



Mapa de la Era de los Reinos Jóvenes, publicado en *Elric de Melniboné* (1986), adaptación del mapa original de John Collier y Walter Romanski (1972)



CARTOGRAFÍAS FANTÁSTICAS

Carlos Mondragón

Los cuentos de hadas no son en el uso diario de la lengua relatos sobre hadas o elfos, sino relatos sobre el País de las Hadas, es decir, sobre Fantasía, la región o el reino en el que las hadas tienen su existencia. Fantasía cuenta con muchas más cosas que elfos y hadas, con más incluso que enanos, brujas, gnomos, gigantes o dragones: cuenta con mares, con el sol, la luna y el cielo; con la tierra y todo cuanto ella contiene: árboles y pájaros, agua y piedra, vino y pan, y nosotros mismos, los hombres mortales, cuando quedamos hechizados.

J.R.R. TOLKIEN, 'ON FAIRY-STORIES' (1947)

Antes del hobbit, estuvo el mapa.

Lo primero que salta a la vista en cuanto uno abre *El Hobbit*, el libro que hizo de Tolkien uno de los principales exponentes de la fantasía épica moderna, es el llamado "Mapa de Thrór". Desde su primera edición en 1937 este mapa se ubica en la contracubierta anterior del libro, de manera que representa el primer vistazo que muchos lectores tuvimos del interminable mundo secundario de Tierra Media, en el que Tolkien laboró durante toda una vida con el fin de dar forma al territorio donde transcurrieron las historias de elfos, enanos, hobbits y humanos.

El nombre Thrór nos refiere al rey enano que lo elaboró y el mapa consiste en una representación de Erebor, la Montaña Solitaria, con su territorio circundante. El estilo que Tolkien eligió para trazar el Mapa se inspiró en la cartografía anglosajona de la alta Edad Media: al igual que en muchos mapas medievales, su margen superior representa el oriente en lugar del norte, dado que aquél era el horizonte sobre el cual se elevaba el sol naciente, mismo que servía de punto de referencia

El Mapa de Thror guarda un significado especial para la discusión de cartografías fantásticas.

antes de los sistemas de orientación cardinal con el norte esférico como punto de referencia. Sobre el margen izquierdo irrumpe una mano, reminiscente de las *maniculae* que aparecen en numerosos manuscritos medievales, cuyo dedo índice subraya la importancia de una inscripción con runas rojas. Esas runas pertenecen al *cirth*, el sistema escriturario élfico que Tolkien asignó a los enanos de la Tierra Media, inspirado a su vez en el llamado *futhorc*, el código rúnico de 24 caracteres propio de los antiguos frisios y anglosajones.

Esos elementos gráficos no son casuales: forman parte del enorme dispositivo narrativo —visual, filológico y literario— que desplegó Tolkien con el fin de dotar de realismo las condiciones de posibilidad de un mundo inexistente.

El Mapa de Thror dota de espacio y organización una serie de sitios imaginarios. El ubicar y delimitar los rasgos de este territorio fantástico resalta su condición de *mirabilia*, un conjunto de sitios que inspiran el asombro. Para poder ser efectivo, ese asombro depende de elementos que le impriman verosimilitud a lo extraño. Los rasgos cartográficos de inspiración medieval, en tanto componentes de un estilo visual basado en ejemplares históricos, nos ofrecen ese barniz de realidad: rinden creíble lo increíble. Más aún, el mapa representa un artefacto persuasivo de singular eficacia toda vez que nos invita al encantamiento a partir de un primer vistazo. De golpe, atrae nuestra mirada hacia una serie de rasgos geográficos (montañas, bosques, ríos) que se presentan a la manera de un espacio familiar, un paisaje plausible. Por su parte, los

topónimos y las inscripciones le añaden un sentido de sedimentación temporal (topónimos que sugieren los actos míticos de entidades y eventos pasados que dejaron su huella sobre el terreno) y de distinción cultural (nombres, idiomas y alfabetos alternativos) a esa geografía extraña.

Por eso tampoco es casual que hubiese creado el mapa antes de escribir el cuento.¹

Con esa visión panorámica inicial que nos ofrece el mapa, Tolkien plantea una serie de rasgos físicos nombrados y ordenados de tal manera que constituyen el espinazo de una historia. Es esta primera imagen una ventana hacia un paisaje coherente, una geografía que nos explica, a golpe de ojo, que aquí han transcurrido aventuras y hechos heroicos. Así, otro rasgo clásico de la cartografía medieval que recupera el Mapa de Thror es la sugerencia de territorios habitados por monstruos: "aquí hay arañas", allá "habitan los grandes dragones". En cuanto lo miramos, nos queda claro que sólo falta dotar este paisaje de movimiento, sentido y protagonistas a partir de una trama escrita.

El Mapa de Thror guarda un significado especial para la discusión de cartografías fantásticas por varias razones. Quizá la más importante sea que consiste en el ejemplo mejor conocido de la primera generación de mapas

¹ Este dato crucial aparece en una carta que Tolkien envió al poeta W. H. Auden en 1955, en la cual explica: "Lo único que recuerdo sobre el origen [de la redacción] de *El Hobbit* fue haber tomado un papel en blanco y escrito: 'En un agujero en el suelo, vivía un hobbit'. No supe entonces, ni ahora, por qué [escribí eso]. No hice nada más al respecto durante mucho tiempo, y en años posteriores no llegué más lejos que la producción del Mapa de Thror. Pero [la frase] llegó a convertirse en *El Hobbit* hacia el principio de la década de 1930...". Citado por Christopher Tolkien en su "Prefacio" a *The Hobbit, or There and Back Again*, edición del 75 aniversario, HarperCollins, 2007, pág. V. Traducción mía del inglés, con corchetes añadidos.



Mapa de *El hobbit* de J. R. R. Tolkien, 1937

elaborados para dar forma a mundos imaginarios propios de la fantasía épica. En efecto, no debe sorprendernos que para muchos cartógrafos y escritores contemporáneos de lo fantástico este mapa represente un punto de origen; con frecuencia lo citan como el primer referente en su viaje personal de descubrimiento hacia la cartografía fantástica. Desde luego, existe una larga historia previa de mapas dedicados a los lugares imaginarios: estos incluyen sitios tan distintos como la Atlántida, Camelot, Utopía, Newhon, Shangri-La o la Tierra de Oz. La lista es larguísima, tal

y como constatan Alberto Manguel y Gianni Guadalupi en su enciclopédica *Guía de lugares imaginarios*, publicada por vez primera en 1980.

En este artículo, sin embargo, distingo entre la categoría amplísima de lugares imaginarios, propios de la literatura mundial (europea, árabe, asiática) del último milenio y medio, y aquellos mundos de la fantasía épica moderna que tienen a la Tierra Media como uno de sus referentes fundamentales. Este género tiene sus antecedentes en el romanticismo decimonónico (Sir Walter Scott), la literatura



Mapa de DARLENE, realizado con herramientas de cartografía digital por Anna B. Meyer

infantil (los hermanos Grimm), y la ficción extraña (*weird fiction*) del siglo XIX y principios del XX (Poe, Lovecraft, Ashton Smith). Asimismo, se nutre del interés de filólogos y antropólogos tempranos por el estudio del mito y el folclor; acaso el mejor conocido exponente de este grupo sea Andrew Lang. Como sucede con cualquier discusión de géneros literarios, resulta estéril buscar fronteras claras. Imposible, por ejemplo, soslayar la inmensa fantasía desplegada por Lord Dunsany en su exploración de los horizontes oníricos interminables de Pegana.

Pero en ninguno de los casos citados en el párrafo anterior encontraremos cartografías fantásticas acompañando, de manera prominente, las exploraciones literarias de mundos extraños. No es sino hasta la década de 1930, con *El Hobbit*, que obtenemos lo que se convertirá en el arquetipo de la cartografía fantástica que aquí me ocupa.

Son numerosos los autores que se vieron inspirados para elaborar mapas referentes a la geografía fantástica a partir del modelo tolkieniano. Uno de los ejemplos más famosos es el mapa continental de la Era Hiberniana, que desde 1950 empezó a acompañar las innumerables crónicas de Cónan el Bárbaro, creado por Robert E. Howard y posteriormente perpetuado por una docena de talentosos autores e ilustradores gráficos. Más adelante, en 1961, aparece la carta de mares y archipiélagos de la Era de los Mundos Jóvenes, en donde se desarrolla la saga de Elric, el antihéroe albino de la isla-reino de Melniboné, producto del genio narrativo de Michael Moorcock.

Hacia los años setenta del siglo pasado el número y la calidad de mapas referentes a mundos fantásticos se multiplicaron de ma-

nera exponencial: Roger Zelazny, Stephen R. Donaldson, David Eddings, Terry Brooks, Jack Vance... el espacio impide ofrecer un listado que haga justicia a la variedad y sofisticación de cada uno de los mundos secundarios que fueron surgiendo de las plumas de esos y muchos otros autores y de la cartografía igualmente sofisticada que los acompaña. Pero resultaría imposible no mencionar, así sea de pasada, el mundo dracónico de Pern, de Anne McCaffrey, el mundo oceánico de Terramar, de Ursula K. Le Guin, y más recientemente el mundo de Hielo y Fuego, con sus continentes Westeros y Essos, de la enorme saga de fantasía medieval de George R.R. Martin.

La normalización de la cartografía de mundos fantásticos en libros asociados con ese género es la mejor evidencia del valor que han adquirido los mapas como soporte visual para narrativas de lo imaginario. La posibilidad de acceder a infinidad de geografías extrañas a partir de topónimos y paisajes con rasgos físicos reconocibles refuerza la convicción de que cada mundo opera de acuerdo con una coherencia cosmológica que imita las condiciones de realidad del nuestro. Siguiendo esta lógica de verosimilitud, Tolkien entendió desde el principio que los mapas facilitan el tránsito hacia un estado de encantamiento; invitan a la inmersión en otras realidades.

En vista de su enorme potencial para abrir ventanas hacia lo imaginario, la cartografía fantástica no se ha confinado a los límites propios de la literatura. Al mismo tiempo que se popularizó el uso de mapamundis en libros de fantasía heroica, aparecieron las primeras cartografías asociadas con los juegos de rol; eventualmente, esto mudaría la producción de cartografías fantásticas al dominio de los medios virtuales y visuales de los videojuegos.

Destaca, en sus orígenes, el caso de *Calabozos y dragones* (D&D por sus siglas en inglés), un juego producto de la imaginación de Dave Arneson y Gary Gygax. D&D fue el sistema que dio origen a ese género de entretenimiento en donde los jugadores asumen el rol de un personaje ficticio inmerso en un mundo de aventuras fantásticas. Dato indispensable: D&D se inspira de manera directa en gran cantidad de elementos importados de la obra de Tolkien como razas (elfos, enanos, orcos), clases (mago, guerrero, ladrón), paisajes maravillosos, y los tropos que dan sentido a las hazañas de los personajes. Era inevitable, en este contexto de préstamos creativos, que también se importase la cartografía como sostén clave de la inmersión en mundos imaginarios.

La carta que con más frecuencia se suele citar como ejemplar del periodo de origen de los juegos de rol es la del llamado mapa de Greyhawk, el mundo creado por Gygax para su propia mesa de juego, cuya carta fue diseñada por DARLENE en 1980. DARLENE (así, con una mayúscula inicial y mayúsculas más pequeñas; previamente Darlene Jean Pekul) es una ilustradora y calígrafa que reunió en el mapa de Greyhawk dos características de la cartografía distintiva de los juegos de rol, a saber: la representación del territorio a partir de una estética visual novedosa y atractiva, que incluía una tipografía diseñada especialmente para los nombres de reinos y topónimos, líneas batimétricas y tipos de terreno variado (ríos, pantanos, bosques, cadenas montañosas) representados con una gama amplia de colores que además de novedosos para su tiempo —en ese entonces seguían siendo monocromáticos los mapas fantásticos— invitan a la exploración visual detallada, y a este paisaje le sobrepuso un patrón hexagonal eti-

quetado con números y letras que facilitan la localización sobre sitios, rutas, y distancias.

La invitación a explorar ríos, cuencas, mares y ensamblajes sociopolíticos coloca al mapa de DARLENE junto con la cartografía de Tolkien en cuanto al magnetismo que ejerce sobre la mirada del observador. Pero lo que le distingue como propio de los juegos de rol es el patrón hexagonal, el cual nos recuerda que además de la literatura infantil y del mito y el folclor recuperados en el siglo XIX, el antecedente directo de la cartografía fantástica son los mapas basados en los levantamientos topográficos de corte militar. No es coincidencia, por ejemplo, que varios de los cartógrafos fantásticos contemporáneos suelen citar los mapas del Ordnance Survey (OS) de Gran Bretaña como una de sus fuentes de inspiración. El nombre mismo de esta institución, que se traduce como el Servicio de Reconocimiento o Levantamiento de Artillería, nos advierte de sus orígenes marciales; específicamente, el OS se originó después de la rebelión jacobita de 1745 en los altos de Escocia, cuando el gobierno británico vio la necesidad de poseer un levantamiento topográfico detallado de todo el territorio nacional con el fin de hacer más eficiente el movimiento y la actuación de sus tropas. Con el advenimiento de las guerras napoleónicas, el OS se convirtió en referencia estándar para el cálculo de desplazamientos y emplazamientos de tropas sobre el campo de batalla.

Por su parte, los juegos de rol tienen su antecedente en simulaciones de batallas históricas —con frecuencia inspiradas en la era napoleónica y la Guerra Civil estadounidense— con miniaturas y mapas de terreno a escala. La temática de los desplazamientos, a todas las escalas —continental, regional y dentro

de planos de castillos y calabozos—, de las figuras representativas de los personajes, monstruos y ejércitos es específica de los juegos de rol. La visualidad asociada con estos escenarios se prestó de manera ideal para el tránsito de los juegos con lápiz y dados al medio digital de los videojuegos.

Y así, llegamos al escenario actual, en el cual las cartografías fantásticas se han convertido en un subgénero sofisticado de la producción de juegos de video y de mesa. Al igual que ocurre con el diseño de estas formas de entretenimiento, la producción y creatividad asociadas con las visualizaciones de continen-

tes, reinos y ciudades fantásticas se han generalizado. Existen ahora comunidades enteras dedicadas a compartir su trabajo, sus herramientas y sus métodos para la elaboración de innumerables mapas de lugares inexistentes a todas las escalas y en una multitud de formatos digitales.

La evolución de las cartografías fantásticas se ha convertido, al igual que los mundos que busca ilustrar, en una empresa asombrosa. En esto, cuando menos, se puede ver realizado ese estado de encantamiento que buscó hace tanto tiempo transmitir el creador original del Mapa de Thror. [U](#)



Fragmento del mapa de DARLENE, 1980