



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

**SEDE QUITO**

**CARRERA DE COMUNICACIÓN**

**ANÁLISIS DE LA NARRATIVA DE FICCIÓN WARHAMMER 40K Y LAS  
REPRESENTACIONES DE PODER A TRAVÉS DE LA COMUNICACIÓN**

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciado en Comunicación

AUTORES: ERICK MAURICIO GRANADA QUIZHPE

ANA GABRIELA LEDESMA ASTUDILLO

TUTOR: MARIO ESTEBAN PLAZA TRUJILLO

Quito-Ecuador

2023

## **CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Nosotros, Erick Mauricio Granada Quizhpe con documento de identificación N° 1718401779 y Ana Gabriela Ledesma Astudillo con documento de identificación N° 1751010719; manifestamos que:

Somos los autores y responsables del presente trabajo; y, autorizamos a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.


Quito, 13 de septiembre del año 2023

Atentamente,



Erick Mauricio Granada Quizhpe

1718401779



Ana Gabriela Ledesma Astudillo

1751010719

## **CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Nosotros, Erick Mauricio Granada Quizhpe con documento de identificación No. 1718401779 y Ana Gabriela Ledesma Astudillo con documento de identificación No. 1751010719, expresamos nuestra voluntad y por medio del presente documento cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autores del Artículo Académico: Análisis de la narrativa de ficción Warhammer 40k y las representaciones de poder a través de la comunicación, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Comunicación en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 13 de septiembre del año 2023

Atentamente,

Erick Mauricio Granada Quizhpe

1718401779

Ana Gabriela Ledesma Astudillo

1751010719

## **CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

Yo, Mario Esteban Plaza Trujillo con documento de identificación N° 0103203626, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: ANÁLISIS DE LA NARRATIVA DE FICCIÓNWARHAMMER 40K Y LAS REPRESENTACIONES DE PODER A TRAVÉS DE LA COMUNICACIÓN, realizado por Erick Mauricio Granada Quizhpe con documento de identificación N° 1718401779 y por Ana Gabriela Ledesma Astudillo con documento de identificación N° 1751010719, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción de Artículo Académico que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 13 de septiembre del año 2023

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:

**MARIO  
ESTEBAN  
PLAZA  
TRUJILLO**

---

Mario Esteban Plaza Trujillo  
0103203626

## **Agradecimientos**

Primero agradecemos a nuestros familiares que han sido un gran soporte durante todo este proceso de formación académica y personal. Agradecemos a nuestro tutor por brindarnos las herramientas y conocimientos necesarios para construir este trabajo guiando nuestras mentes. También agradecemos a los amigos que hemos hecho durante esta etapa universitaria por estar presentes en los altibajos de este camino. Finalmente agradecemos a quienes desde sus conocimientos particulares aportaron para la construcción de este trabajo.

## **Resumen**

La literatura de ciencia ficción ha sido un medio para transmitir nuevas formas de narrativas que toman elementos de la realidad y los adaptan para crear historias que van más allá de las concepciones artísticas, filosóficas y creativas. Como es el caso de Warhammer 40K, el universo de ficción alrededor del cual se estructura este trabajo y su línea de investigación. Warhammer 40K presenta un universo futurista distópico donde los sistemas políticos y religiosos han eliminado cualquier forma de libertad de expresión para consolidar su forma de gobierno como un solo poder centralizado. Sin embargo, alrededor de las representaciones de poder de este universo se construye otro tipo de símbolos, facciones y estructuras, pero también desarrollan otros conceptos como la ética y la moral, el desarrollo tecnológico y la influencia de los discursos en el medio social que se desarrolla en los libros de Falsos Dioses y Hereticus. Estas dos obras literarias presentan distintos escenarios en diferentes líneas temporales donde cada suceso simboliza el cambio o el retroceso en el desarrollo de la narrativa de estas historias. En función de esto la investigación de tipo cualitativa se desarrolló mediante el análisis de la narrativa de las dos obras literarias ya mencionadas, en conjunto con el uso de matrices de análisis y entrevistas realizadas a expertos en literatura y fans de la franquicia.

**Palabras clave:** Narrativa, Discurso, Ficción, Sistema Político, Sistema Religioso

## **Abstract**

Science fiction literature has been a means to transmit new forms of narratives that take elements of reality and adapt them to create stories that go beyond artistic, philosophical, and creative conceptions. As is the case of Warhammer 40K, the fictional universe around which this work and its line of research are structured. Warhammer 40K presents a dystopian futuristic universe where political and religious systems have eliminated any form of free speech in order to consolidate their form of government as a single centralized power. However, other types of symbols, factions and structures are built around the representations of power in this universe, but they also develop other concepts such as ethics and morality, technological development and the influence of discourses in the social environment that are develops in the books of False Gods and Hereticus. These two literary works present different scenarios in different timelines where each event symbolizes the change or setback in the development of the narrative of these stories. Based on this, the qualitative research was developed through the analysis of the narrative of the two literary works already mentioned, in conjunction with the use of analysis matrices and interviews with experts in literature and fans of the franchise.

**Keywords:** Narrative, Discourse, Fiction, Political System, Religious System

# Índice

<b>Introducción</b> .....	1
<b>Metodología</b> .....	8
<b>Resultados</b> .....	11
<b>Conclusiones</b> .....	18
<b>Referencias</b> .....	21



## **Introducción**

Warhammer 40K es una franquicia de entretenimiento creada en 1987 por la empresa británica Games Workshop, que con el transcurso de los años incursiono en la expansión del proyecto a través de diversos productos, como juegos de mesa, videojuegos, novelas, comics, filmes de animación y películas. Inicialmente comenzó como un juego de mesa de figuras en miniatura, que ha evolucionado para convertirse en una vasta y compleja ficción donde se abordan temáticas centradas en la política, religión y cultura.

La historia en Warhammer 40K transcurre en un futuro distópico, donde la humanidad se encuentra atrapada en una interminable guerra contra una amplia variedad de amenazas internas y externas. La narrativa propone un enfoque orientado en las luchas políticas y religiosas que tienen lugar en su universo, así como en la forma en que los personajes se relacionan entre sí y enfrentan los desafíos del destino que se presentan dentro del relato.

Uno de los productos más destacados es su obra literaria, que propone una narrativa de exploración de nuevos horizontes, lo cual permite el establecimiento de una profundización en la construcción de los personajes, escenarios y la base social, política, religiosa que define el funcionamiento de esta sociedad de ficción. Actualmente, existe una gran cantidad de novelas y comics que amplían y desarrollan su historia, ofreciendo a los fans de la franquicia una visión más profunda y detallada de su universo.

Sin embargo, el desarrollo literario de este universo de ficción conduce al planteamiento de la siguiente pregunta: ¿Cuál es el proceso de construcción de las representaciones de poder dentro de la narrativa ficticia del universo de Warhammer 40k? Por consecuencia, el cuestionamiento problema de esta pesquisa se enfoca en la indagación del proceso de construcción de las representaciones de poder dentro de la narrativa ficticia de este universo. La trama presenta una estructura basada en tres ejes: social, política y religiosa, siendo esto el comienzo para el avance de la narrativa y las situaciones en las que se encuentra inmersa la propuesta de Warhammer 40K.

Uno de los aspectos fundamentales para la investigación es el uso de símbolos y metáforas que consolidan el sentido a la estructura de poder. Al igual que en la vida real, los símbolos son de gran importancia, pues, ayuda a los personajes a entender y navegar en el mundo en el que viven. Al analizar una serie de símbolos presentes en la narrativa

de ficción, se pueden apreciar ciertas similitudes con la realidad no ficticia, lo que añade una capa de profundidad y complejidad al desarrollo a la historia.

Esto abre paso al planteamiento de un supuesto en el que Warhammer 40K ofrece una construcción de sociedad y discurso que está influenciado por grupos que controlan el poder político y religioso en un escenario de ficción. A su vez, esta narrativa tiene una conexión basada en la realidad de las sociedades a lo largo de la historia. La influencia de los grupos que controlan el poder político y religioso es un tema recurrente en la ficción, y Warhammer 40K no es una excepción. El universo de ficción presenta a los sistemas de poder de una forma opresiva, que se asemeja a las estructuras de poder presentes en diversas sociedades a lo largo de la historia.

Por ejemplo, en su ficción, la Iglesia del Emperador es la religión principal y tiene una gran influencia en la sociedad. Esta estructura religiosa es similar a las religiones que han tenido gran impacto en la historia de las sociedades, como la Iglesia Católica durante la Edad Media. Además, la construcción de la sociedad en Warhammer 40K también presenta similitudes con las sociedades de la vida real. En la ficción, la sociedad está dividida en diferentes estratos sociales y existe un sistema de castas, donde los ciudadanos son clasificados por su valor y habilidades. Esto es similar a la estructura de clase en muchas otras sociedades a lo largo de la historia y actuales, donde los individuos son valorados y clasificados en función de su capacidad adquisitiva, educación y habilidades de trabajo.

Otro de los aspectos explorados en esta investigación es la forma en que se construyen los personajes y cómo estos se relacionan con los diferentes grupos de poder en su estructura social. También es importante reconocer cómo se utilizan los símbolos para representar el poder y la jerarquía dentro de la narrativa, y por consecuencia su relación con símbolos y estructuras de poder en el mundo real.

De esta forma el objetivo general de este trabajo de investigación se centró en examinar la estructura narrativa de las obras literarias del universo de ficción de Warhammer 40K. Para esto se establecieron tres objetivos específicos que permitieron el cumplimiento de este objetivo general. La primera premisa consiste en identificar la estructura de la narrativa ficticia presente en la novela "Falsos Dioses" (Graham McNeill) y Hereticus (Dan Abnett). Luego de ello, explicar el proceso de construcción narrativo del sistema social, político y religioso del universo de ficción de Warhammer 40K. Y

finalmente el establecer una conexión entre la narrativa de "Falsos dioses" de Graham McNeil y "Hereticus" de Dan Abnett, y cómo comparten el conocimiento estructural de la sociedad actual en la realidad no ficticia.

Con el pasar de los años, desde su lanzamiento se ha generado un crecimiento acelerado de popularidad en Norteamérica, Europa y Asia. A pesar de esto, la disponibilidad limitada del contenido de Warhammer 40K en español se debe al éxito de ventas que tuvo en España. Por lo tanto, la mayoría de las investigaciones científicas sobre este tema están en inglés, lo cual limita el acceso a fuentes de información para la comprensión de este universo como algo más que historias de ciencia ficción.

La narrativa se extiende a través de una serie de libros, lo que ha permitido la creación de un universo detallado y complejo. Puntualmente en los libros Falsos Dioses de Graham McNeill y Hereticus de Dan Abnett para interpretar la narrativa general del discurso manifestado en estas obras literarias. Estos dos libros son de particular interés porque no existen investigaciones que los vinculen a ningún aporte con fines académicos.

Uno de los aspectos que se analizaron en esta investigación es la estructura política y religiosa bajo la cual está gobernada su población. La comprensión de estos elementos es fundamental para entender la narrativa general del universo de ficción. Al mismo tiempo son el punto de partida sobre el cual se desarrollan sus historias que al ser analizadas sintetizan objetivamente los lineamientos propuestos por la franquicia de ciencia ficción y presentan una forma de realidad distópica, donde no hay lugar para ninguna forma de bienestar.

Otro aspecto relevante que surgió durante la investigación es la escasa distribución de productos de Warhammer 40K para Hispanoamérica, es decir, productos traducidos y adaptados al idioma español latino. A pesar de que existe una comunidad en Latinoamérica que juega y sigue este universo, la falta de productos de la franquicia dificulta el acceso a las personas que no hablan inglés, provocando desinterés en su consumo. Por lo tanto, esta investigación también busca resaltar la importancia de la traducción de material literario para promover la diversidad y el acceso a diferentes formas de expresión artística.

En efecto, una gran mayoría de los estudios relacionados a Warhammer 40K están en inglés y se enfocan exclusivamente en el área de videojuegos que están dentro de la producción de la franquicia. Tal es el caso de Paredes Quevedo (2019) quien menciona

como incluso en los productos ligados al sector de videojuegos de la franquicia, se analizan más recursos desde la tradición oral, que determina la época y región donde se desarrolla la historia para la construcción de investigaciones sobre la narrativa ficticia de Warhammer 40K (p. 13). Es así como Paredes presenta a las sociedades de este universo como sujetos capaces de utilizar expresiones fonéticas que no tienen una composición compleja, haciendo énfasis en la sociedad orkoide. A manera de raza violenta y conflictiva que tiene el propósito de conformar una guerra, adaptando así todo su sistema de gobierno.

Por otro lado, Muñoz-Guerado & Triviño-Cabrera (2018) explican como las sociedades que convergen dentro del universo de Warhammer 40K, pues se encuentran construidas alrededor de estereotipos existentes en la sociedad actual. Términos como el machismo y sexismo determinan el tipo de relaciones que también se evidencian en la construcción de las obras literarias y el resto de los productos vinculados a la franquicia, además de todos sus relatos. (p. 195)

En este relato el universo de ficción está conformado por varias facciones dominadas por sus propias formas de creencias y administración política. La raza de los humanos (también conocida como el Imperio de la Humanidad) es la que más hace uso de símbolos, significados y significantes para el control social desde la institución religiosa, instrumento de manipulación, coerción mediática y encargado del cuerpo militar de forma general. Pero antes de adentrarse en la complejidad de la historia es importante aclarar varios conceptos que aportaron al análisis de Warhammer 40K.

En primer lugar, el relato es una narración o descripción que transmite de manera detallada una serie de eventos, situaciones e historias que pueden ser reales o ficticias. Los relatos suelen ser identificados de diferentes formas de acuerdo con sus características y estructuras como cuentos, autobiografías, ensayos, novelas literarias, etc. Además, en varios de estos relatos se puede llegar a identificar diferentes géneros como es el caso de las novelas literarias, en el cual existen las novelas históricas, de terror, fantasía, misterio, romance, ciencia ficción, etc.

Para el desarrollo del trabajo se analizó la narración de ficción como aquellos elementos que se conectan para crear una historia y de esta forma conseguir que el lector construya en su mente la representación de una imagen ficticia partiendo de lugares que conoce o le resultan familiares, pero ajustándolo desde lo prospectivo. Es decir,

desarrollar estas ideas desde las expectativas que se tiene del futuro y de aquello que puede llegar a suceder.

“La ciencia ficción no ha sido sólo literatura de entretenimiento, sino que ha aportado numerosas obras de gran valor y profundidad intelectual y estética” (Moreno, 2010, p. 6). De esta forma Fernando Ángel Moreno (2010) evidencia la manera que la literatura de ciencia ficción puede ser utilizada como una forma de análisis histórico de las sociedades del pasado. Además, desarrollan complicadas estructuras lingüísticas que emiten mensajes hacia las personas del medio, trabajando con mensajes implícitos.

Las obras de Warhammer 40K desarrollan una narrativa ficticia, pues ubica al planeta Tierra a miles de años en el futuro, donde el ser humano ha desarrollado medios tecnológicos para viajar por todo el universo y conquistar otros mundos. Sin embargo, la forma en la que se encuentra estructurada su sociedad, los discursos establecidos por los grupos de poder y las creencias en un ser todopoderoso, constituyen el objeto de análisis desde la Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción.

La construcción de ciencia ficción en Warhammer 40K también incluye elementos que aportan a la riqueza narrativa de las historias que conforman todo este universo. En función de esto, se puede mencionar al escritor de novelas de ciencia ficción J.R.R Tolkien, quien en 1994 definió el concepto de la “mitopoiesis”. En este explica como la creación de mundos principales o protagónicos, dan como resultados a otros secundarios, mismos que están llenos de mitos y leyendas que a su vez dan forma a la cultura y las creencias de los personajes que habitan esos dos.

No obstante, la construcción de estos mundos no solo depende del proceso de creación de relatos, sino también, de la incidencia de la fantasía como productora de ideas. Siendo la mente del hombre, la que tiene “la capacidad para formar imágenes de cosas que no están de hecho presentes” (Tolkien, 1994, p. 31) Además, este recurso no solo define las imágenes con las cuales una narrativa basada en la fantasía adquiere una identidad, también genera especializaciones de acuerdo con los elementos bajo los cuales la cultura, religión y política se rigen en la vida real.

De manera similar, Warhammer 40K está lleno de simbolismos y relatos complejos que ayudan a dar forma a la cultura y las creencias de los personajes que habitan en ese universo. Siendo la narrativa particular de cada una de las facciones de este

universo, las que delinear su organización social y como cada uno de sus miembros interactuaran los unos con los otros.

Elementos como la fantasía, imaginación, la creación de historias a través del concepto de la mitopoiesis y otros más le dan sentido a las acciones que se desarrollan en Warhammer 40K. A su vez esta franquicia se apoya permanentemente en el uso de símbolos para identificar y denotar las cualidades que poseen sus sociedades y sistemas de gobierno, tanto políticos como religiosos.

Esto se puede evidenciar en la forma que una persona percibe y otorga un significado a las cosas, en el cual “interpretamos lo que vemos como algo que se nos representa en *una* posible conducta futura.” (Mead, 1936, citado por Garrido & Álvaro, 2007). Desde esta perspectiva, la sociedad se construye a través de la comunicación y la interacción simbólica entre los individuos, haciendo que los seres humanos desarrollen su identidad y sus significados a través de los símbolos, los cuales son productos de la interacción social.

En este sentido, durante el proceso de interacción social los mensajes y discursos que se manejan dentro de un proceso de diálogo contienen una carga simbólica que depende de las experiencias, la ideología y creencias de las personas, en el caso de Warhammer 40K los personajes. Sin embargo, esto también puede conformar la “esencia de la comunicación humana y la capacidad de la persona para anticipar las respuestas que cada acto provocara en los demás o... la capacidad para asumir el rol del otro” (Garrido & Álvaro, 2007, p. 125)

No obstante, el discurso puede tener una intención específica, dependiendo de la utilización de las palabras y el lenguaje para comunicar ideas, transmitir información y persuadir a los demás. De esta forma, los discursos pueden contener significados ocultos y para que una persona los pueda entender va a depender de diferentes factores. Al respecto Van Dijk indica que “el discurso puede depender tanto de contextos ideológicamente prejuiciados, como de la manera ideológica en que los participantes interpretan los eventos a partir de modelos mentales subjetivos o, más directamente, de creencias generales de grupo que son ideológicamente controladas”. (Van Dijk, 2005, p. 19)

Al analizar la sociedad de Warhammer 40K la utilización del discurso para construir y mantener una misma ideología entre los diferentes grupos. Haciendo que el

discurso que portan los líderes de la sociedad en Warhammer 40K se enfoque en la importancia de la lucha y la guerra como una forma de proteger a su especie y promover su superioridad. Este discurso puede ser analizado críticamente para entender su aplicación en aras de mantener una forma de ideología dominante en el medio social.

Toda esta gama de conceptos y teorías articulan los planteamientos para evidenciar como desde diferentes formas de producción de contenidos artísticos como la literatura de ficción. Se puede hacer una aproximación a la realidad no ficticia desde la realidad ficticia. Esto con el fin de evidenciar las características y condiciones de vida bajo las cuales las personas se desarrollan, en función de los sistemas de poder que determinan sus creencias e ideología.

## **Metodología**

Esta investigación se desarrolló a través de un enfoque cualitativo, con un diseño metodológico que permitió el análisis narrativo de las novelas de Warhammer 40K, con el objetivo de explorar las características narrativas que hacen de este universo tan complejo y diverso. El enfoque cualitativo busca comprender y explorar fenómenos complejos y contextuales desde una perspectiva subjetiva de análisis, centrándose en la calidad y la profundidad de la información recopilada en el proceso. A diferencia de los métodos cuantitativos, que se centran en la medición numérica y las generalidades estadísticas, los métodos cualitativos se basan en datos descriptivos y en la interpretación de significados y patrones.

Además, la investigación se desarrolló bajo el paradigma interpretativo, el cual trabaja desde una perspectiva epistemológica y metodológica que se utiliza en las investigaciones de tipo cualitativo. Este se centra en la comprensión y la interpretación de los significados y significantes de las experiencias humanas desde la perspectiva de los participantes, esto para reconocer que la realidad es construida socialmente y está influenciada por el contexto cultural y las interacciones entre los individuos. En función de esto se puede mencionar que:

El paradigma interpretativo se basa en la premisa fundamental de que la realidad es construida socialmente y que los individuos asignan significados a través de la interacción social. Los investigadores que adoptan este enfoque se esfuerzan por comprender y describir la realidad desde la perspectiva de los participantes, capturando las complejidades y las múltiples interpretaciones que surgen en un contexto determinado. (Denzin & Lincoln, 2018, p. 3).

En este paradigma, el investigador asume un papel activo, participando en la recolección de datos y en la interpretación de los hallazgos en el contexto en el que esté interviniendo. Se utilizan métodos como la observación participante, las entrevistas en profundidad y el análisis de contenido para capturar las experiencias subjetivas.

El primer paso consistió en identificar los aspectos narrativos clave presentes en las novelas de Warhammer 40K. Estas aristas pueden incluir elementos como el desarrollo de personajes, la trama, el mundo y la ambientación, los conflictos y las temáticas recurrentes. Por ende, esta definición sirvió como punto de partida para el análisis



posterior de la realidad no ficticia y el conglomerado de características expresadas en las novelas que se replican en el mundo real.

Posterior a esto, fue importante seleccionar una muestra representativa de novelas de Warhammer 40K para su respectivo análisis, porque su mundo literario está compuesto por más de 60 libros. En función de esto, las novelas seleccionadas para el análisis de la narrativa ficticia de Falsos Dioses responden a la obra escrita por Graham McNeil y Hereticus de Dan Abnet. Como consecuencia se obtuvo una visión más completa de las características narrativas y explorar la diversidad presente en las obras.

También se revisó y analizó las novelas seleccionadas para el registro de notas sobre los aspectos narrativos previamente definidos que se completaron en la matriz de análisis sobre los aspectos narrativos de los libros. Estas notas incluyeron descripciones sobre los sistemas bajo los cuales vive la sociedad perteneciente a esta literatura, desde las esferas políticas o religiosos, así como cualquier elemento de relevancia en la configuración narrativa de ficción. Como por ejemplo el tipo de discurso que manejan, los símbolos que utilizan, su estructura organizativa, la infraestructura que utilizan, su forma de dominio social, sus costumbres y tradiciones y la relación de los personajes con su entorno.

Cabe señalar que es recomendable el uso de herramientas para el análisis literario, como la identificación de arcos narrativos y la construcción de un perímetro teórico para el desarrollo de esta investigación. Por ese motivo, se utilizaron matrices de análisis de creación propia que permitieran profundizar en diferentes aspectos de gran relevancia para investigación. En la fundamentación teórica se revisó el trabajo de varios autores como: Fernando Ángel Moreno, J.R.R Tolkien, Herbert Mead, Teun Van Dijk, entre otros. Esta revisión permitió comprender aspectos de la narrativa como construcción e intención del discurso, los elementos de la narrativa de ficción los elementos simbólicos desarrollados por los grupos de poder y cómo esto se relaciona con la realidad no ficticia. Adicionalmente, en el diseño de herramientas e instrumentos para la investigación, se desarrollaron matrices de análisis de contenido para la respectiva clasificación de los elementos influyentes en la narrativa de ficción: política y religión.

Además, se registró diferentes puntos de vista sobre las novelas de Warhammer 40K, a través de entrevistas a un experto en literatura de ficción y a un fan de la saga que actualmente reside en España. Estas entrevistas semi estructuradas se centraron en

preguntas relacionadas con los aspectos narrativos definidos previamente, como la apreciación de los personajes, la complejidad de la trama, el estilo de escritura y la conexión emocional con el universo, agregando la forma en la cual los sistemas de poder de esta realidad ficticia presentan similitudes con la no ficticia.

Las preguntas formuladas en las entrevistas se ajustaron al perfil particular de los entrevistados, tanto desde el perfil de un fanático de la franquicia como el perfil de un escritor especializado en literatura y literatura de ciencia ficción. Después de realizar las entrevistas, se registraron y analizaron patrones, coincidencias y divergencias para validar y complementar el análisis realizado anteriormente con las matrices de análisis. Es importante resaltar que los lineamientos bajo los cuales las matrices se desarrollaron se ajustan a la necesidad de evidenciar como los sistemas e instituciones de poder que se construyen desde las producciones de literatura de ciencia ficción usan la realidad no ficticia para construir todo un universo regido por sus propios códigos y leyes.

Por último, se procedió a interpretar los resultados y a extraer las conclusiones. Estas conclusiones se basaron en el análisis de las novelas, las respuestas del experto en literatura de ficción y el fan de Warhammer 40K, así como en los patrones y tendencias identificados en las matrices. Se buscó comprender cómo se desarrollan los aspectos narrativos en las novelas de Warhammer 40K, qué impacto tienen en la experiencia de lectura y cómo son percibidos por los diferentes actores involucrados, además de la adaptación de la hiperrealidad de los sistemas de poder de Warhammer 40K con la realidad no ficticia.

Las conclusiones abarcan aspectos como la calidad narrativa de las novelas de Warhammer 40K, la coherencia y consistencia en la construcción del universo, la efectividad en la creación de personajes memorables, y la exploración de temáticas y conflictos relevantes, así como la adaptación de las representaciones de poder estructural y simbólico. Estas conclusiones brindarán una visión general de los aspectos narrativos ficticios claves presentes en las novelas de Warhammer 40K y su recepción por parte de expertos y fans.

## Resultados

El análisis realizado entre la realidad ficticia y la realidad no ficticia del universo de Warhammer 40K, basado en los libros "Falsos Dioses" de Graham McNeill y "Hereticus" de Dan Abnett. Estas obras literarias han permitido la revelación de varios resultados en diversas categorías. Tal es el caso de la política, donde se observa que, tanto en la ficción como en la realidad, existen sistemas complejos y jerarquizados. Este universo de ficción presenta un modelo de imperio galáctico con un gobierno centralizado y facciones en constante conflicto. Esta representación refleja las dinámicas políticas de la realidad no ficticia, donde diferentes grupos y naciones compiten por recursos y dominio.

Esto también se encuentra expresado en el desarrollo particular de cada uno de los libros, sin embargo, hay que hacer una distinción entre las líneas temporales en las cuales las historias se desarrollan. En el caso del libro "Falsos Dioses", su temporalidad se sitúa durante el inicio del milenio 30, donde la idea de religión está totalmente separada de la parte política que el imperio del hombre administra. Dentro de esto también se encuentra la conformación de una estructura organizativa del sistema político.

La estructura comienza con el *Emperador de la Humanidad*, quien es la figura de poder absoluto y que a su vez representa todos los poderes del estado centralizados en una sola persona. Después de la figura del emperador vienen sus hijos, también conocidos como *Primarcas*, cuyo origen proviene de la experimentación del ADN del emperador y la mejora del código genético para que estos sean semejantes a su creador.

En tercer lugar, se encuentran los *Marines Espaciales* o también llamados *Adeptus Astartes*, que conforman el cuerpo militar de elite que opera en todos los mundos que le pertenecen al hombre. Estos soldados son genéticamente modificados para que superen el límite de las capacidades humanas, con una altura mínima de dos metros y órganos extra especializados para sobrevivir en los ambientes más hostiles de la galaxia. Finalmente, en la base de la estructura del imperio se encuentra la guardia imperial, misma que está compuesta por millones de hombres y mujeres que provienen de diferentes mundos y funcionan como la primera línea de ataque en cada una de las batallas.

Dentro de esta estructura organizativa existen elementos con una gran carga simbólica que representan a los diferentes grupos. Por ejemplo, cada *Primarca* tiene a su

cargo varias Legiones<sup>1</sup> de Marines Espaciales los cuales tienen un nombre y un distintivo específico que los diferencian. En el caso de “Falsos Dioses” las legiones a cargo de Horus<sup>2</sup> se denominaban Lobos Lunares y su distintivo era la imagen del rostro de un lobo sobre una luna creciente invertida. Sin embargo, estos distintivos pueden cambiar con el tiempo de acuerdo con los principios o ideales de su *Primarca*.

Por otro lado, el desarrollo de la historia del libro *Hereticus* sitúa al lector en el milenio 40, donde ya se ha establecido un sistema religioso que se ha fusionado con el político. Este lleva por nombre *Eclesiarquía*, y funciona como el organismo administrativo de la fe y el dogma, a lo que en la actualidad de la historia de Warhammer 40K lo llaman culto al Dios Emperador de la Humanidad.

Dentro de esta estructura organizativa la religión pasa a primer plano y alrededor de esta se construye la sociedad en este universo. La *Eclesiarquía* como sistema toma varios elementos de la religión católica, tales como su estructura jerárquica, formas de impartir el dogma, símbolos y otros elementos. Además, adapta las formas de castigo empleadas durante la época histórica de la inquisición española y de las guerras cruzadas.

Sin embargo, como todo sistema religioso existe un representante, se encuentra encabezado por la figura del *Eclesiarca* quien representa la personificación del poder del emperador en los mundos del hombre. Esta característica se basa en la realidad no ficticia, donde las cúpulas religiosas están dirigidas y administradas por una sola persona a la cual se le adjudica esta característica. En segundo lugar, se encuentran los inquisidores que funcionan como el cuerpo de servicio exclusivo al mando del *Eclesiarca*.

Estos agentes desempeñan funciones que van desde el adoctrinamiento de los mundos conquistados hasta la eliminación de amenazas internas y externas, así como el uso de métodos de tortura, intimidación y manipulación para extraer confesiones o encontrar asentamientos heréticos. Además, desempeñan funciones de alto interés para la logística del imperio y su poder de acción que aparece solo por debajo de la figura del *eclesiarca* y del mismo emperador.

---

<sup>1</sup> Legión hace referencia al conjunto de cuerpos militares de determinada organización o facción, estas están compuestas por miles de Marines Espaciales. también conocidas como legiones Astartes.

<sup>2</sup> Horus Lupercal, es el primarca de XVI legión de Astartes y fue el primer Señor de la Guerra nombrado por el Emperador. Horus pertenece a los 20 hijos genéticos del Emperador.

En último lugar, se sitúan los Ordos, mismos que están conformados por los inquisidores acólitos, los Ordos son los claustros a los cuales cada uno de los acólitos son enviados para ser formados en una rama específica de servicio a la eclesiarquía. Los libros analizados muestran cómo la religión puede ser una fuerza poderosa que delinea la vida de los personajes en este universo.

En el proceso de análisis, interpretación y comparación de las estructuras organizativas se plantean dilemas éticos complejos como la noción de moralidad. Los personajes de este universo literario enfrentan decisiones difíciles que desafían sus principios éticos y morales, poniendo a prueba su integridad. Este sondeo de la moralidad en la ficción puede ayudar a los lectores a reflexionar sobre los mismos sucesos que ponen a prueba sus propios conflictos internos. Un ejemplo de esto se presenta en Falsos Dioses cuando Horus, El Señor de la Guerra se encontraba muy herido y estuvo a punto de morir. Aquí Horus tuvo varias visiones sobre el futuro del imperio y el verdadero objetivo de su padre.

Estas visiones hacen que Horus reflexione sobre las acciones que ha realizado como Señor de la Guerra, cuestionándose si debiese continuar con ellas y seguir apoyando al Emperador o estar en su contra y traicionar a todos sus principios éticos y morales como regente de un millón de mundos a su mando. A partir de estas condiciones se explora el sentido de lealtad como un aspecto que en determinadas situaciones obliga a sobrepasar los límites de humanidad, con el fin de generar un cambio u objetivo a cualquier costo.

Es esencial determinar que toda la realidad ficticia de estas historias se construye entorno al concepto de los mundos distópicos, que, según lo mencionado por el profesor Iván Rodrigo Mendizábal, Doctor en Literatura Latinoamericana y profesor de la Universidad Andina del Ecuador, existen tres diferentes tipos de mundos ficticios en las historias de ciencia ficción. El primero, son los mundos utópicos, donde en el desarrollo de sus historias se ha logrado un nivel alto o absoluto de bienestar humano, satisfaciendo todas las necesidades básicas de las personas, incluyendo al ocio como regla fundamental de vida para el desarrollo de la especie humana.

En segundo lugar, define el concepto de los mundos anti utópicos, donde el gobierno permite que las personas puedan realizar cosas sean buenas o malas con la condición de que no alteren el orden de los demás y aseguren que la vida del Estado

funcione correctamente. Aquí el estado incluso puede inducir a que la persona termine con su vida si ya contribuyo activamente en su medio social.

Finalmente, define el concepto de los mundos distópicos, siendo este último el modelo que desarrolla la realidad de Warhammer 40K, en la que ninguna forma de bienestar está garantizada. Aquí se presenta un sentido de poder represivo, en el cual la gente no podrá vivir ni alcanzar una realidad utópica, y por el contrario viven una pesadilla. Aquí las únicas personas que consiguen la felicidad son aquellas que están en el poder porque las situaciones solo los benefician a ellos. (comunicación personal, 6 de julio de 2023)

Por otro lado, alrededor de este mismo eje se definen características como la necesidad que los seres humanos tienen al momento de creer en algo que esté por encima de ellos. Diego Muñoz Torrero Castilla, fanático de las obras literarias de Warhammer 40K residente en España, quien menciona que la sociedad de esta ficción aceptó el sufrimiento constante, como un medio para alcanzar el bienestar y la dignidad. Siendo esta variable la que facilita la instauración de sistemas represivos, violentos y dictatoriales. (comunicación personal, 6 de julio de 2023)

Las concepciones de sistema de poder y dominio no solo se limitan a lo político y religioso, sino también van hacia el campo del desarrollo de la tecnología. Esta funciona como una extensión del poder para llegar a determinados grupos rebeldes que ofrecen resistencia ante estos dos poderes en Warhammer 40K. Un ejemplo de esto son los llamados *Titanes*. Estos son máquinas de guerra con una forma humanoide, con una altura aproximada de 54 a 60 metros de alto y armas de destrucción masiva que representan la cúspide del desarrollo tecnológico del imperio del hombre.

Warhammer 40K presenta avances tecnológicos considerables, como viajes espaciales, ciberimplantes y armamento de alta tecnología. Aquí se evidencia cómo la ficción toma de inspiración elementos de la realidad y a los lleva a los límites de la innovación tecnológica. Un ejemplo de esto es la “Espíritu Vengativo”, una nave de gran tamaño que en su interior contiene hangares, pistas de lanzamiento, naves más pequeñas denominadas *Stombirds*, entre otras.

Sin embargo, los titanes, naves, armaduras, armamento y entre otros, también simbolizan la gloria del emperador y son tratados como avatares que encarnan los valores de toda una especie. Esto también se puede observar desde la realidad no ficticia, donde

el avance tecnologico ha significado la hegemonía de determinados países en función de sus capacidades de generar avances para posicionarse en campos de desarrollo tecnológico y científico, en ramas que van desde la educación, medicina hasta la industria bélica y alimenticia.

Estos resultados también destacan la relevancia de la literatura de ciencia ficción como un medio para analizar temas complejos sobre la condición humana. La ficción puede ofrecer una ventana a través del cual se puede examinar y cuestionar aspectos de la realidad y la vida, estimulando el pensamiento crítico y la imaginación artística como condiciones relevantes. Además, el análisis comparativo entre la ficción y la realidad puede revelar similitudes y contrastes que ayudan a comprender mejor nuestra propia existencia.

Estas obras no solo ofrecen entretenimiento, sino que también tienen el poder de fomentar la imaginación y la creatividad de los lectores, lo cual es esencial en los procesos de formación de artistas en diversas disciplinas. La literatura de ficción proporciona una ventana a mundos imaginarios y posibilidades infinitas. Estas novelas presentan escenarios futuristas que estimulan la mente y permiten explorar ideas y conceptos más allá de la propia realidad. A través de estos relatos, los artistas pueden expandir su visión del mundo y encontrar nuevas fuentes de inspiración para sus creaciones.

Al sumergirse en estas historias, el lector se conecta con los protagonistas y sus luchas, lo que le permite explorar diferentes perspectivas, desarrollando una mayor sensibilidad hacia la diversidad humana y las diferencias que los individuos tiene entre sí. Este enriquecimiento emocional es esencial para el desarrollo artístico, ya que ayuda a los artistas a crear obras más profundas y significativas.

Las novelas de McNeill y Abnett presentan escenarios y personajes únicos que desafían las normas establecidas y abren nuevas problemáticas. Al sumergirse en estos mundos imaginarios, los lectores son desafiados a pensar de manera no convencional y a considerar nuevas formas de abordar los problemas o crear nuevos. Esta mentalidad creativa permite crear mundos donde las soluciones son variables inconcebibles.

Otro aspecto importante de la literatura de ficción es su capacidad para transmitir mensajes y temas complejos de manera accesible. Tanto "Falsos Dioses" como "Hereticus" abordan temas profundos como la lealtad, el poder corruptor y la lucha entre

el bien y el mal. Estos temas universales son presentados a través de historias y personajes complejos.

Es aquí donde los mensajes que se emiten desde las producciones de literatura de ciencia ficción toman un rol importante en desarrollo de los personajes y la percepción del lector. En el caso de Falsos Dioses se maneja un discurso de que la conquista de los mundos es para “salvarlos” del caos o eliminar todo rastro de las religiones, además se decía que todo sería mejor bajo el régimen del Emperador. En el milenio 30, época donde se desarrolla este libro, aun no se encontraba establecido ninguna religión alrededor del Emperador. Sin embargo, comienza a aparecer la idea de pensar en el Emperador como una divinidad y un ser todo poderoso.

Estas ideas comienzan a difundirse de diferentes formas por rememoradores<sup>3</sup> e iteradores<sup>4</sup> cuando las personas se encontraban en un momento de crisis y desesperación por la herida de Horus que casi lo lleva a la muerte. De esta forma, incluso en el libro se encuentra la reflexión de un personaje sobre la influencia que puede tener un mensaje en los demás. Esta reflexión la tuvo el iterador Kyril Sindermann en una conversación con una rememoradora:

La gente está más dispuesta a luchar y morir por una palabra que por otra cosa. Las palabras moldean el pensamiento, remueven los sentimientos y accionan las fuerzas. Matan y reviven, corrompen y curan. Si ser un iterador me ha enseñado algo es que los oradores, ya sean sacerdotes, profetas o intelectuales han jugado un papel más decisivo en la historia que ningún líder militar o de Estado. (McNeill, 2006, p. 221)

Esto también se puede evidenciar en lo mencionado por un personaje principal de la historia de Hereticus, quien a través de su frase: “Yo soy el martillo”, deja en claro su fe ciega ante el dogma que sigue, construyendo su personalidad, metas y aspiraciones alrededor de un símbolo que está fuera de su comprensión. Este no es el único mensaje que tiene un gran peso dentro del desarrollo de Hereticus.

---

<sup>3</sup> Son humanos tecnológicamente modificados para desempeñar las labores de cronistas y archiveros limitándose a escribir y tomar registro de los sucesos y hechos que acontecen en el día a día del hombre.

<sup>4</sup> Son personas seleccionadas cuidadosamente para desempeñar las funciones de concejeros y mediadores en las decisiones de los líderes, además son elocuentes y persuasivos oradores.



También se puede apreciar como un discurso que desarrolla varias temáticas pero que todas coinciden en la idea de mantener la Fe de las personas hacia el Emperador de la Humanidad. Algunos de estos discursos son: mantener la pureza del imperio libre de corrupción y herejías, valorar el trabajo de los inquisidores que ayudan a combatir el “Caos”<sup>5</sup>, la importancia de descubrir los secretos del universo, aunque estos sean peligrosos o estén prohibidos. Los Inquisidores utilizan estos discursos para justificar la toma de decisiones y las medidas drásticas que llegan a utilizar en distintos momentos de la historia.

Por último, la literatura de ficción también promueve la exploración de la identidad y la autenticidad. Los personajes ficticios en las novelas de McNeill y Abnett enfrentan retos y decisiones que los obligan a cuestionar sus valores y creencias. Esta exploración refleja los conflictos y dilemas que las personas reales experimentan en su vida cotidiana. Al leer sobre estos personajes y sus procesos de autodescubrimiento, los lectores pueden verse a sí mismos reflejados y reflexionar sobre su propia identidad, esto es especialmente relevante para los artistas, ya que la autenticidad es fundamental en la expresión artística.

---

<sup>5</sup> Es una forma de energía psíquica y a la vez una dimensión a parte de la nuestra, que alberga un sinnúmero de entidades demoniacas y a los dioses del Caos. También se la conoce como Disformidad o Caos Absoluto.

## Conclusiones

El universo literario de Warhammer 40K está compuesto por una gran cantidad de libros que cuentan la historia de la humanidad y su progreso como sociedad en el futuro, durante el milenio 30 y 40. La investigación realizó el análisis de la narrativa ficticia de solo dos libros de este universo: “Falsos Dioses” y “Hereticus”. Estos libros permitieron identificar el proceso de construcción del sistema político y religioso de Warhammer 40K. Aquí se observó una gran diferencia entre ambas épocas, ya que durante el milenio 30 el Emperador de la humanidad se encontraba conquistando mundos para formar su imperio, eliminando a todos aquellos que se oponen y erradicando cualquier rastro de religión o creencias que existían en el universo.

Sin embargo, a partir de varios sucesos desarrollados en la historia, se puede apreciar un proceso de construcción simbólica en la humanidad, donde las personas comienzan a tener la imagen del Emperador como una divinidad a la cual hay que rendirle culto y adoración, aunque varios personajes llegan a aclarar que él no es un dios. El comienzo de este proceso de apreciar a la figura del Emperador como un ser todopoderoso se visualiza en el de Falsos Dioses, mientras que en Hereticus ya se puede apreciar una estructura de gobierno religiosa consolidada alrededor de este nuevo Dios.

Este gobierno tiene el control total del imperio y se encargan de eliminar cualquier amenaza que se presente y este en contra de las creencias del Emperador, ya sea herejía, corrupción Xenos<sup>6</sup> o influencia del Caos. En este contexto los Inquisidores actúan como jueces y verdugos en la defensa de la humanidad. Con este principio justifican todas sus acciones y decisiones sean buenas o malas, ya que buscan mantener el orden divino en nombre del Emperador.

Además, dentro del desarrollo de las historias, los principios e ideología de los personajes principales jugaron un papel fundamental para la investigación, porque permitió identificar la construcción de elementos como la lealtad, la hermandad, la traición, el desarrollo tecnológico, el cuestionamiento de la verdad y los principios éticos y morales de cada persona en este universo. Estos elementos también presentan similitud con la realidad no ficticia. Como es el caso de los humanos que llevan una vida cotidiana bastante normal como la que puede llevar una persona en la actualidad.

---

<sup>6</sup> Son todas aquellas formas de vida extraterrestre o alienígena. El término xenos es una forma despectiva de insulto usada por el Imperio para referirse a esta especie.

En este sentido dentro de las historias también se pueden apreciar algunas costumbres o tradiciones que llegan a seguir los personajes. Como es el caso de los juramentos inmediatos, estos juramentos eran realizados por los guerreros Astartes antes de una batalla y consistían en realizar unos votos o juramentos personales dándole una motivación extra al guerrero por el cual dar su vida durante la batalla.

Otro ejemplo tomado del libro de Hereticus es el juramento del Inquisidor, en el cual la persona que estaba a punto de ocupar este puesto debe realizar un juramento de lealtad hacia el Emperador comprometiéndose a su deber de proteger el Imperio de la Humanidad. Dentro de lo ya mencionado, los inquisidores también tienen *Rituales de Paso*, los cuales consisten en ceremonias realizadas a un Inquisidor que iba a tener un ascenso de su rango. Estas ceremonias podían incluir otros elementos como nuevos juramentos, pruebas físicas o mentales, entre otros.

Por otra parte, las estructuras organizativas y los temas que se pueden apreciar en la historia se lograron identificar gracias a los discursos presentes en los libros. Varios de estos mensajes eran un poco evidentes debido a los diálogos existentes y la descripción detalla del pensamiento de varios de los personajes. Esto permitió identificar con claridad la intención del discurso dentro de la historia y como este puede llegar a afectar el desarrollo de esta.

Sin embargo, se recomienda al lector buscar el significado e información de los términos que no comprenda, ya que esto puede afectar en su lectura y por consecuencia no se llegue a profundizar en la historia. Algunos de estos términos pueden estar relacionados con los nombres de las naves como las *Stombirds*, la Espiritu Vengativo, los Acorazados, etc. Otros términos se relacionan con las razas existentes en el universo como los Orkos, los Xenos, los Marines Espaciales, etc. Pero también existen otros conceptos que se relacionan con los nombres de lugares, edificios, planetas, armas, entre otros.

Por otro lado, otro aspecto importante de esta investigación es la poca difusión y distribución de los productos de Warhammer 40K en el contexto latinoamericano, ya que su baja popularidad en esta parte del mundo hace que no exista precedentes de investigación que aborden desde un eje de análisis científico a esta franquicia, mientras que en lugares como Norteamérica, Europa y Asia goza de una alta popularidad. Tal es el caso de España donde los datos obtenidos a través de entrevistas a fanáticos, se

visibiliza la alta difusión en forma de libros, videojuegos, series animadas, juegos de mesa y entre productos ligados a la marca de Warhammer 40K.

En conclusión, este análisis nos invita a reflexionar sobre cómo la ficción puede influir en nuestra comprensión del mundo en el cual la realidad no ficticia se desarrolla y cómo la realidad puede inspirar la creación de nuevas narrativas. Además, resalta la importancia de la literatura de ciencia ficción como una forma de explorar ideas y conceptos de manera imaginativa y especulativa. Estos resultados pueden servir como base para investigaciones en el futuro en el campo del análisis de la ficción y su relación con la realidad. Se considera fundamental poder ampliar la investigación otras categorías relevantes, como la representación de género, la construcción de mundos y la exploración de temas sociales y políticos más específicos. En definitiva, el análisis de las obras "Falsos Dioses" de Graham McNeill y "Hereticus Eisenhorn" de Dan Abnett ha brindado una comprensión más profunda de la ficción de Warhammer 40K y su relación con la realidad no ficticia.

## Referencias

- Abnett, D. (2002). *Eisenhorn*. epublector. [www.lectulandia.com](http://www.lectulandia.com)
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*.
- Garrido, A., & Álvaro, J. (2007a). George Herbert Mead- El interaccionismo simbólico. *Psicología Social. Perspectivas Psicológicas y Sociológicas 2ª Edición*, 122–128.
- Garrido, A., & Álvaro, J. (2007b). George Herbert Mead- El interaccionismo simbólico. *Psicología Social. Perspectivas Psicológicas y Sociológicas 2ª Edición*, 122–128.
- McNeill, G. (2006). *Falsos dioses*. epublector. [www.lectulandia.com](http://www.lectulandia.com)
- Moreno, F. (2010). *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción: Poética y Retórica de lo Prospectivo* (A. Moia, Ed.; 1ra. edición). PortalEditions.
- Muñoz-Guerado, A., & Triviño-Cabrera, L. (2018, October). The erasure of female representation in geek spaces as an element for the construction of Geek identity: The case of Warhammer 40.000. *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, Volume 10, 193–211. [https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/cjcs.10.2.193\\_1](https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/cjcs.10.2.193_1)
- Paredes Quevedo, R. (2019). «Estudio de caso de la traducción de la oralidad ficticia en las campañas de los orcos en Dawn of War I: Winter Assault y Dawn of War II: Retribution». Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/236635>
- Tolkien, J. R. R. (1994). *Árbol y Hoja y el poema Mitopoeia* (R. Arias, Ed.; Vol. 1). Ediciones Minotauro.
- VAN DIJK, T. A. (2005). Ideología y análisis del discurso. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 10, 9–36.