestro tiempo. La saga es hoy, un elemento fundamental en muchos de los medios modernos de esparcimiento.

* Docente de la UACJ.

¹ Martín Alonso, *Enciclopedia del idioma*. Aguilar ediciones, México, 1988, p. 3683.