

[Teoría rolera] Mundos eternamente medievales (II)

Author : Raszczak

Continúa de [aquí](#).

La única situación en que una civilización se mantuviera en un estado cultural concreto y no avanzara sería cuando tuviera todos sus problemas resueltos. Sin más. Cuando la alimentación está garantizada, no existen enemigos externos a la sociedad (la guerra es uno de los mayores incentivos para el desarrollo técnico), las enfermedades están controladas a un nivel aceptable o erradicadas, las comunicaciones son inmediatas y no existen, ojo, partes de esa civilización interesada en tener una predominancia sobre las demás (ya sea económica, militar, etc.), por citar las más obvias.

Sin embargo cuando empezamos a observar los mundos de fantasía más habituales descubrimos que, demasiadas veces, nos hablan de **hechos que ocurren cientos o miles de años antes y que siguen los mismos paradigmas del supuesto momento actual**. Los tesoros incluyen objetos con una manufactura de igual calidad que la hecha mil años después, las armaduras son similares y coexisten docenas de tipos que, en realidad, se deberían sustituir porque determinados tipos representan mejoras de los anteriores.



¿Cómo puede ser eso? La única respuesta que puede existir es **porque la civilización ya no tenga ninguna necesidad más**. Y por tanto algo debe haberlo cubierto.

En casi todos los mundos de fantasía la magia o algo parecido a la magia. ¿Por qué digo “algo parecido a la magia”? Porque cabe pensar en si un mundo cuyo paradigma es diferente al nuestro las cosas que ocurran de forma diferente al nuestro es por magia... o porque es como es allí. Un hombre que salta en la Luna puede recorrer decenas de metros, ¿es magia?: no, sólo menor gravedad.

Vamos a centrarnos en esto. En los mundos cuyo paradigma es diferente al nuestro. Podemos encontrar islas flotantes, insectos de tamaño descomunal, metales más ligeros que la seda y más resistente que el mejor de los aceros, etc. Pero **todo eso podría tener una explicación científica coherente al paradigma del mundo** y tal vez obligar a que no ocurrieran muchos avances tecnológicos. ¿Qué pasaría en un mundo donde sean habituales brutales tormentas eléctricas? Es muy posible que todo aquello que implique el uso de metales hubiera quedado estancado por la peligrosidad que conlleva atraer un rayo. ¿Y si fuera posible domesticar a una especie de animal volador de gran tamaño y muy común? A lo mejor nunca habría hecho falta desarrollar la aviación, o al menos tal como la conocemos nosotros. ¿Y si no existe el azufre? Tan “fácil” como cargarse un elemento de la tabla periódica para garantizar que la invención de la pólvora, de las armas de fuego y de la artillería podría no haber ocurrido nunca.

La magia, y todas sus variantes, es un cajón de sastre que sostiene muchas de las ideas de los mundos anclados en una eternidad. O al menos esa idea parece subyacer (hay que ver qué palabra más bonita, subyacer) en la mayoría de los universos que conozco. Y habrá muchos que no conozca, ojo. **¿Pero es la respuesta a la pregunta de si puede existir un mundo eternamente medieval?** Sí y no, pero cualquiera de las dos respuestas es algo tramposa.



La magia cura heridas, limpia el agua, devasta ejércitos, mueve cosas de un lado a otro. Eso son detalles que todo el mundo sabe, pero al igual que con los diferentes paradigmas de cada universo hay un problema intrínseco en ello: su extensión. Antes hemos deducido que la única situación en que una civilización boyante se pueda mantener estática a nivel técnico y cultural es que no necesite nada. Eso significa que **la magia debe cubrir todas las necesidades de todas las personas que lo necesiten (o al menos una mayoría crítica) de forma inmediata.** ¿La magia cura heridas? Perfecto, pero a menos que todo el mundo tenga acceso a conjuros de solucionar apendicitis alguien va a desarrollar la medicina y la cirugía. ¿Hay conjuros para limpiar el agua? Más vale que disponga de él toda la población o alguien terminará descubriendo formas de desinfectar con productos químicos.

Para frenar, y ahora explicaré por qué no es parar, la evolución técnica el paradigma del universo en cuestión debe cubrir todas sus necesidades con aquello que queramos usar de excusa. Entonces, **¿de verdad es tan común esa “sustitución”?** Lo cierto es que en la mayoría de los universos conocidos no lo es y encima pretende no serlo (la magia es algo peligroso y aleatorio), así que eso no frenaría el avance. Hagamos como que la magia es tan común (y habrá zapateros remendones que se pasen el día lanzando Curar heridas leves y transportistas que dominarán como nadie los conjuros de sustentación y porte) y pensemos si

se pararía ahí. **Si echamos la vista atrás en nuestra propia historia podemos ver que conseguir hacer algo es, en realidad, el paso previo a buscar hacerlo mejor;** así que podemos esperar que, mientras la señora de la limpieza utiliza sus hechizos de fregona, en algún lugar existe alguien buscando las fórmulas y planteamientos necesarios para poder lanzar un hechizo masivo y dejar como una patena todo el alcantarillado de la ciudad a golpe de maná. Si nos damos cuenta no es que hayamos evitado el desarrollo técnico, es que la tecnología ha cambiado su camino por otros métodos más asequibles y hemos cambiado una tecnología “más física” por la magia.

Porque el tema de la economía es algo que tampoco debemos olvidar. ¿Qué es más barato: construir un arco, flechas y dispararlas o lanzar un proyectil mágico? Nosotros podemos hacernos una idea de lo que cuestan el arco y las flechas, pero habría que hacer un estudio de lo que cuesta la magia equivalente. ¿Cuánto cuesta formarse en la magia? ¿Sale de dentro de uno mismo? ¿Se absorbe de algún lado? ¿Se consume algún material o energía? ¿Es renovable? La verdad es que **en la mayoría de universos de juego estos detalles son ignorados por completo, pero son imprescindibles** para dotar al entorno de coherencia. Es un hecho que el universo (el universo de verdad, no uno de juego) suele resolver cualquier cuestión utilizando los caminos que menos recursos le consumen y las civilizaciones hacen lo mismo (lo podéis ver incluso en vuestro entorno): **por lo general ante igualdad de cualidades quien se lleva el gato al agua es la opción más barata.**



Así que para que un mundo se mantenga estático en el tiempo a nivel técnico debe existir un **sustituto directo de las tecnologías** que hacen mejorar la situación de la civilización, debe tener un **acceso muy común para una masa crítica de la población** y además debe resultar **al menos igual de económica que su equivalente técnico**. Ya está, ya tenemos un universo parado en un ambiente medieval. Pues tampoco. ¿Por qué? Porque, y ésta es una frase que me encanta, cuando el diablo no tiene que hacer con el rabo espanta moscas. ¿Y eso qué significa? Pues que la mente de una criatura consciente es inquieta e incluso cuando tiene la solución a un problema busca otros métodos por pura afición. Significa que incluso aunque todo esté resuelto por la magia hay avances técnicos por el mero placer del “inventor” de superar sus propios logros, o porque le gusta hacer puzzles.

En conclusión: es imposible parar por completo el desarrollo técnico y cultural de un universo, pero **si existe un sustituto sencillo, garantizado, ampliamente extendido y económico es factible que las invenciones se reduzcan de forma drástica**. Que no es poco.

¿Entonces no es posible pararlo por completo? Existe un método, egoísta y rastrero, que es hacerlo por la fuerza, pero eso es ya otra cuestión que comentaremos más adelante.