

TERRITORIOS DE LA ALTA FANTASIA

MARIO-PAUL MARTINEZ
FRAN MATEU (EDS.)



tirant
editorial

COMITÉ CIENTÍFICO DE LA EDITORIAL TIRANT HUMANIDADES

MANUEL ASENSI PÉREZ

*Catedrático de Teoría de la Literatura y de la Literatura Comparada
Universitat de València*

RAMÓN COTARELO

*Catedrático de Ciencia Política y de la Administración
de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología
de la Universidad Nacional de Educación a Distancia*

M.^a TERESA ECHENIQUE ELIZONDO

*Catedrática de Lengua Española
Universitat de València*

JUAN MANUEL FERNÁNDEZ SORIA

*Catedrático de Teoría e Historia de la Educación
Universitat de València*

PABLO OÑATE RUBALCABA

*Catedrático de Ciencia Política y de la Administración
Universitat de València*

JOAN ROMERO

*Catedrático de Geografía Humana
Universitat de València*

JUAN JOSÉ TAMAYO

*Director de la Cátedra de Teología y Ciencias de las Religiones
Universidad Carlos III de Madrid*

Procedimiento de selección de originales, ver página web:
www.tirant.net/index.php/editorial/procedimiento-de-seleccion-de-originales

Mario-Paul Martínez

Fran Mateu

Editores

Territorios de la Alta Fantasía

tirant humanidades

Valencia, 2023

Copyright © 2023

Todos los derechos reservados. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética, o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito de la autora y del editor.

En caso de erratas y actualizaciones, la Editorial Tirant Humanidades publicará la pertinente corrección en la página web www.tirant.com.

Colaboran: Centro de Investigación en Artes
(CIA) y Grupo de Investigación Massiva.

© Varios autores y autoras

© TIRANT HUMANIDADES
EDITA: TIRANT HUMANIDADES
C/ Artes Gráficas, 14 - 46010 - Valencia
TELF.: 96/361 00 48 - 50
FAX: 96/369 41 51
Email: tlb@tirant.com
www.tirant.com
Librería virtual: www.tirant.es
DEPÓSITO LEGAL: V-3200-2023
ISBN: 978-84-1183-091-1

Si tiene alguna queja o sugerencia, envíenos un mail a: atencioncliente@tirant.com. En caso de no ser atendida su sugerencia, por favor, lea en www.tirant.net/index.php/empresa/politicas-de-empresa nuestro Procedimiento de quejas.

Responsabilidad Social Corporativa:

<http://www.tirant.net/Docs/RSCtirant.pdf>

Índice

Capítulo 1

Superficies y sustratos de la Alta Fantasía (aún por explorar) 19

Mario-Paul Martínez Fabre y Dr. Fran Mateu

1. Territorios de la Alta Fantasía 21

Referencias..... 27

Capítulo 2

Fronteras teóricas de la Alta Fantasía: características definitorias y etiquetas subgenéricas..... 29

Daniel Lumbrreras Martínez

1. Introducción a otros mundos..... 29

2. Acotaciones previas..... 31

3. Propuesta definitoria..... 34

4. Cuestiones subgenéricas 35

5. Reflexiones finales..... 37

Referencias..... 37

Capítulo 3

Interrogando el espacio liminal: vampiros y hombres lobo en la Tierra Media 39

Dra. Sara Brown

Referencias..... 47

Capítulo 4

La lectura de la Tierra Media en clave antropológica: algunos ejemplos transmediales 49

Héctor Rodrigo Sapiña Flores

1. Introducción 49

2. La perspectiva antropológica en Tolkien..... 50

3. Bilbo como informante..... 53

4. Etnografía virtualizada..... 54

5. Hacia una perspectiva arqueológica..... 56

Conclusiones..... 57

Referencias..... 58

Capítulo 5

La épica de la rotoscopia: Ralph Bakshi y *El Señor de los Anillos* . 59

Elisa Martínez y Fernando Fernández Torres

1. Ralph Bakshi, del cine <i>underground</i> al cine fantástico	59
2. <i>Wizards</i> y el <i>M-Tecnofantasy</i>	60
3. <i>El señor de los anillos</i> y la evolución de la rotoscopia mecanizada	63
4. Conclusiones: De la rotoscopia analógica a la rotoscopia digital	66
Referencias.....	67

Capítulo 6

El mito, los héroes y el mundo en la fantasía épica audiovisual 69

Dr. Antonio Castro Balbuena

1. Fantasía épica. Del ostracismo a la vía dorada.....	69
2. Fantasía de etiquetas. Hacia una teoría de las señales genéricas.....	70
3. Adaptación de las señales genéricas de la fantasía épica con- temporánea en los medios audiovisuales	72
4. ¿Fantasía épica multimodal?.....	76
Referencias.....	77

Capítulo 7

Látex, maquetas y otros artilugios predigitales

La importancia de la postproducción en la evolución de la Alta Fantasía cinematográfica. Parte 1..... 79

Dr. Damià Jordà Bou

1. De muñecos animados y exposiciones múltiples.....	81
2. Efectos prácticos contra efectos ópticos.....	85
3. De los primeros ordenadores al declive de la Alta Fantasía	88
Referencias.....	91

Capítulo 8

Capas, mallas y píxeles

La importancia de la postproducción en la evolución de la Alta Fantasía cinematográfica. Parte 2 93

Dr. Damià Jordà Bou

1. Un esqueleto digital y un dragón con personalidad propia.....	94
2. La era digital, <i>El Señor de los Anillos</i> y el renacer del espectá- culo fantástico.....	97
3. De la socialización de la tecnología a la diversificación de la fantasía.....	99
Referencias.....	101

Capítulo 9

Juego de Tronos: entre historia y ciencias políticas..... 103

Michelle Lucy Copmans

Introducción	103
1. Contexto histórico y geopolítico	104
2. La obra de George R.R. Martin desde un enfoque históri- co-político.....	106
3. La “amenaza del invierno” y la teoría realista de las relaciones internacionales.....	107
4. Hobbes en el país de los dragones	109
5. Huntington y Martin: convergencias.....	112
Referencias.....	115

Capítulo 10

Game of Thrones y House of the Dragon: estudio de las series basadas en la obra de George R.R. Martin y análisis de situacio- nes rupturistas con la high fantasy 117

Dra. Anna Tarragó

1. Introducción, propósito y objetivos	117
2. Estado de la cuestión y estudio previo.....	118
3. Metodología	120
4. Análisis: <i>Juego de Tronos</i> y <i>La casa del Dragón</i>	122
5. Resultados y conclusiones.....	125
Referencias.....	126

Capítulo 11

Fangosa, inmoral, sangrienta: la muerte de los héroes en George R.R. Martin (*Juego de Tronos*, novela y serie) 129

Dra. Isabelle Rachel Casta

1. El deterioro sistemático de un modelo: “al final, la indecencia prevalecerá” (<i>Casa del dragón</i> , t. 1).....	130
2. Trozos de Valentía y Muertos en Llamas: “Nuestra es la Furia” (Lema de los Baratheon).....	131
3. “ <i>Valar morghulis</i> ”: ¿Todos los hombres deben morir?	133
Conclusión: “Lo que está muerto nunca puede morir” (lema Greyjoy).....	135
Referencias.....	136

Capítulo 12

Conan el texano. Mito de la frontera e imaginario occidental en la creación de un héroe cimmerico..... 137

Dr. Paolo Bertetti

Referencias.....	142
------------------	-----

Capítulo 13

Espadas, brujería y mucho celuloide. Un caso de estudio sobre el montaje en la Alta Fantasía..... 145

Dr. Guillermo López Aliaga

1. Introducción. La alta fantasía en <i>Conan, el Bárbaro</i>	145
2. María Luisa Pino: una vida dedicada al género fantástico.....	147
3. La importancia de un oficio invisible: la ayudantía de montaje..	149
4. Caso de estudio: el montaje de <i>Conan, el Bárbaro</i>	151
Conclusiones.....	153
Referencias.....	154

Capítulo 14

Adaptando la Alta Fantasía de la novela al cómic: la simbología en *El color de la magia*, de Terry Pratchett 157

Raúl Gisbert Cantó

Introducción	157
1. La adaptación: de las líneas a las viñetas.....	157
2. El simbolismo y su aplicación a lo fantástico	158
3. Análisis de los personajes	159
4. Análisis de los espacios.....	164
Conclusiones.....	165
Referencias.....	166

Capítulo 15

Aproximaciones de la ciencia a la Alta Fantasía desde la obra de Terry Pratchett..... 167

Dr. Francisco Cuéllar Santiago

1. Ciencia y Alta Fantasía, la visión de Pratchett	167
2. Fantasía Absurda	168
3. El universo literario de Terry Pratchett	169
4. Ciencia en el universo Terry Pratchett.....	172
Conclusiones.....	175
Referencias.....	176

Capítulo 16

La Alta Fantasía ya había sido pintada 179

Paula Sánchez Romero

1. Claves temático-estéticas de la Alta Fantasía	180
2. Influencias de las artes europeas del XVIII al XX en la Alta Fantasía	186
3. Conclusión: La Alta Fantasía ya había sido pintada.....	190
Referencias.....	190

Capítulo 17

Posibilidad interpretativa de la pintura de Remedios Varo desde el filtro de la ficción especulativa y la Alta Fantasía 193

Dr. Ricardo González-García

1. Introducción	193
2. Ficción especulativa y alta fantasía de la literatura a la pintura...	194
3. La pintura como constructo especulativo heterogéneo: lo fantástico como atributo del arte	198
4. Trascendencia de la conexión literario-pictórica en Remedios Varo.....	199
5. Conclusiones: la pintura de Remedios Varo desde la óptica de la ficción especulativa y la alta fantasía	201
Referencias.....	202

Capítulo 18

De víctimas de genocidio a supremacistas: significados de la figura élfica en las sagas *The Witcher* y *Dragon Age* 203

Francisco David García Martín y Dra. María Fernández Rodríguez

1. Introducción	203
2. La figura élfica en sus orígenes.....	204
3. El odio que genera odio en <i>The Witcher</i>	206
4. <i>Dragon Age</i> y su dialéctica de la esclavitud del otro.....	208
5. Conclusiones.....	210
Referencias.....	211

Capítulo 19

El wéstern como una influencia de *Dungeons and Dragons* 213

Juan Carandell Rojo

Introducción	213
1. Contexto histórico y cultural.....	214
2. Elementos del género wéstern	214
Conclusiones.....	220
Referencias.....	221

Capítulo 20

***Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol* o el maravilloso viaje de Isao Takahata por las tierras altas de la fantasía** 223

Dr. Raúl Fortes-Guerrero

1. Introducción: <i>Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol</i> , una rara avis en la obra takahatiana	223
2. <i>Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol</i> como paradigma de la alta fantasía en la obra de Isao Takahata	224
3. Epílogo: <i>Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol</i> o la difu-	

sión ideológica a través de la alta fantasía	230
Referencias.....	231
 <i>Capítulo 21</i>	
La diversidad de lo fantástico en <i>Berserk</i>	233
Guillermo González	
1. <i>Berserk</i> y su lugar en el género de fantasía	233
2. Las sagas y la distribución de los géneros	234
Conclusión.....	240
Referencias.....	241
 <i>Capítulo 22</i>	
<i>Mushishi</i> como excusa. Un acercamiento a la segunda visión y los ecosistemas mágicos desde la autoficción	243
Dr. Javier Moreno	
1. El deseo de ver	243
2. El pacto.....	244
3. Corte y sutura del párpado.....	248
4. Recuperación de la primera y de la segunda visión	250
Referencias.....	250
 <i>Capítulo 23</i>	
Naturaleza y nostalgia. El árbol como símbolo en los relatos fantásticos	253
Dra. Celia Cuenca	
1. Introducción: el árbol como símbolo fantástico	253
2. El árbol como umbral.....	254
3. El árbol en la tradición fantástica.....	258
4. Conclusiones: simbología para el relato contemporáneo.....	261
Referencias.....	262
 <i>Capítulo 24</i>	
Hembras decapitadas que sobreviven a través del arte	263
Dra. Susana Guerrero Sempere y Dra. Amparo Alonso-Sanz	
1. Introducción	263
2. Método.....	264
3. Resultados.....	264
4. Conclusión.....	271
Referencias.....	272

Capítulo 25

Los espejos mágicos en los mundos imaginarios de la Alta Fantasía..... 273

Marina Díaz-Caneja Alepuz y Dra. Amparo Alepuz Rostoll

1. Los espejos mágicos y su simbología	273
2. <i>Blancanieves y los siete enanitos</i>	275
3. Los espejos mágicos en la narrativa moderna.....	276
4. <i>El señor de los anillos: La comunidad del anillo</i>	276
5. <i>Harry Potter y la piedra filosofal</i>	277
6. <i>Alicia a través del espejo</i>	278
Conclusiones.....	279
Referencias.....	280

Capítulo 26

Cuando el dragón es ella. Ursula K. Le Guin y la fantasía especulativa feminista..... 281

Dra. Johanna Caplliure

Referencias.....	288
------------------	-----

Capítulo 27

Relación entre la valoración de las obras de alta fantasía y autoritarismo personal..... 291

Dr. Sergio Murgui Pérez

Introducción	291
1. Autoritarismo	291
2. La persona autoritaria.....	292
3. Alta fantasía e ideología.....	292
4. Método.....	294
5. Discusión	298
6. La alta fantasía es progresista.....	298
7. La alta fantasía es conservadora	299
Conclusiones.....	299
Referencias.....	300

Capítulo 28

¿Alta o baja fantasía? Una aproximación al debate ontológico y a la suspensión de la incredulidad..... 303

Joan J. Pons

1. ¿De qué hablamos cuando hablamos de Alta Fantasía?	303
2. Alta y baja fantasía: Definición académica y definición popular	304
3. Resultados de la encuesta realizada	305
4. ¿Conoces la diferencia entre alta y baja fantasía?.....	307
5. Definiciones populares del término Alta Fantasía.....	308

6. Otras respuestas interesantes	309
7. Problemas con la suspensión de la incredulidad	310
Conclusiones.....	312
Referencias.....	312
 <i>Capítulo 29</i>	
Alta Fantasía en la idiosincrasia cultural gallega.....	315
Sara Calvete-Lorenzo	
Introducción y consideraciones previas.....	315
1. Mitología básica.....	316
2. Literatura fantástica	319
3. Cinematografía fantástica	320
4. Conclusiones.....	322
Referencias.....	323

Capítulo 1

Superficies y sustratos de la Alta Fantasía (aún por explorar)

Dr. Mario-Paul Martínez Fabre y Dr. Fran Mateu

Universidad Miguel Hernández

Que el género de la Alta Fantasía goza hoy de buena salud, parece difícil de negar cuando se repasa el catálogo de las plataformas de vídeo *online*, las estanterías de las librerías, las de las tiendas de cómics o, incluso, las últimas colecciones de videojuegos o juegos de mesa. Clásicos como *Conan, el Bárbaro* (Howard, 1932), *El Hobbit y El señor de los anillos* (Tolkien, 1936; 1954), o *Las crónicas de Narnia* (Lewis, 1950), conviven con éxitos recientes como *The Witcher* (Sapkowski, 1990), *La Rueda del Tiempo* (Jordan, 1990) o *Juego de Tronos* (Martin, 1996), pasando de un medio a otro, de una mercadotecnia a otra, y de un público a otro, con la desenvoltura y la eficacia que caracteriza a los productos asimilados por la *cultura de masas*.

Ahora bien, cuando en general se pregunta sobre qué nociones o qué sustratos sostienen a estas ficciones, muchas personas permanecen en las ideas más populares de la “espada y brujería”.¹ Aquellas que, en esencia, no se alejan demasiado de los enfrentamientos clásicos entre “las fuerzas del bien y del mal”, y del catálogo de héroes y criaturas fantásticas que aderezan sus epopeyas: de los dragones, orcos, guerreros y troles, a los elfos, enanos, hadas o magos. Estas respuestas, en verdad, no van del todo desencaminadas. Desde sus primeras definiciones, como las ofrecidas por Alexander (1971) o por Boyer y Zahorski (1977), hasta acotaciones más novedosas como las de Mendlesohn (2008) o Cáceres Blanco (2016), las historias de la Alta Fantasía se han regido fundamentalmente por ofrecer una serie de figuras y universos cuyo portal al entretenimiento y cuya mitología, nunca se han alejado de unos funcionamientos épicos fácilmente accesibles a la mayoría de los públicos, y fácilmente asumibles por las corrientes dominantes del *mainstream*. Cabrían en este conjunto, evidentemente, otras historias y otros autores menos conocidos del género, como Sanderson, Abercrombie, Paolini, Maas, etc., así como aproximaciones más ácidas y agudas al mismo, como las practicadas –en ciertos de sus libros– por figuras como Le Guin o Moorcock. También cabrían obras afines a la expansión de estos preceptos, y las nuevas sub-

1. Algunos de los diversos capítulos que integran este libro, suscriben este acercamiento (Lumbreras Martínez, Castro Balbuena, Pons...).

categorías derivadas de estas aperturas del fenómeno; como, por ejemplo, los planteamientos humorísticos de los mundos fantásticos de Pratchett, u otros subgéneros más periféricos como la “Alta Fantasía Atlante” o la “espada y planeta”.

Sin embargo, la concepción de la Alta Fantasía, más allá de las ideas fundamentales de sus producciones más conocidas, y de las definiciones que, paulatinamente, han ido acotando y categorizando la diversidad de sus aspectos –y que podrán también leer detenidamente en este libro– encierra, además, un amplio entramado de raíces culturales, mucho más profundo de lo que deja traslucir la superficie y los “lugares comunes” de estos entretenimientos. Nos referimos, en este sentido, a un legado político y social, e incluso una trayectoria de lo cultural, de lo plástico y de lo tecnológico, que autores universales de este género como los señalados Tolkien, Howard, Pratchett, Le Guin o Martin, u otros aún por citar como Sapkowski, Greenwood, Miura, etc. recogieron de sus propios contextos como un reflejo para el desarrollo de sus narraciones épicas: la influencia, por ejemplo, de movimientos pictóricos como el Prerrafaelismo, el Simbolismo o el Romanticismo, en la configuración de un imaginario visual de lo fantástico que ha pervivido hasta los modelos actuales del género, como bien demuestran los diseños de vestuario, de atrezo o de criaturas fantásticas de la Alta Fantasía contemporánea; la herencia de compositores como Strauss o Wagner (y su idea “obra de arte total; *Gesamtkunstwerk*”), cuyos compases se inspiraron en la mitología nórdica y la clásica, y que han estimulado del mismo modo a las melodías épicas del género actual; la mirada de los autores clásicos de la Alta Fantasía a periodos del pasado, como la Edad Media o la Edad Antigua, en busca de una idealización moral y social de los universos imaginados, y que es clave para entender por qué, también hoy, la imaginería pretérita sigue dibujando con efectividad sus nuevas ficciones; e, incluso, la llamada a la Fe y al sentimiento religioso, depositada en sus escritos por Gottfried o Chateaubriand, y recogida, más adelante, por figuras como Tolkien o Lewis, que se presenta hoy como esencial para comprender sus ideas y el modelado de sus arquetipos fantásticos.

Del mismo modo, estamos hablando de un género de lo fantástico, tan arraigado en la trayectoria de los espectáculos y las tecnologías del entretenimiento, que resultaría imposible de comprender, sin atender a cómo este ha madurado en su seno. De las páginas de la novela a las viñetas del cómic, de las pantallas del cine a las del videojuego, o de las competiciones de juegos de mesa a las convenciones de *cosplay*, nos topáramos con una diversidad de medios que han aportado, cada uno en su contexto, sus propias condiciones e influencias a las configuraciones de la Alta Fantasía, así como sus propios *modos de hacer y de ver* sobre las invenciones de sus universos narrativos y estéticos. ¿Sería posible penetrar en las fundamentaciones visuales de la Tierra Media de Tolkien, sea en el cine, en el videojuego, o en el cómic, sin atender a

las ilustraciones seminales de Alan Lee,² y a los movimientos pictóricos precedentes antes citados? ¿Sería adecuado analizar las fabulaciones corales y las múltiples diatribas políticas de *Juego de Tronos* sin tener en cuenta sus paralelismos con los conflictos globales actuales y con los desarrollos cinematográficos que ayudan a tensionar este tipo de narraciones en la pantalla? ¿Cabría disfrutar de las páginas de cómics como *Camelot 3000* (Barr y Bolland, 1982), películas como *Legend* (Scott, 1985), juegos de rol como *Dungeons & Dragons* (Tactical Studies Rules, 1974), o videojuegos como *Dark Souls* (FromSoftware, 2011), sin atender a las influencias de las leyendas y cantares de la caballería medieval o, incluso, a la literatura *Pulp*, de origen norteamericano, que impulsó el género en los años treinta? Son dilemas cercanos, como apuntábamos, a los que nos podrían asaltar en la butaca del cine, en el sillón de lectura, o en la silla del *gamer*. Y de ellos surge, ciertamente, el objetivo último y a la vez el primer impulso, que sustenta la creación de este libro: no solo abordar la noción de la Alta Fantasía desde la exposición y el análisis de sus obras fundamentales, sino también desde la multiplicidad de referencias, movimientos, teorías y formatos que han conformado su ideario y su imaginario a lo largo de su recorrido.

1. TERRITORIOS DE LA ALTA FANTASÍA

Iniciamos esta exploración de los *Territorios de la Alta Fantasía* con Daniel Lumbreras Martínez y el doble objetivo que plantea en su capítulo *Fronteras teóricas de la Alta Fantasía: características definitorias y etiquetas subgenéricas*: por un lado, examinar la pertinencia y parentesco de las distintas denominaciones aplicadas a las obras de este género; y, por otro, hallar un denominador común a la diversidad de estas definiciones (como, por ejemplo, las ofrecidas por Dolezel, Boyer, Zahorski o Wolf, entre otros).

Seguidamente, Sara Brown nos abre el camino a la obra de Tolkien con su investigación *Interrogando el espacio liminal: vampiros y hombres lobo en la Tierra Media*. A sabiendas de que en estos parajes inventados por el escritor británico, se manifiestan algunas especies icónicas del *mainstream* como las citadas en su título. Brown aborda los orígenes culturales del licántropo y el chupasangre para analizar, en consecuencia, cómo estos traspasan los límites entre el terror y la Alta Fantasía y cómo, a su vez, son permeados en las páginas de Tolkien por las ansiedades del mundo primario.

2. En los diversos volúmenes publicados a lo largo del globo de *El señor de los anillos*.

Héctor Rodrigo Sapiña Flores, por su parte, en su capítulo titulado *La lectura de la Tierra Media en clave antropológica: algunos ejemplos transmediales*, se plantea como objetivo identificar las estrategias mediante las cuales se activa una posible lectura antropológica en la obra de Tolkien. Para ello, aborda principalmente tres adaptaciones: la película *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), de Peter Jackson; el videojuego homónimo desarrollado por WXP Games en 2002; y la primera temporada de la reciente serie televisiva *The Lord of the Rings: The Rings of Power* (2022), de J. D. Payne y Patrick McKay, estrenada en Prime Video.

Antes de aparecer estas y muchas otras adaptaciones de la obra de Tolkien, en 1978, el cineasta Ralph Bakshi, conocido por sus películas de animación para adultos como *Fritz the Cat* (1972) o *Wizards* (1977), llevó a cabo la hazaña de trasladar por primera vez al cine esta saga a lo largo de un trabajo que duró tres años. Proceso analizado por los investigadores Elisa Martínez y Fernando Fernández Torres, quienes, en su aportación titulada *La épica de la rotoscopia: Ralph Bakshi y El señor de los anillos*, abordan dicha proeza desde los campos de la animación y la rotoscopia tradicional y mecanizada.

Antonio Castro Balbuena les sigue con *El mito, los héroes y el mundo de la fantasía épica audiovisual*. Una propuesta que busca identificar la variación que experimentan las señales genéricas propias de la fantasía épica en su adaptación a distintos soportes como el cine, la televisión, los videojuegos, la música o la ilustración. Todo ello, acompañado de una extensa panorámica de ejemplos, posibilidades y variaciones, pero también mediante una original aproximación a la creación de mundos fantásticos, bajo los procesos de la inteligencia artificial (IA).

Adentrándonos en el territorio de la postproducción, Damià Jordà Bou aporta a este libro dos capítulos, titulados *Látex, maquetas y otros artilugios predigitales. La importancia de la postproducción en la evolución de la Alta Fantasía cinematográfica. Parte 1*, y *Capas, mallas y píxeles. La importancia de la postproducción en la evolución de la Alta Fantasía cinematográfica. Parte 2*. Con ellos, elabora una cronología de la conexión entre las innovaciones cinematográficas de los Efectos Especiales, y la aparición de nuevas películas y sagas de Alta Fantasía, desde los inicios de la década de 1980, hasta llegar a la actual implantación de las técnicas digitales y el CGI.

Los siguientes tres capítulos, nos trasladan al mundo creado por George R.R. Martin. En el primero de ellos, titulado *Juego de Tronos: entre historia y ciencias políticas*, la investigadora Michelle Lucy Copmans analiza la creación del autor estadounidense desde un enfoque histórico-político, y desde los acontecimientos contemporáneos que han influido en su obra. Afirmando que el “mundo conocido” de Martin puede someterse a una interpretación de la historia política, bajo cuestiones planteadas

anteriormente por autores como Tucídides, Hobbes, Maquiavelo, Huntington o Lyotard, entre otros que son tratados en el texto.

Anna Tarragó, por su parte, aporta una investigación titulada *Game of Thrones y House of the Dragon: estudio de las series basadas en la obra de George R.R. Martin y análisis de situaciones rupturistas con la high fantasy*, donde elabora un estudio de las variaciones comunes de la Alta Fantasía para ubicar, sobre ellas, el ejemplo de las series *Juego de Tronos* y *La Casa del Dragón*, y las cuestiones posestructuralistas como la intertextualidad o el comparatismo mitológico, que las hermanan.

En tercer lugar, con el capítulo titulado *Fangosa, inmoral, sangrienta: la muerte de los héroes en George R.R. Martin (Juego de Tronos, novela y serie)*, Isabelle Rachel Casta estudia los mecanismos de las múltiples muertes o asesinatos ocurridos en *Juego de Tronos*. Crímenes muy alejados (por lo general) del ideal caballeresco, desde el oscurecimiento irreversible que ofrece la fantasía *grimdark*; un modelo subgenérico caracterizado por abordar aquellos aspectos y elementos más oscuros de la conducta humana.

Los siguientes dos capítulos de este volumen nos trasladan a la Edad Hiboria. Primero, desde el mismo origen tejano de Robert Howard, autor del célebre *Conan, el Bárbaro*, para quien fueron fundamentales los paisajes desérticos de su propia tierra en el desarrollo de su poética, así como para la génesis de su ficción, como afirma Paolo Bertetti en su capítulo, titulado *Conan el texano. Mito de la frontera e imaginario occidental en la creación de un héroe cimerio*.

Seguidamente, con el capítulo *Espadas, brujería y mucho celuloide. Un caso de estudio sobre el montaje en la Alta Fantasía*, de Guillermo López Aliaga, nos adentramos en el rol desempeñado por los profesionales del montaje en la producción cinematográfica, a través del film *Conan, el Bárbaro* (Milius, 1982), y de la entrevista personal realizada a María Luisa Pino, célebre ayudante de montaje y especialista en efectos especiales, que trabajó en dicha película, considerada una de las obras fundamentales sobre “espada y brujería” de la Alta Fantasía.

Sin duda, Sir Terry Pratchett es otra de las figuras clave para entender la Alta Fantasía contemporánea. Dos capítulos nos invitan a reflexionar sobre su universo: en el primero de ellos, titulado *Adaptando la Alta Fantasía de la novela al cómic: la simbología en El color de la magia*, de Terry Pratchett, Raúl Gisbert Cantó analiza el proceso de adaptación al cómic de *El color de la magia* (1983), primera novela de Mundodisco, teniendo en cuenta un aspecto semiótico tan centrado en la imagen como es la simbología. En el segundo, *Aproximaciones de la ciencia a la Alta Fantasía desde la obra de Terry Pratchett*, Francisco Cuéllar Santiago investiga, a continuación, si se puede aprender ciencia con los libros del escritor británico: Pratchett escribió junto a Ian

Stewart y Jack Cohen, científicos y divulgadores reconocidos, una serie de cuatro títulos denominados *La Ciencia de Mundodisco*, los cuales son analizados en el capítulo para intentar dilucidar la relación ciencia-magia en la Alta Fantasía de Pratchett.

Por su parte, la investigadora Paula Sánchez Romero sostiene que, si la Alta Fantasía pudiera ligarse a un movimiento pictórico, sería a algunos de los más relevantes acaecidos aproximadamente un siglo antes de que Alexander (1971) introdujera el término. En concreto, de finales del Siglo XVIII a principios del Siglo XX; y estos serían el Romanticismo, el Prerrafaelismo y el Simbolismo. Bajo esta premisa, en su capítulo *La Alta Fantasía ya había sido pintada*, Sánchez Romero analiza esta época, demostrando que es el germen que abonará la estética y el universo visual de la Alta Fantasía que hoy conocemos.

Manteniéndonos en el arte pictórico, Ricardo González-García se centra seguidamente en la obra de Remedios Varo, con su capítulo titulado *Posibilidad interpretativa de la pintura de Remedios Varo desde el filtro de la ficción especulativa y la Alta Fantasía*. Para ello, ofrece una lectura de la obra de Varo que conecta su personal mundo imaginario con la perspectiva del género fantástico, en general, y con ejemplos, más concretos, de la ficción especulativa y la Alta Fantasía.

Siguiendo con la exploración de estos territorios, cabe señalar que la figura del elfo literario alcanzó con Tolkien su retrato más representativo y su consolidación como motivo en la ficción. No obstante, resulta llamativo observar cómo, con el paso de las décadas, la figura élfica se ha nutrido de otras significaciones que se alejan sustancialmente del personaje *tolkieniano*. Es el caso concreto de dos sagas de videojuegos, que son analizadas en el capítulo *De víctimas de genocidio a supremacistas: significados de la figura élfica en las sagas The Witcher y Dragon Age*, donde Francisco David García Martín y María Fernández Rodríguez analizan este aspecto dentro de los procesos de odio en ambas ficciones.

Juan Carandell Rojo, a continuación, nos traslada al mundo de *Dungeons and Dragons*, otra de las sagas más representativas de la Alta Fantasía, con su capítulo titulado *El wéstern como una influencia de Dungeons and Dragons*. En él, Carandell Rojo aborda el análisis del más conocido de los juegos de rol (así como de otros juegos de temáticas y mecánicas similares), cuyos orígenes, curiosamente, nos remiten al género del wéstern, y no tanto a la fantasía medieval de corte europeo.

La Alta Fantasía también debe abordarse más allá del territorio europeo o estadounidense, acercándonos a Japón a través de los siguientes dos capítulos. Con el primero, titulado *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol o el maravilloso viaje de Isao Takahata por las tierras altas de la fantasía*, Raúl Fortes-Guerrero investiga el modo en el que la Alta Fantasía se muestra en la película de animación de Takahata estre-

nada en 1968, tres años antes de la acuñación oficial del término. Del mismo modo, Fortes-Guerrero pone de manifiesto el uso de la narrativa fantástica en la transmisión, en este caso, del ideario socialista y sindicalista de la generación de jóvenes creadores japoneses de la posguerra a la que perteneció el propio Takahata.

Por su parte, el investigador Guillermo González aborda la Alta Fantasía de Kentaro Miura, con su texto *La diversidad de lo fantástico en Berserk*. Donde explora la transición genérica de este manga a nivel micro y macro (así como su relación con el desarrollo narrativo, temático y tonal), pues la obra, realizada a lo largo de varias décadas, se divide en cinco arcos en los que puede destacarse un tipo de fantasía predominante, oscilando entre Fantasía Oscura, Baja Fantasía y Alta Fantasía.

En el siguiente capítulo, *Mushishi como excusa. Un acercamiento a la segunda visión y los ecosistemas mágicos desde la autoficción*, Javier Moreno investiga algunas metodologías mágico-creativas como la segunda visión, el éxtasis, el peregrinaje, el rastreo o el deambular, para cartografiar y relatar los ecosistemas mágicos que nos circundan y se solapan con lo cotidiano. La finalidad de Moreno es deconstruir la propia colonialidad del ser, del saber y del ver, que nos impiden ver más allá de paradigmas violentos de razón, en busca de nuevas epistemes y formas de visión cruzadas, mágicamente sostenibles.

La investigadora Celia Cuenca nos ofrece, a continuación, el capítulo *Naturaleza y nostalgia. El árbol como símbolo en los relatos fantásticos*, donde explora la presencia recurrente de esta figura en el género de la Alta Fantasía. Por un lado, como representante elemental de lo nostálgico; y, por otro, como aviso o alerta de aquello que estamos perdiendo irremediamente. Todo ello, englobado dentro de obras tan paradigmáticas como *The Lord of the Rings*, *The Hobbit*, *Willow*, o *The Dark Crystal*, entre muchas otras que son presentadas en el texto.

En el siguiente capítulo, *Hembras decapitadas que sobreviven a través del arte*, Susana Guerrero Sempere y Amparo Alonso-Sanz abordan la temática de las hembras decapitadas procedentes de la mitología clásica, la hagiografía cristiana, y los mitos de origen afrocubano, que se han aparecido a la artista Susana Guerrero a lo largo de sus viajes (y diferentes geografías), así como la manera en que la Alta Fantasía se vincula a su obra artística mediante el empleo de todos estos diversos referentes.

El imaginario de la Alta Fantasía construye, habitualmente, universos en torno al poder mágico de los espejos, en cuanto a su capacidad *matérica* de reflejar lo que ante estos se exhibe (lo verdadero), y en cuanto a su capacidad para actuar como portales (*trasladores*) a otros universos. Así lo afirman Marina Díaz-Caneja Alepuz y Amparo Alepuz Rostoll en su capítulo *Los espejos mágicos en los mundos imaginarios*

de la *Alta Fantasía*, donde exploran el origen y los fenómenos de este poder especular, a partir de varios casos dentro del imaginario fantástico cinematográfico.

A continuación, en el capítulo *Cuando el dragón es ella. Ursula K. Le Guin y la fantasía especulativa feminista*, Johana Caplliure une las investigaciones de tres pensadoras fundamentales en los estudios de géneros y las narraciones especulativas: Donna Haraway, Isabelle Stengers y Ursula K. Le Guin. En el caso de esta última, su aportación en la *Alta Fantasía* se ha convertido en un lugar para construir otro porvenir para las mujeres, personas racializadas y otros sujetos al margen. De hecho, el giro que ofrece el cuarto libro de la saga Terramar, colocando en el centro de la historia a una mujer, rompe con los estereotipos de género sobre los cuentos de héroes, como bien analiza Caplliure.

Entrando en la recta final, el investigador Sergio Murgui Pérez estudia la relación entre las características psicológicas de lectores y espectadores de *Alta Fantasía* y aquellas percibidas de las obras de dicho género, detallando los resultados en su capítulo *Relación entre la valoración de las obras de Alta Fantasía y autoritarismo personal*. Como afirma el autor, dada la cantidad de contenidos de *Alta Fantasía* accesibles hoy en día, es razonable suponer que sus aficionados busquen, además de calidad artística, una serie de características relacionadas con sus propias preferencias psicológicas e ideológicas.

Joan J. Pons, por su parte, observa que las definiciones académicas centradas en la distinción entre el mundo primario y el secundario, y la incursión de objetos o viajeros entre estos mundos, no encajan completamente con la concepción popular de lo que se entiende por *Alta* y *Baja Fantasía* (de las ideas de Alexander, a las de Stableford). Este aspecto, junto a otros ofrecidos en su capítulo *¿Alta o baja fantasía? Una aproximación al debate ontológico y a la suspensión de la incredulidad*, ponen de relieve las diversas problemáticas existentes actualmente alrededor del concepto de la *Alta Fantasía*.

Finalmente, Sara Calvete Lorenzo nos adentra en los territorios del norte de España con su capítulo *Alta Fantasía en la idiosincrasia cultural gallega*. La investigadora considera que la fina línea que subdivide en ocasiones la *Alta* de la *Baja Fantasía*, según la estructura dramática y la localización de la propia acción e historia, es común en la literatura y el cine; pero en el caso gallego, hay una clara profusión de textos fantásticos que beben, también, de las tradiciones y cantares heroicos del territorio.

REFERENCIAS

- ALEXANDER, L., "High fantasy and heroic romance", *The Horn Book Magazine*, diciembre 1971, 577-584.
- CÁCERES BLANCO, R., *Mundos épicos imaginarios: De J.R.R. Tolkien a G.R.R. Martin*, Madrid, UAM, 2016.
- MENDLESOHN, F., *Rhetorics of Fantasy*, Middletown (Connecticut), Wesleyan University Press, 2008.
- STABLEFORD, B. M., *The A to Z of fantasy literature*, Lanham, Scarecrow Press, 2009.
- ZAHORSKY, K. y BOYER, R. H., *Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide*, Nueva York y Londres, R. R. Bowker, 1979.