

TERRITORIOS DE LA ALTA FANTASIA

MARIO-PAUL MARTINEZ
FRAN MATEU (EDS.)



tirant
editorial

Territorios de la Alta Fantasía

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.S.: 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 especu- lativa feminista 281

Dra. Johanna Caplliure

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

Capítulo 27

Relación entre la valoración de las obras de alta fantasía y autori- tarismo 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 atrezzo 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.

Capítulo 2

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

Daniel Lumbreras Martínez³

Universidad de Oviedo y Universidad de Glasgow

1. INTRODUCCIÓN A OTROS MUNDOS

Abordar la pregunta “¿qué es la fantasía?” supone enfrentarse a una maraña de respuestas. Casi cualquier crítico que aborde el género realiza su propia definición de esta forma de ficción.⁴ Otros, como Mendlesohn (2008) renuncian al consenso y asumen que lectores y escritores saben intuitivamente cuándo tienen delante una obra de fantasía. Por ahora, se entrará directamente en materia para estudiar una variedad concreta, la alta fantasía (*high fantasy*).

Durante las últimas décadas la alta fantasía ha ido entrando en la terminología crítica, no sin fricciones. El adjetivo que le da nombre puede ser percibido como prejuicioso sobre el tipo de obras que abarca; de ahí que a veces se empleen alternativas como fantasía épica o heroica, difuminando los límites teóricos de los géneros fantásticos. La categoría de *high fantasy* goza de aceptación social: figura en la comunidad *Goodreads* y sus resultados en Google se cuentan por millones.

En este capítulo, se busca desentrañar el concepto de la alta fantasía y sus principales variedades para facilitar su estudio tanto sincrónico como diacrónico; este último, a juicio de Martín Rodríguez (2022, p. 558), pendiente en España. Para ello se revisará críticamente las principales definiciones teóricas sobre la *high fantasy*, examinando sus puntos comunes y divergencias. Entendemos que la alta fantasía (como la fantasía en general) forma parte de un *fuzzy set*; siguiendo a Attebery (1992), es una categoría cuyos elementos forman parte gradualmente según su parecido a un centro

3. Subvencionado por el Programa “Severo Ochoa” para la formación en investigación y docencia del Principado de Asturias. Parte del Proyecto de Investigación I+D+i “FRACTALES: estrategias para la fragmentación en la narrativa española del siglo XXI”. Ref. PID2019-104215GB-I00.
4. Para profundizar en la ontología ficticia, véase Martínez Bonati (1992).

y no de forma binaria según unos rasgos. Por último, se examinarán las divisiones⁵ más relevantes de la *high fantasy*, que forman parte de esta sin confundirse con ella.

Para analizar un *fuzzy set*⁶ es necesario conocer su paradigma. En este caso es *The Lord of the Rings* (1954-1955) para la fantasía en general (Attebery, 1992; Stableford, 2009) y particularmente la alta fantasía (Ekman, 2013; Cáceres Blanco, 2016). La novela de Tolkien ha modelado tanto el horizonte de expectativas de autores y lectores del género que es ya una referencia ineludible sea para seguirla, sea para rechazarla (Moran, 2019).

Las características de *The Lord of the Rings* cumplen con lo estipulado por el propio escritor en su ensayo *On Fairy Stories* (1947), toda una poética de la alta fantasía. Dichos rasgos son: relación con la magia; presentación como cierta; transcurso en un “mundo secundario” con normas propias distintas de las del “primario” (el del lector), del cual bebe y en el que nos sumergimos al creer en él; que resulta verosímil y racional, con la consistencia de la realidad; escapista sin complejos, y que proporciona una consolación frente a los horrores del mundo gracias a su giro hacia un final feliz (Tolkien, 2014, pp. 32-77).

Por otro lado, nuestro soporte teórico es la teoría de los mundos posibles, que tomamos para evitar la posible subjetividad de planteamientos basados en temas o personajes concretos. Según la conocida formulación de Dolezel (1998, pp. 19-23), los mundos de ficción literarios forman un conjunto abierto de posibilidades a las que accedemos a partir de canales semióticos, que son necesariamente incompletos —en el sentido de que no nos proporcionan la información necesaria para tomar cualquier decisión sobre sus entes ficcionales— y que son heterogéneos en su macroestructura, en función de restricciones generales para mantener la homogeneidad semántica. Hay cierta completitud, señala Wolf, si el mundo secundario “contiene explicaciones y detalles que abarcan los diversos aspectos de las experiencias de sus

5. Siguiendo la crítica iniciada por el formalismo ruso, entendemos los subgéneros como realidad histórica fundamentada en rasgos comunes (el tema, la forma o la pragmática), compleja y cambiante, que descende de niveles abstractos a la obra concreta (Domínguez Caparrós, 2007, pp. 137-138).
6. En Matemáticas y Lógica, la noción clásica de conjunto es una colección de elementos donde cada uno forma parte de forma dicotómica según criterios objetivos (p. ej. par o impar). Por contra, el concepto de conjunto difuso (*fuzzy*) se refiere a aquellos cuya pertenencia se determina de forma gradual, según criterios subjetivos, como verbigracia la fama literaria. Un autor puede ser más o menos famoso, pero un número no puede ser más o menos impar.

personajes, así como detalles de fondo que conjuntamente sugieren un mundo factible y funcional” (2012, p. 38).⁷

La *secundariedad* es pues cuestión de grado: será mayor cuanto más invención, mayor separación respecto de las reglas del mundo primario, las convenciones por defecto (*ibidem*, pp. 27-28). Wolf delimita estas diferencias en cuatro niveles: nombres, cultura —creaciones humanas—, naturaleza y ontología, el más profundo, relacionadas con el funcionamiento espaciotemporal del universo. Hace falta cierto realismo en elementos como la emocionalidad, moralidad y causalidad para que los mundos secundarios sean comprensibles (*ibidem*, pp. 35-37).

En el caso de la alta fantasía, las restricciones aléticas, que son las que afectan a la posibilidad y la imposibilidad de las acciones del mundo ficticio, son las propias del mito, dado que los planos de lo natural y lo sobrenatural (seres como dioses o monstruos, personas con magia o capacidades para obtener habilidades especiales u objetos animados) coexisten (Dolezel, *op. cit.*, pp. 115-120). En línea con Tolkien (*ibidem*), el mundo secundario ha de resultar verosímil, en el sentido de resultar plausible y no contradictorio (Wolf, *op. cit.*, p. 43).

2. ACOTACIONES PREVIAS

Lloyd Alexander acuñó el sintagma *high fantasy*, con el *heroic romance* como manifestación, que: entronca con la mitología, fue creada modernamente por William Morris en obras como *The Wood Beyond the World* (1894), es cimiento de la obra de Tolkien y bebe de las sagas y los cantares de gesta (1971, p. 578). Sin embargo, no elaboró una definición más profunda; sólo recalcó el aspecto escapista y emocional de la *high fantasy* (*ibidem*, p. 583).

A continuación, Boyer y Zahorski (1977) expandieron y caracterizaron el concepto en su introducción a una antología de alta fantasía:

La alta fantasía tiene un escenario de otro mundo, sea este la Tierra Media o Brocelianda [...]. Los personajes en la alta fantasía incluyen un número generoso de figuras imponentes que, con sus poderes mágicos o sobrenaturales, inspiran maravilla o miedo o a menudo ambos: reyes elfos, magos, unicornios y semidioses. La alta fantasía lidia con temas arquetípicos y motivos reconocibles, como la iniciación a la adultez, muerte y renacimiento, y más frecuentemente con el valor que un individuo necesita para enfrentar la trascendental búsqueda. Y, finalmente, como corresponde a los escenarios, los personajes y los temas de la

7. Traducción propia, esta y las demás citas originalmente en inglés.

alta fantasía, el estilo es elevado, a menudo figurativo como debe ser para evocar los mundos imaginarios con los que lidia (*ibidem*, p. 2).

Los personajes mágicos o sobrenaturales son otra constante, con muy escasas y dudosas excepciones, como la saga *Gormenghast* (1946-1959) de Mervyn Peake (Moran, *ibidem*, p. 13). En cuanto al estilo grave y los temas arquetípicos del coraje o el renacimiento, podían ser una característica de las primeras obras del género, pero encontramos poderosos contraejemplos, como la saga con abundante llaneza y carencia de héroes *A Song of Ice and Fire* (1996-) de George R.R. Martin o el registro más poético que solemne de *Olvidado Rey Gudú* (1997) de Ana María Matute.

El escenario de otro mundo es un rasgo fundamental, sobre el que volverán Zahorski y Boyer para identificarlo como el definitorio de la alta fantasía. Apoyándose directamente en el concepto de mundo secundario de Tolkien (1982, p. 56), señalan que es el propio de la alta fantasía, frente al primario, propio de la baja fantasía. Hay otro rasgo clave en la *high fantasy*: “aquí hay explicaciones que son plausibles en estos escenarios de otros mundos, explicaciones que apuntan a causalidad mágica (cuentos de hadas) o sobrenatural (basadas en mitos)” (*ibidem*). Esta segunda definición es mucho más sintética, sin exigencia de requisitos que resultaban restrictivos. Ahora bien, la brevedad lleva a plantear tres objeciones. Primero, no se contemplan conexiones con el mundo secundario, como sucede por ejemplo en *Memorias de Idhún* (2004-2006) de Laura Gallego. Tampoco se excluyen las explicaciones racionalizadas, propias de los mundos secundarios de la ciencia ficción, ni se alcanza el detalle de Wolf (*ibidem*) en cuanto a niveles de transgresión de la realidad.

Tanto el diccionario crítico de Wolfe (1986, pp. xxiv, 52) como la *Encyclopedia of fantasy* (Clute, 1997, p. 466) se ciñen a los postulados de Boyer y Zahorski al definir la alta fantasía como aquella que transcurre en un mundo secundario. Estas obras de referencia reflejan que el sintagma *alta fantasía* fue calando en la crítica del género.

Mendlesohn abandona la denominación, pero el concepto pervive en sus ideas. La alta fantasía encaja dentro de la *portal-quest*: “un mundo fantástico accesible a través de un portal [...] significativamente, lo fantástico está al otro lado y no ‘gotea’. Aunque los individuos pueden cruzar en ambas direcciones, la magia no” (Mendlesohn, *ibidem*, p. xix). La autora incluye a *The Lord of the Rings* en esta categoría, a pesar de que no hay un tránsito del mundo secundario al primario ni viceversa. Entendemos que la justificación de portal como paso a lo desconocido, más filosófica que física, resulta problemática en la categorización de Mendlesohn, que por otro lado es clara y útil cuando define como *portal fantasy* la obra de C. S. Lewis *The Lion, the Witch and the Wardrobe*.

Por otro lado, la categoría de *immersive fantasy* es más directa: “lo fantástico sin comentario como norma para el protagonista y para el lector: nos sentamos en el hombro de protagonista y mientras tenemos acceso a sus ojos y oídos, no se nos proporciona una narrativa explicativa” (*ibidem*, p. xx). Es aplicable a altas fantasías que, como *Crónicas de la Torre* (2000-2004), de Laura Gallego, nos presentan directamente el mundo secundario sin mediación del primario.

Según Stableford, si seguimos las delimitaciones de Boyer y Zahorski quedan fuera las fantasías: inmersivas de humor, animales, míticas, cuentos de hadas, gótico, *science fantasy* y la espada y brujería. Además, condena: “El término nunca prosperó, en parte porque era difícil establecer líneas divisorias entre la alta fantasía y algunos de esos otros subgéneros, y en parte por la dificultad de acomodar a las fantasías de portal al esquema” (*ibidem*, p. 18). Este planteamiento resulta reduccionista, pues la definición de alta o baja fantasía depende de la ambientación de la fantasía y no de su contenido como parece sugerir Stableford. El término, como se ha visto en las referencias bibliográficas, sigue en uso. Además, es perfectamente asumible considerar la fantasía inmersiva, con un mundo primario aislado, como alta fantasía *pura*, frente a una alta fantasía *mixta* en el que existe un portal que une ambos mundos.

Para Cáceres Blanco, quien prefiere hablar de *mundos épicos imaginarios*, uno de los dos rasgos fundamentales del género son los “aspectos tópicos y temáticos (como los dragones, magos, guerras entre fuerzas del bien y del mal o profecías apocalípticas), algunos de ellos son innovaciones propias y otros son heredados de la tradición épica o reinterpretados”, y el segundo “la creación de un universo imaginario para la ubicación de la acción” en el cual “los códigos de conducta y civilización imitan a los de la Antigüedad o, más comúnmente, a los medievales” (*op. cit.*, p. 216). No obstante, como señala Ekman, actualizar la épica y reciclar los viejos motivos mitológicos y folclóricos para el lector moderno es una tendencia y no un rasgo definitorio (*op. cit.*, pp. 6-7).

El segundo aserto de Cáceres Blanco es rigurosamente cierto en el caso de la alta fantasía, pero no es exclusivo de esta: también puede haber mundos secundarios en la ciencia ficción o el retrofuturismo, como por ejemplo el universo victoriano de *El mapa del tiempo* (2008) de Félix J. Palma. Los códigos de conducta caballerescos parecen más accidente argumental que rasgo definitorio: ¿qué honores se hallan en la novela satírica *The Colour of Magic* (1983) de Terry Pratchett? En cuanto al primero, si bien es intuitivamente cierto, resulta peligroso presentar como distintivo un inventario tan abierto (¿y los dioses, por ejemplo?) y que puede aparecer también en la baja fantasía.

El esfuerzo más sistemático, aunque evite el sintagma *alta fantasía*, proviene de Martín Rodríguez:

los universos ficticios de la fantasía épica, que son completos y cerrados, tienen sus propios parámetros espaciales y temporales, su propio orden social, cultural y ontológico, y su propia causalidad, que puede ajustarse o no a las leyes naturales de nuestro mundo fenoménico, pero que es coherente y lógica dentro de sus universos especulativos. Tales universos se construyen de manera realista, procurando que parezcan verosímiles de acuerdo con sus propias premisas lingüísticas, étnicas, históricas y míticas imaginarias. Además, los mundos secundarios de la fantasía épica suelen presentar una onomástica y toponimia inventadas, lo que constituye un indicio lingüístico fácil de reconocer para distinguir un universo épico-fantástico de cualquier otro de los universos fabulosos propios de otros tipos de ficción que se suelen clasificar erróneamente dentro de la fantasía épica (*ibidem*, pp. 571-572).

A esta definición, que pone el acento en las ciencias humanas y recoge los postulados de Wolf (2012), cabe empero una objeción. Al considerar dentro de la alta fantasía ficciones que no se separen de la causalidad del mundo primario, la caracterización se amplía demasiado para resultar precisa. Daría cabida a obras, por ejemplo, de “mundos perdidos” en los que el elemento fantástico, rupturista de la realidad, brilla por su ausencia. La cuestión nominal es sólo una tendencia, pues puede plantearse un mundo secundario de alta fantasía que no presente diferencias en este nivel del primario, pero con unas leyes de la existencia que habiliten la magia.

Además de las características, también es relevante delimitar desde cuándo hablar de alta fantasía. Fimi (2012, pp. 50-52) resume que, por un lado, Stableford o Barron abogan por una “historia larga” que parte de los mitos y leyendas de la noche de los tiempos, mientras que otros como Le Guin o Shippey abogan por una trayectoria “corta”, a partir del siglo XIX. La autora defiende (*ibidem*), y nos adherimos, que es preciso tener en cuenta el contexto y que no es hasta la era victoriana, tras la exaltación realista del Renacimiento y la Ilustración, cuando surge una auténtica estética fantástica como alternativa al modelo dominante como MacDonald y Morris. Cáceres Blanco (*ibidem*, p. 26) considera que con *The Worm Ouroboros* (1922) de E. R. Eddison y los primeros pasos del *legendarium* de Tolkien se alcanzan las dimensiones de epopeya moderna, pero como señalamos arriba, no toda la alta fantasía es épica.

3. PROPUESTA DEFINITORIA

Examinadas algunas caracterizaciones de la alta fantasía, es momento de confeccionar una. Antes, se dejará fuera ficciones a veces semejantes a la fantasía, pero que no son tal, como las alucinaciones y los sueños (Tolkien, *op. cit.*, p. 60). Tampoco sirve que el argumento sea una alegoría o una metáfora del mundo primario,

ni verdades fácticas: “en la historia, lo imposible es tan ‘real’ y ‘verdadero’ como lo posible. Los textos en los cuales el autor pretende relatar una experiencia real no son fantasía, ni son textos cuyo contenido es escrito para ser creído por sus lectores” (Ekman, *op. cit.*, p. 5).

La propuesta de definición de alta fantasía es: una obra de ficción que se desarrolla en un mundo secundario construido de forma lo suficientemente completa para que resulte distinto del mundo primario, con el cual puede estar o no conectado, y que presenta al lector diferencias del orden natural u ontológico conocido que no pueden racionalizarse, pero que resultan verosímiles en el conjunto del universo ficticio. Probablemente parezca prolija, pero de este modo busca integrar la ruptura de la realidad, el mundo secundario verosímil que incluye la variante inmersiva y diferencia la Alta de otras formas de fantasía y la imposibilidad de explicación científica de los fenómenos observados, dejando fuera la ciencia ficción.

Lo mágico o sobrenatural, pese a ser abrumadoramente común, no es un requisito *sine qua non* (Moran, *op. cit.*, p. 12). Otro elemento muy frecuente en la alta fantasía, casi obligatorio dada la influencia de Tolkien, es acompañar la narración de un mapa, por diferentes razones como el refuerzo de la coherencia interna o la expansión del mundo ficticio (Ekman, *op. cit.*, pp. 14-15). El mapa, cuando aparece, no es un mero paratexto, sino un elemento constituyente del mundo ficticio, que da pistas al lector de qué esperarse y oculta lo obvio (*ibidem*, p. 39) o lo que es necesario guardar para mantener la intriga.

Attebery (*op. cit.*, pp. 15-16) considera que hay una tendencia a la estructura cómica (en el sentido de final feliz, no trágico) y a generar un efecto de maravilla en el espectador. No obstante, finales agri dulces como el descubrimiento de la imposibilidad de confiar en los dioses, caso de *Memorias de Idhún*, niegan sistematicidad a esta característica, y el segundo aspecto es tremendamente variable según el receptor.

Junto a los patrones de las definiciones históricas de la alta fantasía cabe añadir, por su abundancia, la tendencia a recuperar material del “Caldero de las Historias”, usando el término tolkieniano, reviviendo así los viejos motivos mitológicos y folclóricos para el lector moderno (Ekman, *op. cit.*, pp. 6-7).

4. CUESTIONES SUBGÉNERICAS

Determinado qué es la alta fantasía, resta adentrarse en las etiquetas que suelen sustituirla: heroica, épica y espada y brujería (véase Cáceres Blanco, *op. cit.*, pp. 19-28 para una perspectiva histórica). Entendemos que los subgéneros que analizamos son

temáticos, una vez delimitados los aspectos estructurales, y que los tipos siguientes no son privativos de la alta fantasía: también pueden aparecer en la baja.

Discrepamos de Pato (2019, p. 315) cuando equipara la alta fantasía a la épica para evitar, apunta, tensiones al contraponer alta y baja fantasía según su grado de elaboración. La fantasía épica es un subtipo adecuadamente delimitado por Wolfe: “comparte características con la épica, como el estilo elevado, figuras grandiosamente heroicas, escenarios vastos e intervención sobrenatural —todo ello envuelto en una lucha en la cual cierto valor o valores culturales centrales están en juego” (*ibidem*, p. 31).

Si bien hay raigambre épica en mucha alta fantasía, como la tolkieniana, el término frecuentemente presenta un valor publicitario (Stableford, *op. cit.*, p. 130) debido a su sobreexplotación por los editores para cualquier saga fantástica voluminosa (Wolfe, *op. cit.*, p. 31). Además, siguiendo la definición de alta fantasía proporcionada, existe una serie de obras, las ficciones geométricas, en las cuales hay una ruptura del orden natural y ontológico en el mundo secundario plausible que construyen y donde los elementos de la épica clásica faltan. Verbigracia, los *Cuentos geométricos* (2006) de Teresa Fernández Blanco y Julio Rodríguez Taboada.

Frente a la alta fantasía de sabor épico-medieval europea, hay otra tradición más norteamericana y popular, la espada y brujería, que surge de autores como Robert Howard (Moran, *op. cit.*, p. 6), creador de *Conan* en 1932. Sus temas son: violencia y esgrima, un mundo primitivo con un héroe poderoso que se enfrente a magia negra, demonios y otros guerreros (Stableford, *op. cit.*, p. 394; Wolfe, *op. cit.*, p. 128). Estos héroes no suelen alinearse tanto con el Bien contra el Mal como en la épica, sino que se preocupan por sobrevivir a un mundo hostil; es un subgénero donde las heroínas tardaron en aparecer (Pato, *op. cit.*, p. 308).

Algunos críticos emplearon *fantasía heroica* para superar la comercialización de las otras, con la desventaja de que su amplitud deriva en imprecisión: “abarcando todos los campos superpuestos especificados por los otros términos que se intercambian [...] alta fantasía, fantasía de búsqueda y fantasía épica” (Stableford, *op. cit.*, p. 197). A menudo “heroica” también es reclamo publicitario para cualquier fantasía épica o de búsqueda (Wolfe, *op. cit.*, p. 52). Puede precisarse para esta etiqueta la individuación del héroe frente a la coralidad de la épica (Pato, *op. cit.*, p. 317), héroe que suele repetir, o variar premeditadamente, el esquema mitocrítico de Joseph Campbell (Stableford, *op. cit.*, p. 197) basado en la iniciación, pruebas y regreso del protagonista al mundo inicial.

En suma, tenemos dos grandes direcciones en la alta fantasía. En el caso de la espada y brujería, hay una línea trazable desde el *pulp* norteamericano a la actuali-

dad. Si bien hay también un sendero marcado en el caso de los herederos de Tolkien, consideramos que el uso ha desgastado lo suficiente el adjetivo “épica” como para no ser unívoco. Podría emplearse con obras que, aunque no son fantasía en el sentido moderno de la palabra, sí entroncan con los cantares de gesta y las epopeyas además de presentar elementos que rompen con la naturaleza y la antología del mundo primario. Por ejemplo, la materia de Bretaña o el *Amadís de Gaula* (1508). En cuanto al apelativo de *heroica*, resulta tan general que, como se expuso, pierde relevancia. Por ello, defendemos que lo más útil es hablar de alta fantasía y luego, si se quiere, especificar los argumentos o temas.

Cabe distinguir otras variedades de la alta fantasía, como la atlante, la póstuma, la histórica o la científica (Martín Rodríguez, 2022; Pato, 2019) cuyo análisis y adscripción parcial, total o negativa al género requeriría un trabajo adicional y por extenso.

5. REFLEXIONES FINALES

Partiendo de las teorías sobre los mundos posibles y los distintos cambios que pueden introducir los universos secundarios respecto de la realidad primaria del lector, se ha efectuado un repaso por diversas caracterizaciones de la alta fantasía en el último medio siglo, todas con una premisa común: un universo propio. Para completar la caracterización y distinguir así la alta fantasía de otras ficciones, proponemos añadir la verosimilitud, la posible conexión con el mundo primario y la transgresión significativa no racionalizable de la realidad como rasgos. Por último, se ha explicado la inconveniencia de denominar fantasía épica o heroica a la alta fantasía, siendo la espada y brujería un subgénero.

Este trabajo, por extensión, es más propedéutico que definitivo. Es preciso continuar investigando la alta fantasía, en las diferentes lenguas y también diacrónicamente, para esclarecer la evolución del género y las posibles diferencias culturales en sus manifestaciones, pues cada idioma representa una visión del mundo diferente. La definición propuesta no pretende ser inamovible ni universal, sino una contribución operativa al trabajo de teóricos e historiadores de la cultura, pues la alta fantasía desborda lo literario.

REFERENCIAS

- ALEXANDER, L., “High fantasy and heroic romance”, *The Horn Book Magazine*, diciembre 1971, 577-584.
- ATTEBERY, B., *Strategies of fantasy*, Indiana University Press, Bloomington, 1992.

- BOYER, R. H., y ZAHORSKI, K. J., "Introduction", en *The Fantastic Imagination: An Anthology of High Fantasy*, Avon Books, Nueva York, 1977, pp. 1-6.
- CLUTE, J., "High fantasy", en *The Encyclopedia of Fantasy*, Orbit, Londres, 1997, p. 466.
- CÁCERES BLANCO, R., *Mundos épicos imaginarios: De J. R. R. Tolkien a G. R. R. Martin*, Madrid, UAM, 2016.
- DOLEZEL, L., *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1998.
- DOMÍNGUEZ CAPARRÓS, J., *Teoría literaria*, Madrid, Ramón Areces, 2007.
- EKMAN, S., *Here be dragons: Exploring fantasy maps and settings*, Middletown, Wesleyan University Press, 2013.
- FIMI, D., "Tolkien and the fantasy tradition", en *The Fantastic (Critical Insights)*, Ipswich, Salem Press, 2012.
- MARTÍN RODRÍGUEZ, M., "Preliminares de una historia: hacia una caracterización taxonómica específica de la fantasía épica", *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 2022, pp. 557-573.
- MARTÍNEZ BONATI, F., *La ficción narrativa: su lógica y ontología*, Murcia, Universidad de Murcia, 1992.
- MENDLESOHN, F., *Rhetorics of Fantasy*, Middletown (Connecticut), Wesleyan University Press, 2008.
- MORAN, P., *The canons of fantasy: Lands of high adventure*, Cambridge, Cambridge University Press, 2019.
- PATO, S., *Breve historia de la fantasía*, Madrid, Nowtilus, 2019.
- STABLEFORD, B. M., *The A to Z of fantasy literature*, Lanham, Scarecrow Press, 2009.
- TOLKIEN, J. R. R., *On fairy stories*, ed. expandida, Londres, Harper Collins, 2014.
- WOLF, M. J. P., *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, Londres, Taylor & Francis Group, 2012.
- WOLFE, G. K., *Critical terms for science fiction and fantasy: A glossary and guide to scholarship*, Westport, Greenwood Press, 1986.
- ZAHORSKI, K. J., y BOYER, R. H., "The Secondary Worlds of High Fantasy", en *The Aesthetics of fantasy literature and art*, Notre Dame, University of Notre Dame Press, 1982, pp. 56-81.

Capítulo 3

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

Dra. Sara Brown

Signum University, Estados Unidos

Existen evidencias en el ensayo de J.R.R. Tolkien *Beowulf: los monstruos y los críticos* de que se relacionaba con criaturas que no son fácilmente definibles en términos de identidad de especie. Sobre Grendel, Tolkien (2007) observa que:

“el cambio y la mezcla son, por supuesto, evidentes. Tales cosas no admiten clasificaciones y distinciones claras... Los monstruos de forma más o menos humana eran naturalmente susceptibles de desarrollarse en contacto con las ideas cristianas del pecado y los espíritus del mal. Su parodia de la forma humana... se convierte en símbolo, explícito, del pecado” (*ibidem*, p. 34).

Aquí, Tolkien examina los límites difuminados por los monstruos que habitan un espacio liminal dentro de un texto, un concepto que exploraría más adelante con especies como los orcos. En las leyendas de la Tierra Media hay varios ejemplos de personajes que desdibujan los límites entre las especies cambiando de forma o de piel. En este capítulo, se examinan dos de las especies más liminales que aparecen en los escritos de Tolkien: el vampiro y el hombre lobo, representantes instantáneamente reconocibles de lo siniestro, iconos del género de terror/fantasia y de la cultura popular.

En *El Silmarillion*, Tolkien menciona tanto lobos como hombres lobo, incluido Draugluin, un hombre lobo al servicio de Sauron que “se alimentaba de carne de Hombre y Elfo”.⁸ Hacia el 458 de la Primera Edad, Sauron captura la fortaleza de Tol Sirion, ahora llamada Tol-in-Gaurhoth, o “Isla de los Hombres Lobo”, y se convierte en “un hechicero de espantoso poder, maestro de las sombras y de los fantasmas... deformando lo que tocaba, retorciendo lo que gobernaba, señor de los hombres lobo” (Tolkien, 1992, p. 187). Sauron también “tomó la forma de un hombre lobo y se convirtió en el más poderoso que jamás haya pisado el mundo” (*ibidem*, p. 210). En esta fortaleza, situada en el espacio liminal entre la vida y la perversión de la vida, Sauron

8. En “The Lay of Leithian”, *The Lays of Beleriand*, Londres, Harper Collins, 1991, Canto IX, l. 2714, p. 252.

cría a los hombres lobo que aparecen a lo largo del *legendarium*, incluido *El Señor de los Anillos*.⁹ El descendiente de Draugluin es Carcharoth, el guardián de Angband, a quien Sauron alimenta con “carne viva” (*ibidem*, p. 216), y que arranca de un mordisco la mano de Beren que sostiene el Silmaril. Tanto él como Draugluin podían hablar, lo que sugiere un nivel de sensibilidad superior al de un lobo normal, pero también subraya su estado liminal entre animal y humano.

En los relatos folclóricos europeos, como los “caminantes de la piel” de la saga islandesa de *Volsunga* (siglo XIII) o el cuento eslavo del *Cantar de las huestes de Ígor* (siglo XII), se suele representar a los hombres lobo como seres que cambian de forma, pasando de la humana a la lobuna. La etimología del término no está clara, pero puede derivar del inglés antiguo *wer-wolf*, que se traduce simplemente como “hombre lobo”. El proceso variaba según la tradición local, pero el tema recurrente era algún tipo de acuerdo con el Diablo o la comunión con espíritus malignos para diversos fines nefastos, como saciar el ansia de carne humana, un deseo que sitúa al hombre lobo como abyecto y como el *Otro*.

Un texto latino del siglo XIII, *Las maravillas de Irlanda*, contiene líneas de poesía dedicadas a *De hominibus qui se vertunt in lupos*, u “Hombres que se transforman en lobos”. El texto describe a hombres irlandeses que se transforman en lobos:

Hay ciertos hombres de raza celta que tienen un poder maravilloso que les viene de sus antepasados. Mediante una maligna astucia pueden transformarse a voluntad en lobos de afilados dientes desgarradores, y a menudo así transformados caen sobre pobres ovejas indefensas, pero cuando la gente armada con palos y armas corre a atacarlos gritando enérgicamente, entonces huyen y se alejan a toda velocidad. Ahora bien, cuando están decididos a transformarse, abandonan sus propios cuerpos y ordenan a sus amigos que no los muevan ni los toquen en absoluto, por poco que sea, porque si lo hacen nunca podrán volver a su forma humana. Si mientras son lobos alguien les hiere, entonces en sus propios cuerpos puede verse claramente la herida o marca exacta. Y con gran asombro han sido vistos en su forma humana con trozos de carne cruda sangrando en sus mandíbulas (Summers, 2003, pp. 207-208).

Describir a los irlandeses como el *Otro* no sólo confirma la superioridad de los vencedores, sino que también ofrece una justificación para la invasión de otro país: conquistar a estos paganos es claramente una necesidad para que estas prácticas horribles no se extiendan entre los pueblos “civilizados”. El hecho de calificar este cambio de forma de “maligno” implica que los celtas están de algún modo aliados con el

9. En *La Comunidad del Anillo*, por ejemplo, Gandalf se los menciona a Frodo como uno de los siervos de Sauron a finales de la Tercera Edad.

Diablo, lo que justifica no solo su conquista, sino también los métodos utilizados en el proceso.

Las leyendas más antiguas describen los distintos métodos para convertirse en hombre lobo. Uno de ellos consistía en quitarse toda la ropa y ponerse un cinturón de piel de lobo o, en su lugar, la piel entera. Otro método popular era un ungüento mágico que se aplicaba en la piel mientras se estaba desnudo. Beber agua de la huella del animal en cuestión, o de ciertos arroyos encantados, también se consideraba un modo eficaz de lograr la metamorfosis. Richard Verstegan, prolífico escritor de textos religiosos en los siglos XVI y XVII, escribe:

Los hombres lobo son verdaderos hechiceros, que después de molestar sus cuerpos con un ungüento que hacen por el instinto del diablo, y ponerse un cincho encantado, no solo a la vista de los demás parecen lobos, pero a su propio pensamiento tienen tanto la forma y la naturaleza de los lobos, siempre y cuando lleven el citado cincho. Y se disponen como verdaderos lobos, preocupando y matando a la mayoría de las criaturas humanas (Verstegan, 1976, p. 237).

La licantrópía, por tanto, era una elección consciente hecha por una persona que se salía deliberadamente de la norma, se convertía intencionadamente en el *Otro* y perpetraba un acto de traición contra Dios.

El concepto de metamorfosis corporal inquietaba a los teólogos de los siglos XII y XIII. Era una época de ansiedad metafísica, profundamente arraigada en la conciencia religiosa, en la que las cuestiones de identidad personal y la obsesión por dar cuenta del cambio eran motivo de gran preocupación. Esta obsesión era un miedo a la metempsicosis, una pérdida del yo a través de la pérdida del cuerpo; una convicción omnipresente, subyacente en muchos géneros y discursos divergentes de la época, de que la persona humana es una unidad psicosomática cuya supervivencia necesita la continuidad corporal.

Este concepto estaba vinculado a las preocupaciones teológicas sobre el alma, y cómo el cuerpo se descompone, pero el alma no, basado en la idea católica romana de que el “yo” es una entidad separada del “alma”. La supervivencia del alma más allá de la descomposición del cuerpo requería la intervención divina, que era por tanto una victoria sobre el cambio a través de la intercesión de Dios. Este principio de la resurrección del alma rechazaba cualquier noción de metamorfosis del cuerpo, que se percibía como un lugar de identidad inamovible. La creencia en la metamorfosis o el intercambio de cuerpos implicaba que el alma de un ser humano podía trasplantarse, mediante un proceso llamado *metensomatosis*, al cuerpo de un animal, antes o después de la muerte. Esto fue percibido como una blasfemia por los teólogos, que emplearon las enseñanzas del *Canon Episcopi* como prueba. Este texto se basa en la

afirmación de San Agustín de que los humanos no se convierten en animales, aunque la intervención demoníaca pueda dar la ilusión de cambio. Dennis Kratz observa que la postura de San Agustín sobre este punto fue tan estrictamente respetada que San Bonifacio, escribiendo casi trescientos años después, enumeró la creencia en los hombres lobo como una obra del diablo a la que los cristianos debían renunciar (Kratz, 1976, p. 62).

La causa de esta inquietud por la inmutabilidad de las especies radicaba en la visión católica del mundo, que establecía la jerarquía de todos los seres naturales, con los humanos en la cima, una posición que también podía hacerse encajar en la jerarquía social, igualmente fija. Cuando en el siglo XII los cátaros desafiaron a la Iglesia católica proponiendo una doctrina panteísta, esta fue condenada como blasfema, ya que sugería que todos los seres vivos estaban igualmente bendecidos por Dios, un concepto que iba al corazón de la creencia contemporánea en la jerarquía natural. La preocupación por esta cuestión de la metamorfosis llegó a ser tan grande que condujo a lo que podría llamarse un “renacimiento del hombre lobo”, en el que escritores prominentes como Giraldus Cambrensis, Gervasio de Tilbury y, más tarde, Guillermo de Auvernia informaron de historias de licantropía como hechos reales, y que también vio el renacimiento del motivo del hombre lobo en la literatura imaginativa.

Tolkien parece utilizar el término “hombre lobo” como el equivalente literario más cercano para sus propios lobos, ya que, a pesar de su capacidad para hablar en un lenguaje reconociblemente “humano”, no hay pruebas textuales de que puedan cambiar su forma de lobo. Tolkien los convierte en hombres lobo en lugar de simples lobos, tanto porque son sintientes como porque “en forma y carne de lobo estaban revestidos, pero espíritus demoníacos nefastos tenían”.¹⁰ Sauron utiliza estos espíritus, o *feä*, como parte del proceso de creación de esta especie. Cualquiera que sea su origen, son extraños, criaturas que habitan en la frontera entre las especies, o, como describe Barbara Creed, “un colapso de lo humano y lo animal” (1986, p. 48): ni *esto* ni específicamente *aquello*.

Aunque Tolkien nunca se refiere a los *wargs* de la Tercera Edad como hombres lobo, Tom Shippey identifica su nomenclatura, una combinación del anglosajón *wearh* y el nórdico *vargr*, como “un cambio de significado de ‘lobo’ a ‘proscrito humano’” (Shippey, 2001, pp. 30-31).¹¹ Esto indica que los *wargs* descienden de los hombres lobo de la Primera Edad y que también son criaturas liminales, que aparecen por pri-

10. En “The Lay of Leithian”, Canto XIII, p. 288.

11. Véase también SHIPPEY, T.A., *The Road to Middle-earth*, Londres, Harper Collins, 1992, p. 50.

mera vez en *La Comunidad del Anillo* en el sueño de Frodo sobre la huida de Gandalf de Orthanc, en el que oye “el aullido de muchos lobos” (Tolkien, 1995, p. 125). Cuando Frodo se encuentra con los *wargs* tras el intento frustrado de escalar Caradhras, aún no está claro qué forma adoptan. J.E.A. Tyler los identifica como “fantasmas que solo adoptaron formas reales (y mortales) cuando cayó la oscuridad” (Tyler, 2000, p. 509). Sin duda, estos *wargs* tienen un aspecto sobrenatural, ya que, al amanecer, no hay rastro de los cuerpos de los muertos durante la noche. Como Gandalf le dice a la Comunidad: “Estos no eran lobos ordinarios” (Tolkien, 1995, p. 291). En efecto, son elementos de lo sobrenatural, que se remontan a sus antepasados de *El Silmarillion*.

Según C.R. Stimpson, los hombres lobo de Tolkien son “mortíferos y están asociados a los estériles y poco creativos Trolls y Orcos” (Stimpson, 1969, p. 31). A diferencia de las arañas gigantes que habitan en el Bosque Negro, no tienen progenitor en la Tierra Media. Como ni Morgoth ni Sauron pueden crear, solo criar o fabricar, hay dos posibilidades para la existencia de los hombres lobo: pueden ser como los Balrogs, como Maiar caídos o, más probablemente, han sido criados a partir de lobos y otros humanoides como Hombres, Elfos u Orcos. Una extensión de esta idea es que pueden haber sido criados a partir del propio Sauron. Sauron es un Maiar, y los Maiar pueden tener hijos, incluso con otra especie. *El Silmarillion* ofrece el ejemplo de Melian, una Maia que entra en la Tierra Media a principios de la Primera Edad y es la madre de Lúthien, cuyo padre, Thingol, es un Elfo. Sauron tiene una gran afinidad con los lobos e incluso puede adoptar forma de lobo: “Lobo-Sauron” es el nombre de la forma que adopta cuando abandona Tol-in-Gaurhoth para luchar contra Huan, el Sabueso de Valinor.

Como Maia, Sauron es capaz de cambiar de forma a voluntad y, durante la batalla con Huan, “cambió de forma, de lobo a serpiente y de monstruo a su propia forma acostumbrada” (Tolkien 1992, p. 210). Derrotado, Sauron huye, tomando “la forma de un vampiro... goteando sangre de su garganta sobre los árboles... y [llega] a Taur-nu-Fuin, y [mora] allí, llenándolo de horror” (*ibidem*, p. 210). Al elegir la forma de un vampiro, una segunda criatura liminal, Tolkien sigue identificando a Sauron con lo extraño.

Según la concepción colectiva de los vampiros en la cultura popular, infectan a la víctima a través de su mordedura, matándola directamente o transformándola, mediante el proceso de mestizaje, en un *facsímil* de la criatura infectante. En el caso de textos modernos como la serie *Crepúsculo* de Stefanie Meyer, los hombres lobo y los vampiros son representados como peligrosamente atractivos, su mordedura es apreciada, incluso se busca activamente. La lectura que Donna J. Haraway (1997) hace de la figura del vampiro contrasta con esta representación. En lugar de ser identificado como una criatura del mal, que drena la sangre (y por tanto la fuerza vital) de sus

víctimas, o una criatura romántica, melancólica y atractiva, el vampiro de Haraway simboliza la amenaza percibida por aquellos que temen u odian la eliminación de las fronteras raciales. En una entrevista con Thyrza Nichols Goodeve, Haraway utiliza esta figura para “explicar cómo las fronteras y las comunidades de raza, nación, naturaleza, lengua y cultura transmitidas por la sangre y el parentesco nunca han desaparecido del racismo popular en Estados Unidos” (Goodeve, 1999, p. 150). El mensaje de Haraway es que el vampiro “bebe e infunde sangre en un acto paradigmático de infectar lo que se presenta como puro” (1997, p. 150). Como “una vez que has sido bebido por un vampiro ya no eres el mismo tipo de entidad”, se deduce que el vampiro de Haraway es el agente definitivo del mestizaje.

El vampiro de Haraway perturba las fronteras culturales y raciales, atacando, mordiendo, mezclando sangre y, por tanto, amenazando la pureza racial en su acto de mestizaje. Crea nuevas criaturas a su propia imagen a partir del cuerpo “puro” de la víctima. Lo describe como “una figura que promete y amenaza a la vez la mezcla racial y sexual... El vampiro también insiste en la pesadilla de la violencia racial tras la fantasía de pureza en los rituales de parentesco” (*ibidem*, p. 214). Nina Auerbach explora esta lectura cultural en *Our Vampires, Ourselves* (*Nuestros vampiros, nosotros mismos*), en el que postula que cada generación adquiere el vampiro que se merece y que los vampiros “están presentes en nuestras relaciones más íntimas; también son horribles invasores de lo normal... pueden ser todo lo que somos y, al mismo tiempo, son terribles recordatorios de las infinitas cosas que no somos” (Auerbach, 1995, p. 1). El vampiro de Auerbach es, por tanto, un reflejo de los miedos que han definido a las sucesivas generaciones, desde la integración racial hasta el terrorismo.

En el *legendarium* de Tolkien, debemos fijarnos en los personajes de Morgoth y Saruman para discernir una similitud con la visión de Haraway del vampiro como figura que transgrede fronteras. Por ejemplo, si se acepta el relato de *El Silmarillion*, Morgoth difumina deliberadamente los límites entre razas al crear a los orcos. En este caso, la “víctima” inocente es el elfo, cuyo cuerpo es atacado por medio de la tortura, transformándose gradualmente en el orco, no necesariamente una criatura a imagen y semejanza de Morgoth, sino una que refleja su proclividad al mal. Incluso si se prefiere otra versión de sus orígenes, que fueron hechos de piedra, o criados a partir de Hombres, como Tolkien afirmó a veces,¹² esta sigue siendo una especie desarrollada

12. Véase, por ejemplo, la carta de Tolkien de 1954 a Peter Hastings en CARPENTER, H. y TOLKIEN, C.J.R. (eds.), *The Letters of J.R.R. Tolkien*, Londres, Unwin Hyman, 1990, pp. 187-95; TOLKIEN, J.R.R., “The Annals of Aman”, en *Morgoth's Ring*, Londres, Harper Collins, 1993, pp. 109, 123-124, 408 y 424.

a través de la mezcla de razas. Cuando Saruman cría a los Uruk-Hai, mezclando la sangre de Orcos y Hombres, puede que no haya una “víctima inocente” discernible, aunque existe la sospecha de que la cría se consigue a través del resultado de una violación, pero esto sigue confundiendo los límites entre especies. Hay otros casos de especies que se mezclan y producen descendencia que, por lo tanto, traspasa la frontera entre las dos especies. Los matrimonios interraciales entre hombres y elfos se dan tanto en *El Silmarillion* como en *El Señor de los Anillos*, provocando en cada caso reacciones poco favorables por parte de los parientes de la pareja y produciendo una progenie mestiza. En última instancia, por supuesto, es el autor quien difumina estas fronteras raciales dentro de sus narraciones; como creador de su mundo y de las criaturas que lo habitan, Tolkien es el instrumento del mestizaje.

Otras lecturas vampíricas pueden encontrarse en los espectros del Anillo, cuyo miedo al agua, debilidad a la luz del sol y deseo de sangre de los vivos reflejan fielmente las descripciones de Drácula en la novela de Bram Stoker. La descripción que de ellos hace Trancos en *La Comunidad del Anillo*, según la cual “en todo momento huelen la sangre de los seres vivos, deseándola y odiándola” (Tolkien, 1995, p. 202), parece confirmarlo. Este deseo de sangre parece cada vez más vampírico cuando consideramos la historia contada por Gandalf a Frodo, detallando cómo perdió de vista a Gollum. “Los leñadores”, dice, “dijeron que había un nuevo terror en el exterior, un fantasma que bebía sangre” (*ibidem*, p. 57). Es improbable que este “fantasma” sea Gollum, que no muestra ningún deseo consecuente por la sangre de los humanos. En cambio, si acudimos a los *Cuentos Inconclusos*, encontramos que hay un Ringwraith que permanece en Mirkwood, en Dol Guldur, incluso después de que Sauron haya partido hacia Barad-dûr. Se trata de Khamûl o La Sombra del Este y segundo al Mandado de los Nazgûl. Es el Ringwraith que se enfrenta tanto a Gaffer Gamgee como al granjero Maggot, pero no intenta entrar en sus casas, quizá porque, como Drácula, no puede hacerlo sin invitación. Existen otros paralelismos vampíricos entre los Nazgûl y Drácula, como el cambio de forma, el desvanecimiento en la no-muerte de aquellos a los que atacan, su estado maldito de no-muertos y la pérdida del libre albedrío ante su dominación. Además, como sostiene Sue Zlosnik, la escena de la derrota definitiva de Drácula tiene un eco notable en la destrucción del Rey Brujo (Zlosnik, 2005, p. 56). Ambos son asesinados por el golpe penetrante de una espada, y no por una persona sola, sino por dos héroes juntos: Morris y Harker en el apuñalamiento de Drácula; Merry y Éowyn en el apuñalamiento del Rey Brujo. En el momento de la destrucción, tanto Drácula como el Rey Brujo son barridos por el polvo de la nada.

La figura más literal del vampiro solo aparece brevemente en la obra de Tolkien y refleja fielmente una visión literaria común de dicha criatura. Por ejemplo, los murciélagos vampiro reales siguen a las hordas de orcos en la Batalla de los Cinco Ejér-

citados en *El Hobbit* y se alimentan de los caídos. En *El Silmarillion*, Sauron adopta la forma de un vampiro cuando huye de Huan, el gran Sabueso de Valinor, “goteando sangre de su garganta sobre los árboles” (Tolkien, 1992, p. 210). El mejor ejemplo, sin embargo, es el de Thuringwethil en el capítulo “De Beren y Lúthien”. Es la mensajera de Sauron, con alas de murciélago y garras de hierro, que lleva sus recados entre Tol-in-Gaurhoth y Angband. Tolkien ofrece pocos detalles en el texto sobre Thuringwethil, cuyo nombre significa “Mujer de la sombra secreta” o “la de la sombra oculta”,¹³ lo que confirma su condición liminal. Como Tolkien la describe como capaz de cambiar de forma a voluntad, puede que fuera una Maia caída, una de las muchas al servicio de Morgoth en esta época.

Tolkien no la define explícitamente como vampira, sino como alguien que adopta forma vampírica. Ella está “acostumbra a volar en forma de vampira a Angband y sus grandes alas de dedos [están] descubiertas en cada extremo con una garra de hierro” (Tolkien, 1992, p. 214). A diferencia de los hombres lobo de Tolkien, Thuringwethil cambia de forma, transformándose intencionadamente en su forma de murciélago. Su destino no está claro: es capturada en Tol-in-Gaurhoth, donde Lúthien le arrebató su “caída” alada. En la forma de Thuringwethil, Lúthien se dirige con Beren, que ahora está vestido “con el espantoso atuendo de Draugluin” (Tolkien, 1992, p. 214) y, por tanto, en forma de hombre lobo, a Angband, para recuperar los Silmarils de la corona de hierro de Morgoth. En ninguna parte de la narración, ni en la *Historia de la Tierra Media*, se hace explícito que Thuringwethil esté muerta, ni cómo se le ha arrebatado su forma alada, ni qué podría dejar tras de sí la eliminación de su “caída”.

El cambio de forma es en sí mismo una forma de cruzar fronteras: al pasar de una forma/ser a otra, el cuerpo de Lúthien pasa de lo natural a lo sobrenatural, lo que perturba nuestra lectura del personaje. Esto se refleja en la reacción de Beren cuando la ve por primera vez vestida como Thuringwethil, ya que se enfrenta a la horrible figura de una vampira que, escalofriantemente, habla con la voz de Lúthien. Como era de esperar, esta forma “mezclada” le consterna y cree que es “un fantasma” (*ibidem*). Solamente cuando Lúthien se despoja de su disfraz, volviendo a una forma familiar y aceptada, Beren puede saludarla. Significativamente, este incidente ocurre en un límite, un territorio físico fronterizo entre las tierras baldías a las que Beren ha viajado y los verdes bosques de los que reaparece Lúthien. Atrapada durante un tiempo entre una especie y otra, Lúthien se reúne con Beren “entre el desierto y el bosque”,¹⁴ sim-

13. En “The Lay of Leithian”, Canto XIII, p. 304 (nota a la línea 3954).

14. En “The Lay of Leithian”, Canto XI, p. 277.

bolizando la esperanza que el bosque aporta al desierto y la amenaza que el desierto representa para el bosque.

El paisaje de la Tierra Media se ve perturbado por la intrusión de elementos de lo inquietante y lo paranormal. Tolkien ofrece al lector un mundo en el que existe una “consistencia interna de la realidad”, ingrediente necesario para el éxito de la subcreación, pero también lo sobrenatural y lo misterioso, los elementos de la narración que resultan incómodos. Las especies se crean a partir de la corrupción de otra especie, los árboles no son simplemente árboles, la tierra no es acogedora y los territorios fronterizos no están claros. Como explica Dimitra Fimi, la Tierra Media es “compleja e impredecible, un mundo fantástico que reproduce algunos de los conceptos y prejuicios del mundo ‘primario’, al tiempo que cuestiona, desafía y transforma otros” (Fimi, 2010, p. 159). La Tierra Media no es un lugar *seguro*: tiene una “belleza que es un encanto, y un peligro siempre presente” (Tolkien, 1966, p. 3) y muchas cosas no son lo que parecen.

REFERENCIAS

- AUERBACH, N., *Our Vampires, Ourselves*, Londres, The University of Chicago Press Ltd, 1995.
- CREED, B., “Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection”, *Screen*, 27(1), 1986, 44-70.
- FIMI, D., *Tolkien, Race and Cultural History: From Fairies to Hobbits*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010.
- GOODEVE, T. N., *How Like a Leaf: Interview with Donna Haraway*, Nueva York, Routledge, 1999.
- HARAWAY, D. J., *Modest_Witness@Second_Millennium.FemaleMan[®] _Meets_OncoMouse[™]*, Londres, Routledge, 1997.
- KRATZ, D. M., “Fictus Lupus: The Werewolf in Christian Thought”, *Classical Folia: Studies in the Christian Perpetuation of the Classics*, 30(1), 1976, 57-80.
- SHIPPEY, T.A., *J.R.R. Tolkien: Author of the Century*, Londres, Harper Collins, 2001.
- SHIPPEY, T.A., *The Road to Middle-earth*, Londres, Harper Collins, 1992.
- STIMPSON C.R., *J.R.R. Tolkien*, Columbia, Columbia University Press, 1969.
- SUMMERS, M., *The Werewolf in Lore and Legend*, Londres, Dover Publications, 2003.
- TOLKIEN J.R.R., *The Monsters and The Critics and Other Essays*, Londres, Harper Collins, 2007.
- TOLKIEN, J.R.R., *Morgoth's Ring*, Londres, Harper Collins, 1993.
- TOLKIEN, J.R.R., *The Lays of Beleriand*, Londres, Harper Collins, 1991.
- TOLKIEN, J.R.R., *The Letters of J.R.R. Tolkien*, Londres, Unwin Hyman, 1990.
- TOLKIEN, J.R.R., *The Lord of the Rings*, Londres, Harper Collins, 1995.

- TOLKIEN, J.R.R., *The Silmarillion*, Londres, Harper Collins, 1992.
- TOLKIEN, J.R.R., *The Tolkien Reader*, Nueva York, Ballantine, 1966.
- TYLER J.E.A., *The Tolkien Companion*, Nueva York, Gramercy Books, 2000.
- VERSTEGAN, R., *A Restitution of Decayed Intelligence in Antiquities Concerning the Most Noble and Renowned English Nation*, Ilkley, Scholar Press, 1976.
- ZLOSNIK, S., "Gothic Echoes", *Reading The Lord of the Rings*, (ed. EAGLESTONE, R.), Londres, Continuum, 2005.

Capítulo 4

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

Héctor Rodrigo Sapiña Flores
Universidad Nacional Autónoma de México

1. INTRODUCCIÓN

Según el registro de Christopher Tolkien en el primer volumen de *La Historia de El Señor de los Anillos*, al margen de un pasaje sobre la arquitectura de los Hobbits, su padre anotó la frase “Ponerlo en la Introducción” (1996, p. 386). En borradores subsecuentes, los datos sobre el arte de la construcción se integrarían al famoso prólogo de *La Comunidad del Anillo*, donde la voz de una figura editorial expone las características del pueblo Hobbit a modo de comentario folclorista.

¿Cómo se transforma el sentido del texto por el traslado de cierta información desde el cuerpo narrativo hacia un prólogo que simula un metalenguaje? La decisión de Tolkien afecta a la distribución de los datos y de las voces que se hacen responsables de los mismos, pues el prologuista y el narrador están claramente diferenciados. Como consecuencia, la distancia que el lector tiene respecto al contenido también se altera. Es decir, se trata de un procedimiento a nivel de la enunciación que determina la perspectiva.

Así, la perspectiva juega un papel fundamental en la presentación de una cultura ficticia: mientras en el borrador inicial nos enteramos de la influencia de los elfos en la arquitectura de los Hobbits por el narrador y por las palabras del protagonista, en el prólogo “De los hobbits”, una voz anclada a nuestro presente expone esta información a través de un discurso *cuasi-científico*. En una y otra forma, la experiencia de descubrir la cultura imaginaria cambia considerablemente. El mismo Tolkien (1993) advierte la diferencia en la primera versión del prólogo:

[...] es muy agotador ir descubriendo cosas mientras se avanza penosamente por un camino o se lee pausadamente un relato. Aquellos que deseen comprender todo claramente desde un comienzo encontrarán valiosa información en el breve relato sobre la gran Aventura del señor Bilbo Bolsón [...] Pero es posible que los lectores prefieran leer una sola historia o no tengan tiempo para leer más de una. Por lo tanto, a continuación presentaré algunos datos de interés (*ibidem*, pp. 186-187).

Fragmentos como el referido traen a primer plano un rasgo constante en la alta fantasía y en varios subgéneros cercanos: la lectura del mundo alternativo en clave antropológica. Bajo esta mirada, podríamos decir que Tolkien sitúa a sus lectores en el papel de etnólogos cuando concentra en un paratexto datos sobre la anatomía de los habitantes de un pueblo, sus técnicas y oficios, modos de socializar, costumbres, prácticas simbólicas o formas de gobierno, y los compara con otros referentes. Cuando estas informaciones pasan al cuerpo del relato, el papel del lector cambia por el del etnógrafo en tanto su proximidad a los actos simula la observación participante. Si, en el caso del texto literario, el autor elaboró un simulacro de la exposición académica para construir esta suerte de mirada antropológica, ¿cómo se ha traducido dicho rasgo a otras semióticas?

Conforme a ello, el presente capítulo tiene por objetivo identificar las estrategias por las cuales se activa la perspectiva antropológica del mundo en la obra de J.R.R. Tolkien y tres de sus adaptaciones: *La Comunidad del Anillo* (2001), de Peter Jackson; el videojuego homónimo de WXP Games, en 2002; y la serie televisiva *Los Anillos de Poder* (2022), de J. D. Payne y Patrick McKay. Dada la extensión, el análisis se ha delimitado únicamente a segmentos basados en el prólogo “De los Hobbits” a fin de observar cómo se recodifica la perspectiva antropológica en su paso del género expositivo escrito a las respectivas semióticas de los hipertextos.

2. LA PERSPECTIVA ANTROPOLÓGICA EN TOLKIEN

En un artículo sobre la relación de la ciencia ficción con las ciencias sociales, Leon Stover señaló un rasgo que bien podría extenderse a la alta fantasía: “[In science fiction] anthropology occurs as subject matter and as a point of view” (1973, p. 1). Dado que este tipo de obras traen el trasfondo de la historia al primer plano (*turn background into foreground*), de manera constante se cuestiona el ser del hombre y su relación con los factores del entorno.

Así, pese a la distancia espaciotemporal (casi) absoluta en la que se desarrolla la alta fantasía, al edificar el mundo diegético, las marcas contextuales de sus discursos presuponen que los destinatarios operan mediante comparación respecto a su realidad empírica. Es decir, los textos exigen una “competencia antropológica”, pues en todo momento los elementos del mundo imaginario se presentan como una otredad por comprender.

En ese sentido, la Tierra Media de Tolkien no presenta una, sino múltiples otredades, sujetos colectivos con historia, tradiciones y conflictos. Quizá en ello radique el interés que siempre ha despertado en el ámbito de las ciencias sociales. Durante

las últimas dos décadas han proliferado aproximaciones desde problemáticas de la antropología; solo por mencionar algunos, hay estudios sobre el tratamiento del concepto de raza (Curry, 2000; Reid, 2020), el estatus y los roles de género (Frederick y McBride, 2001; Enright, 2007), la relación con corrientes y enfoques de la misma antropología (Estep, 2010; Fimi, 2005) o la noción de cultura y la representación de la interculturalidad (Ball, 2003; Wickham-Crowley, 2014).

Dentro de esta última línea, Paul Lewis (2016) ha propuesto que Tolkien actúa como etnógrafo cuando imagina sociedades con densidad, en el sentido *geertziano*: la observación de una serie de signos que indican estructuras significativas superpuestas. Lewis extrae una serie de pasajes en *El Señor de los Anillos* donde se presentan datos de carácter etnográfico: comunicación no verbal de las comunidades ficticias, procedimientos de enculturación, actividades económicas, etc.

A las observaciones del investigador podríamos añadir que, para sostener la coherencia interna del complejo entramado semiótico que da su densidad a una cultura, Tolkien recurre a la operación de la narrativa enmarcada. Verlyn Flieger (2013) la define como “a story within a story in which the outside or frame story provides both a context and a history for the inner narrative” (p. 216). De acuerdo con el autor, Tolkien aprovecha las convenciones sobre los niveles del discurso ficcional para dotar de autonomía a sus textos. Cada una de sus obras mayores posee este dispositivo:

Los relatos que componen *El Silmarillion* son el registro de un “folclorista prehistórico”, Eriol. Por su parte, *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos* fueron escritos por Bilbo y Frodo, después formaron parte del ficticio *Libro Rojo de la Frontera Oeste*, de cuyas versiones, una supuestamente fue encontrada por Tolkien, quien se presenta como compilador. Además, el prologuista de *El Señor de los Anillos* no necesariamente se identifica con el autor, de modo que se añade una figura más (Flieger, 2013, pp. 216-218).

A su vez, los textos se enmarcan entre sí a través de referencias a los otros libros. Y el conjunto se intercala con la historia real de sus publicaciones gracias a juegos paratextuales como el que aparece escrito en runas Angerthas alrededor de la portada de *El Hobbit*, donde se reconoce la existencia de la institución literaria moderna: “the hobbit or there and back again being the record of a year’s journey made by Bilbo Baggins of Hobbiton compiled from his memoirs by J.R.R. Tolkien and published by George Allen and Unwin ltd” (Flieger, 2013, p. 216).

La narrativa enmarcada funciona como mecanismo centrípeto en tanto “absorbe” en la coherencia interna de la obra los indicadores de un posible mundo extratextual. Como resultado, la estrategia permite la existencia de metalenguajes enmarcados por la diégesis (líneas dinásticas, cronologías, notas filológicas de los apéndices).

Retomando nuestro punto de partida, al enmarcar el nivel de la narración con el prólogo, Tolkien posiciona a los lectores como contraparte del editor ficticio. Con ello, gradúa la distancia respecto a los acontecimientos de la historia, nos mantiene en la posición de receptores de una noticia, mas no de testigos directos, y establece lo que hemos denominado una perspectiva etnológica. Si definimos a la etnología como un enfoque comparativo de la antropología que se apoya en datos recopilados a partir de diferentes grupos para hacer generalizaciones de la sociedad (Kotakk, 2011, p. 10), diríamos que la perspectiva establecida en el prólogo conduce a los destinatarios a contrastar su propia realidad con los atributos de la cultura Hobbit antes de poder participar de ella.

Hobbits are an unobtrusive but very ancient people, more numerous formerly than they are today [...] They do not and did not understand or like machines more complicated than a forge-bellows, a water-mill, or a hand-loom, though they were skilful with tools. Even in ancient days they were, as a rule, shy of 'the Big Folk', as they call us, and now they avoid us with dismay and are becoming hard to find... (1954, p. 13).

Puesto que en el párrafo anterior al segmento citado se ha hecho una referencia a la publicación de *El Hobbit*, 'today' sitúa el discurso del prologuista en el presente de la publicación, imbricando nuestra temporalidad con la de la diégesis. Esto se refuerza cuando el receptor es incluido mediante la primera persona del plural: *they call us*, *they avoid us*. Se establece, así, una dinámica de contraste: ellos vs. nosotros (yo sujeto de la enunciación + tú destinatario).

Los interlocutores adquieren el estatus de observadores externos en la perspectiva etnológica. Esto influye decisivamente en el sentido de las informaciones, ya que el carácter agrícola de la sociedad Hobbit no se expone de manera aislada, sino que, de manera tácita, se plantea por contraposición a la vida industrial de nuestro mundo. Es decir, actuamos como etnólogos al tener como punto de referencia más de una cultura. Sin duda, este proceso aumenta en complejidad conforme se añaden datos y se presentan las demás sociedades de la Tierra Media.

Por otro lado, si la etnografía es el enfoque que recopila datos sobre una comunidad a través de la observación participante (Kottak, *loc. cit.*), lo que denominamos perspectiva etnográfica se activa en el discurso cuando la distancia entre el destinatario y los acontecimientos de la historia disminuye al máximo. Esto solo es posible en el nivel del enunciado, cuando el narrador nos aproxima como narradores al actor de los acontecimientos. Si bien la relación del narrador con la temporalidad en *El Señor de los Anillos* es ulterior, los fragmentos donde la duración equipara el tiempo de la historia con el del relato obtienen un carácter mostrativo para simular la participación en los hechos. Así, un mecanismo para la inclusión

de datos sobre una cultura imaginaria puede ser el discurso directo, pero no es el único procedimiento, existen otro tipo de pasajes que cumplen la función de reportar signos de tipo etnográfico. Para ello, remitimos al artículo “Tolkien as Ethnographer” de Lewis.

3. BILBO COMO INFORMANTE

La clara oposición entre las perspectivas etnológica y etnográfica en la obra de Tolkien sirve como modelo para observar variaciones en sus adaptaciones. En el caso de la versión filmica de Peter Jackson, la secuencia que sirve como hipertexto del prólogo aprovecha la simultaneidad del canal sonoro con el visual para complementar el discurso verbal con la mostración de acciones. De modo que la perspectiva etnológica “se arrastra” hacia la etnográfica gracias a que la imagen funciona como muestra *in situ* de lo referido por la exposición verbal.

Dicha secuencia es “Concerning Hobbits” (mins. 00:07:34–00:15:37). En ella se muestra a Bilbo redactando la introducción de su libro de memorias. Esta secuencia se alterna con la escena donde Frodo encuentra a Gandalf en la Cuaderna del Este. Por ahora, nos ocuparemos solamente de la que corresponde a Bilbo.

“Concerning Hobbits” es uno de los segmentos por los cuales la versión filmica ha traducido la narrativa enmarcada y conduce al destinatario a través de los diferentes niveles de la enunciación. Aunque tiene un carácter introductorio, antes se ha presentado una secuencia por episodios donde la voz de Galadriel resume los antecedentes de la Guerra del Anillo. El procedimiento señala un paso de lo general hacia lo particular en las coordenadas espaciotemporales de la historia que se reitera con las primeras palabras de Bilbo: “The 22nd day of September in the year 1400 by Shire-reckoning. Bag End, Bagshot Row, Hobbiton, Westfarthing, the Shire, Middle-Earth. The Third Age of this world” (mins. 00:07:34–00:08:05).

En el canal visual, los lugares referidos son indicados mediante un plano detalle del mapa de la Tierra Media que se aleja por el pasillo de Bolsón Cerrado hacia el estudio de Bilbo. El *travelling* avanza hasta mostrar en un plano entero al personaje de espaldas sentado en su escritorio, revelándolo como la fuente de la enunciación en el canal sonoro. En el contorno del encuadre, la forma circular del pasillo funciona como deíctico, pues es una metáfora del ojo de la cámara y de la mirada misma. En un primer momento, el espectador es situado como observador externo: la cámara es el enunciador, nosotros somos el destinatario y Bilbo es el actor (él).

No obstante, los siguientes planos delegan el papel del enunciador a Bilbo, por corte directo vemos su mano escribir sobre el papel e ingresan una serie de escenas de la vida cotidiana de los Hobbits que acompañan su descripción. La focalización se ha vuelto interna, ahora Bilbo es el sujeto de la enunciación y los Hobbits son los sujetos del enunciado.

Una diferencia significativa respecto al prologuista de Tolkien es que el discurso aquí se encuentra a cargo de un Hobbit: Bilbo se identifica como integrante del grupo descrito, si bien parece destacarse a sí mismo entre ellos:

Hobbits have been living and farming in the four Farthings of the Shire for many hundreds of years, quite content to ignore and be ignored by the world of the Big Folk. [...] Hobbits must seem of little importance being, neither renowned as great warriors nor counted among the very wise. [...] it has been remarked by some that Hobbits' only real passion is for food. A rather unfair observation as we have also developed a keen interest in the brewing of ales and the smoking of pipe-weed. But where our hearts truly lie is in peace and quiet and good, tilled earth. For all Hobbits share a love of things that grow (mins. 00:08:52–00:09:59).

El personaje parece utilizar la tercera persona del plural para datos concretos y para atributos que juzga menores, por ejemplo, la escasez de sabiduría. Sin embargo, acude a la primera persona plural cuando destaca las cualidades de su cultura: la paz y el amor por la tierra. Con esta estrategia, se erige a sí mismo informante y representante de su sociedad, colocándonos a los destinatarios como sus iguales.

Esta serie de rasgos posicionan la perspectiva en un punto intermedio entre lo etnológico y lo etnográfico. Aunque la mostración de la vida cotidiana y el testimonio de Bilbo reducen nuestra distancia respecto a los datos expuestos, no se simula nuestra presencia en el campo; más bien, somos receptores de una noticia. Solo cuando la secuencia finaliza y nos volvemos testigos directos del acontecer en tiempo real podremos identificar una perspectiva de carácter etnográfico.

4. ETNOGRAFÍA VIRTUALIZADA

La cualidad interactiva de un videojuego es apta para simular la inmersión en la diégesis de un mundo de alta fantasía. En cuanto a nuestra hipótesis se refiere, el videojuego *The Fellowship of the Ring* (2002), de WXP Games, potencializa la observación participante de la perspectiva etnográfica porque utiliza la modalidad *open world*, por la cual el jugador puede dirigir a su personaje de manera libre a través del espacio sin un límite de tiempo.

Esta adaptación se apega a los pasajes principales de los Libros I y II de la novela de Tolkien.¹⁵ La primera misión, “The Shire”, asigna al jugador el avatar de Frodo, quien lleva a cabo sus planes para salir de la Comarca. Se trata de una tarea sencilla en la que el usuario se familiariza con el diseño y los mandos del control. El objetivo principal es entregar las escrituras de Bolsón Cerrado a Lobelia Ciñatiesa, pero la interacción con los diferentes personajes de Hobbiton introduce micromisiones opcionales.

Además de la representación del espacio y la prosopografía de los personajes, es en interacciones secundarias donde se aportan más detalles sobre la cultura Hobbit. Por ejemplo, la primera micromisión se da en el encuentro de Frodo con Ted Arenas. El *gameplay* se pausa brevemente para mostrar una conversación entre los personajes, donde Ted revela con una actitud grosera que a su molino le falta un perno metálico. Cuando el *gameplay* se reanuda, un letrero aparece momentáneamente como HUD indicando el nuevo objetivo: “Find the missing metal pin and return it to Ted”. Además de las informaciones para progresar en el juego, la escena permite interpretar que algunos Hobbits no siguen reglas de cortesía y que los molinos de agua tienen un valor entre su comunidad, de lo cual podemos inferir datos sobre sus formas de producción.

En términos del discurso, esta interacción con Ted es una marca orientada al enunciador que delega dos de sus funciones: por un lado, en tanto instancia narrativa, hace que nuevos datos del mundo sean presentados a través de personajes incidentales; por otro, ocupa momentáneamente el papel de destinador para comunicar al jugador un objetivo. En “The Shire” el jugador puede evitar estas interacciones secundarias sin afectar el programa narrativo, pero, al cumplirlas, obtiene datos sobre la axiología de los Hobbits, sus códigos de convivencia, sus preocupaciones y sus divertimentos.

En ese sentido, el jugador participa como testigo del mundo. La ausencia de inserciones gráficas contribuye a ello, pues “Cuanto más ‘invisibles’ resulten el tipo de informaciones [que aparecen en los HUD’s], más se preservará el efecto de inmersión narrativa del jugador” (Pérez, 2012, p. 210). No obstante, el jugador nunca se equipará por completo al avatar, pues la perspectiva lo sigue como “reflector”, es decir, la vista es en tercera persona y pocas veces la interfaz incluye marcas que evidencien la presencia del jugador a nivel de la enunciación.

15. Dada la imposibilidad de desarrollar una secuela, el desenlace salta súbitamente de la ruptura de la Comunidad del Anillo a la destrucción del mismo.

El conjunto de mecanismos de significación está organizado para que el jugador se aproxime al nivel del enunciado, pero nunca sucede lo inverso, ya que se evitan guiños sobre la realidad extratextual. Mediante estos recursos, el videojuego traduce el movimiento centrípeto que caracteriza a los textos de Tolkien.

5. HACIA UNA PERSPECTIVA ARQUEOLÓGICA

En gran parte, la “densidad” de las culturas imaginarias de Tolkien se debe a que el autor construyó sus antecedentes históricos. En el caso de los Hobbits, de acuerdo con el mismo prologuista de *El Señor de los Anillos*, no hay un registro tan detallado sobre su pasado como el de los elfos. Los productores de la serie televisiva *Los Anillos de Poder* se valieron de esta elisión para especular sobre la prehistoria de los Hobbits. Aunque un sector de la crítica ha reprobado los resultados por alejarse del canon, el ejercicio nos parece útil para observar las ramificaciones de la perspectiva antropológica inherente al universo textual en cuestión.

La línea argumental que corresponde a la rama de los Hobbits denominada “los Pelosos” se inicia desde el primer episodio, donde se establecen sus características grupales. No sin ciertas licencias, los Pelosos de esta serie representan la etapa nómada de los Hobbits durante su migración de los valles del Anduin a Eriador.

La secuencia en llave que los introduce, “Meet the Harfoots” (mins. 0:17:45–0:22:50), se compone de tres escenas: 1ª actividades de los Pelosos adultos; 2ª presentación de Nori; 3ª actividades de los jóvenes. Para este comentario nos centraremos en la segunda, que tiene como preludio el fracaso de un par de cazadores humanos en su búsqueda por alimento.

En la escena se exponen el campamento de los Pelosos, sus actividades cotidianas y el liderazgo de los ancianos, principalmente Sadoc Burrows. Es decir, se tematiza la descripción etnográfica de los Hobbits. El uso que hacen del espacio subraya el código dramático del cine, pues el campamento funge como escenario donde los actos de la caravana son representados de manera casi coreográfica.

La rítmica del montaje juega un papel central en este efecto. Se construye expectativa mediante la repetición del acto de anunciar a la tribu que se encuentran a salvo: una mujer en primerísimo plano suena un silbato, dos planos más muestran a los Pelosos asomando la cabeza con cautela y un tercero introduce a Sadoc certificando que todo está despejado. Los tres actos marcan el inicio de la acción como si se tratara de las llamadas al inicio de una obra teatral.

A continuación, la duración de los planos disminuye para acelerar el ritmo. Por corte directo se encadena una serie de tomas donde los adultos salen de sus escondites y llevan a cabo sus respectivas tareas. El énfasis se traslada ahora a la simultaneidad de los actos, con lo cual se codifica el carácter cooperativo del grupo. En ese sentido, pese a que algunos personajes se han destacado para adelantar su protagonismo, el concepto inicial de los Pelosos es que son un sujeto colectivo que ha desarrollado mecanismos de supervivencia y una distribución equitativa del trabajo, con funciones claramente definidas para cada miembro del grupo.

En este caso, la narrativa enmarcada se ha traducido al código dramático mediante los llamados a actuar y la espacialidad. Al comparar la estrategia con la secuencia “Concerning Hobbits”, podemos encontrar dos tendencias opuestas del lenguaje fílmico que determinan la perspectiva: mientras “Concerning Hobbits” establece el juego de los niveles de enunciación por semejanza con el lenguaje verbal, “Meet the Harfoots” espectaculariza el actuar de los Pelosos (el destinatario se aproxima al espectador teatral).

A eso se añade el hecho de que el espectador implícito de *Los Anillos de Poder* posee ya una enciclopedia sobre el *legendarium* de Tolkien. Cada uno de los signos que aparecen en “Meet the Harfoots” presupone una comparación con nociones previas sobre los Hobbits. El resultado conduce la interpretación hacia la reconstrucción que llevó a cabo el enunciadore sobre la prehistoria de esta cultura imaginaria. Así, al tiempo que en la enunciación ficcional la distribución de las informaciones mantiene un carácter etnográfico, la enunciación cinematográfica (cuyos interlocutores son los productores y el espectador) adquiere un matiz arqueológico: una forma de especulación que completa los vacíos sobre una cultura a partir de hechos registrados.

CONCLUSIONES

En este texto nos hemos apegado a los principios sobre la enunciación literaria, cinematográfica y del videojuego a fin de identificar cómo la distribución de informaciones que ingresan en el campo del saber antropológico determina la perspectiva sobre el mundo ficcional. Queda pendiente observar los alcances de esta hipótesis en más segmentos del *legendarium* de Tolkien y sus adaptaciones, así como su funcionamiento dentro de otros textos y subgéneros de la alta fantasía.

Asimismo, sería de utilidad en futuros trabajos examinar estos temas bajo la semiótica de la cultura de Iuri Lotman para identificar el modo por el cual los textos simulan la autonomía de semiosferas. A nuestro modo de ver, nociones como el poliglismo de la cultura podrían explicar el proceso que crea la ilusión de densidad. En

la construcción del mundo de los Hobbits, la descripción detallada de los espacios, así como el uso de écfrasis y la inserción de dispositivos gráficos alude constantemente a los lenguajes del espacio que constituyen la base de una cultura, más allá de su lengua natural.

REFERENCIAS

- FILINICH, M., *Enunciación*, Eudeba, Buenos Aires, 2012.
- FLIEGER, V., "Framed Narrative", en *J.R.R. Tolkien Encyclopedia*, Routledge, Nueva York, 2007, pp. 216-218.
- KOTTAK, C., *Antropología cultural*, McGraw Hill, México, 2011.
- LEWIS, P., "Tolkien as Ethnographer", en *What's So Liberal about the Liberal Arts?*, Pickwick, Eugene, 2016.
- METZ, C., *Ensayos sobre la significación en el cine*, Paidós, Barcelona, 2002.
- PÉREZ, O., *El lenguaje videolúdico*, Laertes, Barcelona, 2012.
- STOVER, L., "Anthropology and Science Fiction", *Current Anthropology*, 14(4), octubre de 1973, 471-474.
- TOLKIEN, C., *La Historia de El Señor de los Anillos*, Tomo I, Minotauro, Barcelona, 1993.
- TOLKIEN, J.R.R., *The Fellowship of the Ring*, Houghton Mifflin, Boston, 1954.

Capítulo 5

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

Elisa Martínez y Fernando Fernández Torres

Universidad Miguel Hernández

En 1978, Ralph Bakshi, el animador *underground* conocido por sus películas para adultos, realizó la épica hazaña de llevar por primera vez al cine una de las sagas de Alta Fantasía más importantes de la historia, *El señor de los anillos*. Para llevar a cabo esta película combinó tres técnicas: animación tradicional, rotoscopia y rotoscopia mecanizada. Antes de profundizar en la obra y en la técnica de Ralph Bakshi definiremos en qué consiste cada una de estas metodologías.

La animación tradicional —conocida popularmente como dibujos animados— es el procedimiento para crear animación en el que se dibuja y colorea de forma individual cada uno de los fotogramas que, proyectados de forma consecutiva a la velocidad adecuada, dan lugar a la ilusión de movimiento.

La rotoscopia, es una técnica de animación inventada por Max Fleischer entre 1912 y 1914, y consiste en usar una referencia previamente rodada en imagen real para dibujar cada fotograma. Para poner en práctica este método se usa un dispositivo conocido como rotoscopio, patentado en 1917 por Fleischer. El rotoscopio fue adaptado y usado por casi todos los estudios de animación, incluido Disney, y más tarde, Ralph Bakshi contó con la técnica de la rotoscopia para realizar gran parte del metraje de *El señor de los anillos*.

Aunque la rotoscopia tradicional o manual era de gran ayuda y mejoraba los resultados de la animación, era una metodología muy laboriosa. Tanto para *Wizards* como para *El señor de los anillos* tuvo que usar dos versiones de la rotoscopia mecanizada, un proceso técnico ideado en España en 1968 por Francisco Macián.

1. RALPH BAKSHI, DEL CINE UNDERGROUND AL CINE FANTÁSTICO

Desde mediados de los años 50 del siglo pasado, el animador Ralph Bakshi trabajaba en la compañía Terry Toons, donde llega a dirigir algunos proyectos importantes, en 1968 crea su propia productora, Bakshi Studios, en Manhattan. En un principio se

dedica a producir anuncios publicitarios y cortometrajes educativos y realiza junto al productor Robert Krantz la serie *Rocket Robin Hood* (1966-1969).

Bakshi tenía relación con el movimiento de cómic *underground* y le plantea a Robert Crumb realizar una adaptación cinematográfica de *Fritz the Cat*, una famosa colección de comics sobre un gato cuya vida gira en torno al sexo y a las drogas. Esta película tuvo un gran éxito, logró recaudar 90 millones de dólares tras su estreno en 1972, y está considerada el primer largometraje dirigido exclusivamente al público adulto.

Tras el éxito de *Fritz the Cat*, Bakshi por fin puede realizar *Heavy Traffic*, la película que siempre había querido hacer, como afirma el dibujante e historiador del cómic Kjell Knudde (2022). *Heavy Traffic* (Bakshi, 1974) es una película de tintes autobiográficos, más cercana al cine de autor que la gamberra *Fritz the Cat*.

Bakshi, había tenido algunos roces al final de su última película con Robert Krantz, productor de *Fritz the Cat* y *Heavy Traffic*, y embarca para su siguiente proyecto, *Coonskin* (Bakshi, 1975) a Albert S. Ruddy, productor de *The Godfather* (Coppola, 1972). Tanto Spike Lee como Quentin Tarantino se han referido a *Coonskin* como una obra de arte —este último habló durante 30 minutos sobre ella en el Festival de Cannes en 2004—. La película fue estrenada en 1975 en el MoMA de New York con gran polémica, no logró ser distribuida en cines, y no fue hasta su edición en VHS y más tarde en DVD, cuando se convirtió en la película de culto que es hoy en día.

2. WIZARDS Y EL M-TECNOFANTASY

Su siguiente película, *Wizards* (Bakshi, 1977), será su primera incursión en el cine fantástico. Ambientada en un futuro postapocalíptico, cuenta la historia de dos magos que luchan con sus hechizos contra un ejército que representa la tecnología industrial y cuyos estandartes son los símbolos del nazismo. *Wizards* es una película militante políticamente, con un mensaje pacifista, que cobra todo el sentido al estar realizada en los años inmediatamente posteriores a la Guerra de Vietnam.

Con un presupuesto de 2 millones de dólares y con un contrato para ser distribuida por 20th Century Fox, puso en marcha la producción, liderada por primera vez por él mismo. Era una película muy ambiciosa, y llegado un momento vio que era imposible finalizar las complejas escenas de batallas, intentó que le aumentaran el presupuesto, pero en 20th Century Fox se negaron, así que puso dinero de su bolsillo

para terminarla. Según contaba el propio Bakshi en los comentarios a la edición en DVD de *Wizards* (2004):

Pensé que, si omitíamos todos los detalles, se vería muy artístico y muy hermoso, y pensé, ¿por qué molestarme en animar todo esto? Estoy buscando una manera de obtener realismo en mi película y obtener emociones reales (*ibidem*).

Si Bakshi buscaba realismo, la rotoscopia parecía ser el aliado necesario. Además de material de archivo, la película utilizó secuencias de batalla de películas como *Zulú*, *El Cid*, *Battle of the Bulge*, *Alexander Nevsky* o *Platoon* como referencias para esta técnica. Pero la rotoscopia tradicional o manual era demasiado costosa, así que debía encontrar una técnica que le permitiera simplificar y abaratar el proceso.

A lo largo de la historia del cine, han sido muchas las ocasiones en las que se ha producido un trasvase de técnicas que nacen de la experimentación en pequeños formatos, como la publicidad y los videoclips musicales, y que terminan cristalizando en producciones mayores donde la técnica alcanza su máximo esplendor, como habitualmente sucede en el campo de la animación y los efectos especiales.

A finales de los 60, el animador español Francisco Macián se adentró en los terrenos de la experimentación con la rotoscopia mecanizada, amparado por la floreciente industria de la publicidad en España, la cual se mostraba abierta a nuevas técnicas que impactaran en la audiencia para sus mensajes comerciales (Rodríguez, 2017).

Francisco Macián funda los Estudios Macián en Barcelona junto a Jaime Papasseit en 1955. La principal fuente de ingresos de los estudios era la publicidad, y muchos de estos trabajos originales se almacenaban en las sedes de las agencias, perdiéndose gran parte de este material con el cierre de las mismas. El legado audiovisual de los Estudios Macián ha dejado personajes para la historia de la animación española, en formatos como títulos de crédito, spots publicitarios, pero también en películas como *El Mago de los Sueños* (1966), que cuenta con personajes de televisión como *La Familia Telerín* (1964-1970).

Entre 1967 y 1968, Francisco Macián desarrolla una técnica innovadora, el *M-Tecnofantasy*, que aplicó experimentalmente en spots de publicidad y fragmentos de películas. Visto con perspectiva, sus trabajos de animación en producciones musicales podrían representar la prehistoria del videoclip musical en España. El procedimiento de animación desarrollado por Macián fue todo un ejercicio de prospección para su época, en un momento en el que la era de la informática aún daba sus primeros pasos. Desarrolló esta técnica imaginando cómo serían los procesos y la estética de una

futura animación asistida por ordenador y mediante procesos mecánicos. Y todo ello, mediante las herramientas del momento, es decir, procesos analógicos.

La técnica del *M-Tecnofantasy* se servía de los métodos de impresión xerográfica para aligerar partes del proceso de la rotoscopia. La xerografía es la tecnología base de las fotocopiadoras, las impresoras láser y las digitales. Mediante “fotocopias” de los *frames* a rotoscopiar se obtenían, mecánica y automáticamente, el volumen de las figuras que aparecen en el plano, facilitando el proceso y dotándole de una estética realista y a la vez moderna, en sintonía con el arte psicodélico y con la cultura pop del momento. De hecho, la experimentación de Macián con el *M-Tecnofantasy* comienza muy unida a la música, y en especial, a uno de los grupos del momento, Los Bravos. Para la primera película protagonizada por el grupo, *Los chicos con las chicas* (Aguirre, 1967), Francisco Macián realizó un auténtico videoclip musical que se insertaba en la trama mientras interpretaban la canción, siendo la primera vez que se utilizaba esta técnica de animación en el cine. Volverían a repetir la experiencia un año más tarde con otra película protagonizada por el mismo grupo, *Dame un poco de amoor...* (Forqué, 1968), en la que el clip de Macián causó una auténtica revolución estética para la época. El *M-Tecnofantasy* se presentaba como un estilo de animación innovador, en sintonía con la juventud de la época y con la música del momento.

Respecto a la técnica, como recoge Artigas (2001), la patente de dicha técnica le fue concedida el 10 de octubre de 1968 bajo el título *Procedimiento para la obtención de un nuevo medio de expresión cinematográfica*. En la memoria de dicha patente describe los siete pasos del sistema: partiendo de una película previamente filmada con los personajes se obtienen los clichés positivos y negativos de cada fotograma, se reducen los positivos y se superponen a los negativos. Las imágenes obtenidas se colorean y se recomponen sobre fondos, decorados y ambientes, dando como resultado una imagen casi pictórica.

Francisco Macián presentó esta técnica en diversos festivales de animación y de cómic nacionales e internacionales, entre ellos el I Festival de Cinema Fantàstic de Sitges. En diciembre de 1969, autoeditó el libro *M-Tecnofantasy. Prólogo a una nueva expresión de la imaginación creadora*, y, según algunos estudios sobre su obra, tenía pensado publicar varios volúmenes más explorando la técnica (Artigas, 2001). Esta tarea, al igual que sus otros proyectos de animación, jamás vieron la luz debido a su repentino fallecimiento en 1976.

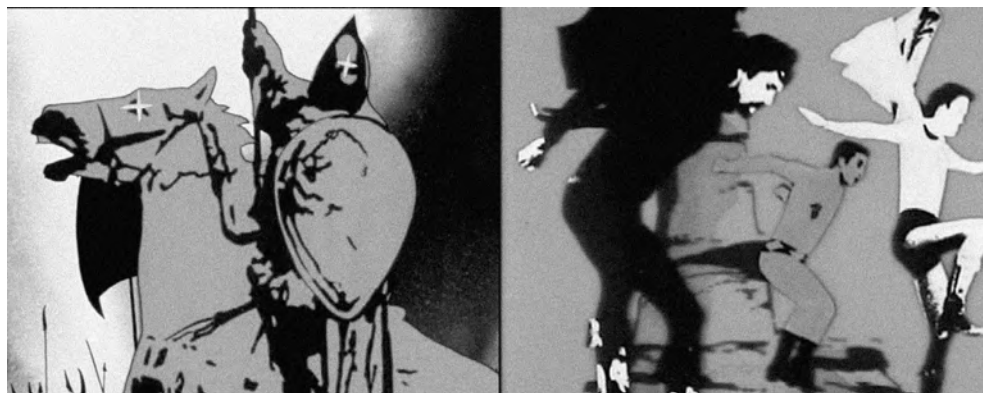


Figura 1: Fotogramas de *Wizards* y *Dame un poco de amor...*
Fuente: Bakshi (1977) y Macián (1968).

En 1977, Bakshi estrena *Wizards* y, en 1978, *El Señor de los Anillos*. En ambas películas encontramos recursos de animación muy similares al *M-Tecnofantasy* de Macián. Preguntado sobre la invención de la técnica para estas películas, Bakshi siempre rehusó desvelarlo, aludiendo que se trataba de una simple rotoscopia (Rodríguez, 2017, p. 328). No existe ninguna fuente documental que permita afirmar que existió contacto o comunicación entre Bakshi y Francisco Macián, o que el primero tuviera conocimiento de la técnica a través de alguno de los festivales en los que se exhibió. No obstante, la cronología de los hechos sí que nos permite afirmar que fue Macián el primero en desarrollar y publicar este tipo de rotoscopia mecanizada. Además, el historiador del cine de animación Giannalberto Bendazzi, una de las figuras mundiales más reputadas en cuanto a historia de la animación se refiere, en su libro *110 años de cine de animación* relaciona ambos métodos de rotoscopia mecanizada cuando habla sobre Francisco Macián en el capítulo sobre animación en España: “en *Dame un poco de amor...* (1968), en la que usó una técnica llamada *M-Tecnofantasy*, parecida a la utilizada por Ralph Bakshi en su *The Lord of the Rings*” (Bendazzi, 2003, p. 486).

3. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Y LA EVOLUCIÓN DE LA ROTOSCOPIA MECANIZADA

Los derechos para llevar al cine *El señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien habían sido propiedad de Disney Studios durante diez años, hasta 1968, cuando fueron cedidos a United Artists. Hubo intentos —tanto por parte de Stanley Kubrick como de John Boorman— de adaptar los libros a un guion cinematográfico, pero esos proyectos no cuajaron. Boorman pretendía resumir los tres libros en una única película. Cuando Bakshi lo supo, pensó que esta idea desvirtuaba la esencia de las novelas y propuso

a United Artists crear dos películas de animación basadas en la trilogía. La primera, que es la que finalmente se realizó, adaptaba el primer libro, *La comunidad del anillo*, y parte de *Las dos torres*. Bakshi pensaba hacer una segunda parte con el final de *Las dos torres* y *El retorno del rey*, pero nunca se llevó a cabo.

Con un presupuesto de 8 millones de dólares, producida por Saul Zaentz y con un guion firmado por el escritor Peter S. Beagle, en 1976 comienza la producción de la película. Los primeros dos millones de dólares se usaron en rodar durante seis meses una versión completa en imagen real de lo que sería la película de animación. Gran parte de las escenas se rodaron en España y una de las localizaciones más emblemáticas fue el Castillo de Belmonte, en la provincia de Cuenca, donde años atrás se había filmado *El Cid* (Mann, 1961). Allí se recreó la batalla del Abismo del Helm con un elenco de 3.000 extras.

La visión de Bakshi era que la película tenía que ser realista, así que la rotoscopia sería la herramienta de animación adecuada, con la que ya había trabajado en *Wizards*. Según le explicó Bakshi a Jim Korkis en una entrevista durante la promoción de la película, le habían contado que en Disney, cuando los actores grababan las referencias para la rotoscopia, exageraban mucho los gestos y las expresiones. Cuando los animadores redibujaban estas escenas caricaturizaban aún más los movimientos de los personajes. Bakshi no quería ese resultado, su idea era que la actuación de los actores fuera realista, igual que lo sería el dibujo realizado a partir de las tomas de imagen real. Según relata Jim Korkis (2003), Bakshi le explicó sobre la técnica que:

En *El señor de los anillos*, continuó Bakshi, usamos el método tradicional de rotoscopia, pero no el enfoque tradicional. Es un nivel de realismo en la rotoscopia diferente a todo lo que se ha visto. Realmente es algo único para la animación (*ibidem*).

La publicidad de la cinta la anunciaba como “la primera película pintada”. De hecho, pintaron más de diez mil fondos para la misma, y un equipo de 200 personas trasladó la referencia de imagen real a animación, además de incorporar algunos personajes con técnicas tradicionales. La película era tremendamente ambiciosa, con escenas muy complejas de realizar y con un metraje de 2 horas y 13 minutos de duración. Como había sucedido en *Wizards*, aun con la ayuda de la rotoscopia, las escenas de batallas eran muy laboriosas y había que encontrar una forma más barata y rápida de transformarlas en animación. En *Wizards* había usado la técnica de rotoscopia mecanizada —aparentemente inspirada en la *M-Tecnofantasy* de Francisco Macián— y para *El señor de los anillos* pensaba usar un método similar, pero que mejorara el resultado, sobre todo a la hora de integrar estas imágenes con las realizadas mediante otros procedimientos. La técnica de la rotoscopia mecanizada usada en *Wizards* había consistido en fotocopiar cada uno de los fotogramas de una escena

en hojas de acetato con una máquina IMB, dándoles un efecto de alto contraste y solarizado. Una de las mejoras planteadas por Bakshi para *El señor de los anillos* fue añadir detalles pintados a mano sobre las imágenes creadas con rotoscopia mecanizada como, por ejemplo, los ojos o los colmillos de los personajes o pintar las siluetas de los personajes para que, una vez superpuesta la rotoscopia mecanizada, tuvieran un aspecto más pictórico.

Además de este proceso usado en *Wizards*, para *El señor de los anillos*, Bakshi modificó una ampliadora fotográfica para crear el efecto de solarizado directamente en el revelado del celuloide con ayuda del director de fotografía de la película, Timothy Galfas. Este método fotoquímico para intervenir directamente la película en el laboratorio era muy difícil de controlar y los resultados son desiguales. Con esta técnica, conseguían extraer una especie de línea de contorno, y aunque a Bakshi este resultado le pareció que imitaba suficientemente a la animación, visto hoy en día, no deja de ser un efecto aplicado sobre una escena de imagen real. Con estas dos técnicas, la rotoscopia mecanizada a través de las fotocopias y el solarizado fotoquímico, Bakshi solucionó el problema de conseguir una estética de película de animación para escenas de batallas con decenas e incluso cientos de extras en cada plano.

El resultado final de la película, es una combinación de técnicas que no siempre funcionan bien juntas a nivel estético. Hay una falta de cohesión plástica, ya que el resultado es totalmente diferente en función del método usado para “traducir” la imagen real en animación: rotoscopia tradicional, rotoscopia mecanizada e imagen real solarizada con el proceso fotoquímico. La mezcla de estilos gráficos hace más confusa la comprensión de una película que, además, tiene grandes problemas en su planteamiento narrativo.

En una conferencia a estudiantes, Bakshi (2008) comenta que para hacer *El señor de los anillos* con animación tradicional habrían tardado 25 años, y continúa diciendo que, por supuesto, hubiera usado computadoras y tecnología de *motion-capture* si hubiera estado disponible en ese momento.

La película finalmente se estrenó en noviembre de 1978, tras casi tres años de producción, y aunque el film recaudó 30 millones de dólares en las salas de cine americanas, la productora no quiso financiar la segunda parte. A pesar de ello, su popularidad contribuyó a rescatar la obra de Tolkien de los círculos contraculturales y llevarla al gran público, siendo traducida a muchos idiomas en los que no había sido editada. Con el paso del tiempo se ha convertido en una película de culto. Peter Jackson reconoció la gran influencia que tuvo esta obra para las adaptaciones que realizaría años después, contribuyendo de este modo a la expansión de la Tierra Media de Tolkien, la cual sigue vigente en la actualidad.

4. CONCLUSIONES: DE LA ROTOSCOPIA ANALÓGICA A LA ROTOSCOPIA DIGITAL

La obra de Bakshi es fundamental para entender el cine de animación del siglo XX, no sólo por los temas de sus películas —que van desde el cine para adultos hasta el musical, pasando por la Alta Fantasía— sino también por la estética de sus animaciones, impregnadas de la singular estética que aporta la rotoscopia. No obstante, sus intentos de crear una metodología para mecanizar este proceso mediante la técnica desarrollada en este texto resultaron infructuosos y, por tanto, anecdóticos en su carrera. Algo que se evidencia en el hecho de que, tras *El señor de los anillos*, descartó esta forma de trabajo y para sus siguientes obras empleó, o bien animación tradicional o bien rotoscopia manual.

Los métodos de animación tradicional se caracterizan por una estética casi artesanal, así como por tratarse de procesos laboriosos que requieren de una serie de trabajos en cadena. Los imperativos económicos —tanto financieros como temporales— en este tipo de cine han motivado a las productoras a buscar técnicas y procesos que reduzcan los tiempos y los costes, ya sea mediante el reciclaje de animaciones o mediante la simplificación de algunas partes del proceso. En la era digital encontramos varios ejemplos de intentos de diseñar procedimientos para mecanizar la rotoscopia. Como hemos observado en los casos expuestos, el cine de animación ha aprovechado los avances tecnológicos de cada momento —desde la xerografía hasta los primeros *softwares*— para explorar los límites de la expresión gráfica y aligerar los esfuerzos de producción. Los programas informáticos con los que soñaban Bakshi y Macián se hicieron realidad años más tarde con *Rotoshop*, y se integraron naturalmente en los programas informáticos de animación como *Adobe Animate*, *Toon Boom* o *Adobe After Effects* y su herramienta *Rotobrush*. Del mismo modo que el papel de transparencia permitió el desarrollo de la animación tradicional condicionando los métodos de producción, la informática ha hecho lo mismo por la evolución de la rotoscopia en el cine de animación del siglo XXI.

La técnica de la rotoscopia ha sido criticada desde sus inicios como una “trampa” o un atajo frente a los animadores tradicionales, quienes criticaban el hecho de “copiar” la imagen real en lugar de interpretar el movimiento desde la observación. Sin embargo, como hemos podido comprobar en los casos analizados, la rotoscopia continúa siendo una técnica más dentro de los procesos de animación que cumple dos funciones: agilizar procesos complejos y explorar nuevas soluciones estéticas y gráficas.

A pesar de las críticas que arrastra este proceso, en los últimos años hemos visto cómo la rotoscopia mecanizada y digital —combinada con otras técnicas tradicionales— ha encontrado su lugar como herramienta capaz de reinterpretar la animación

y que expone sus métodos sin complejos. Producciones como *Loving Vincent* (Kobie-la, 2017) o *Undone* (Hulsing, 2019), son dos ejemplos en los que sus animadores han alabado las posibilidades de la rotoscopia para obtener resultados sorprendentes y explorar los límites de esta técnica. Sin embargo, podemos concluir que a pesar de tratarse de procesos que son susceptibles de automatizar, ello no supone necesariamente una reducción de los tiempos y esfuerzos de producción. De hecho, podemos observar que tanto el *M-Tecnofantasy* como la técnica de Bakshi gozaban de la mecanización del proceso —la máquina de Xerox interpretaba cada fotograma— pero apenas podían automatizarse —como nos permiten actualmente las herramientas digitales— y requerían el constante ajuste y manipulación por parte de los creadores. Como pioneros en una nueva forma de animar, Macián y Bakshi se enfrentaron a este problema soñando con el momento en el que la informática permitiera hacer estos procesos de manera autónoma. No obstante, hemos podido constatar en casos como *A scanner darkly* (Linklater, 2006) y *Undone* que la automatización de procesos con herramientas como *Rotoshop* o *After Effects* viene acompañada de una mayor exigencia por parte del público en cuanto a resultados. El empleo del “atajo” parece estar justificado siempre que vaya unido a un salto cualitativo y sustancial en el ámbito creativo, y siempre que aporte sofisticación y preciosismo estético.

A modo de conclusión final, podemos decir que los intentos de Macián y Bakshi de crear una metodología con la que pudiera automatizar el complejo proceso de la rotoscopia no consiguieron desarrollarse y apenas han tenido réplica en el contexto digital. El empleo de procesos analógicos hizo que estos inventos se vieran arrollados por el desarrollo de la informática, relegando estas técnicas pioneras al ámbito de la experimentación plástica en animación. Estos experimentos, sin duda, fueron el germen de la mecanización de la rotoscopia años más tarde, cuando el escenario digital permitió su evolución técnica y estética.

En los márgenes de esta investigación encontramos los generadores de imagen mediante Inteligencia Artificial que suponen un nuevo hito en los procesos de automatización. Ya existen aplicaciones capaces de crear metraje animado a partir de la combinación de una referencia de imagen real y otra que proporciona el acabado plástico, con unos resultados que nos hacen pensar que, en un futuro próximo, esta tecnología nos proporcionará la posibilidad de transformar un video a animación con unos resultados plásticos sorprendentes.

REFERENCIAS

- ARTIGAS, J., *Francisco Macián. Els somnis d'un mag*, Barcelona, Filmoteca de Catalunya, 2001.
- BAKSHI, R., *Comentarios de audio de Wizards* (DVD), 20th Century Fox, 2004.

- BAKSHI, R., *Conferencia en la Comic-Con de San Diego*, 2008.
- BASKSHI, R., *Uncensored & Unleashed: The Passion of Ralph Bakshi* [Conferencia], Spark Computer Graphics (Spark CG) Society, 2021.
- BECK, J., *The Animated Movie Guide*, Chicago, Chicago Review Press, 2005.
- BENDAZZI, G., *110 años de animación*, Madrid, Ocho y Medio, 2003.
- GIBSON, J. y MCDONNEL, Ch., *Unfiltered. The Complete Ralph Bakshi*, Nueva York, Rizzoli, 2008.
- GRANT, J., *Masters of animation*, Nueva York, Watson-Guptill, 2001.
- HULSING, H., *How Amazon's "Undone" Animates Dreams With Rotoscoping And Oil Paints*, War Stories Ars Technica, 2019.
- KNUDDE, K., «Lambiek» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/42suC1M>> [Consulta: 19/03/2023.]
- KORKIS, J., «If at first you don't succeed... call Peter Jackson» [en línea], (2003), <<https://bit.ly/42jvxS5>> [Consulta: 19/03/2023.]
- RODRÍGUEZ, S., *El dibujo animado en España hasta 1975: Los Estudios Macián y proyectos cinematográficos de Francisco Macián* [Tesis de doctorado], Universidad Complutense de Madrid, 2017.
- URRERO, G., «Ralph Bakshi, el animador rebelde» [en línea], (s.f.), <<https://bit.ly/3TsovDm>> [Consulta: 19/03/2023.]

Capítulo 6

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

Dr. Antonio Castro Balbuena
Universidad de Almería

1. FANTASÍA ÉPICA. DEL OSTRACISMO A LA VÍA DORADA

Geek, freak o nerd eran términos habituales del inglés en la década de los ochenta para referirse a quienes leían a Tolkien o a Le Guin, a quienes sostenían un cómic en clase o a aquellos que, en mitad del patio del colegio, alzaban una rama partida y se proclamaban Conan el Bárbaro. Por fortuna para quienes hoy en día siguen leyendo sobre *hobbits* o jugando como guerreros extraordinarios, la fantasía ha dejado de ser un espacio marginal. Nuevas sagas y publicaciones sostienen el género literario en las listas de los más vendidos —¿alguien conoce a un tal Brandon Sanderson?—, con millones de lectores por todo el mundo que ahora lucen la etiqueta de *nerd o freak* con orgullo. De hecho, el uso peyorativo de estos términos se demuestra casi desterrado con la llegada a los medios de masas de lo fantástico: películas —o sagas enteras— que capturan nuevos fanáticos, series de televisión que mantienen a millones de hogares en vilo hasta el próximo capítulo, y —aún más— videojuegos, ilustraciones y canciones que aproximan la fantasía épica al público más inesperado. Sin embargo, ante la avalancha de nuevos productos —adaptados o creados *ad hoc* en estos soportes—, cabe preguntarse qué queda de la fantasía épica literaria en ellos. ¿Podemos hablar de una esencia del género que pueda extrapolarse fuera de las páginas de los libros? Y, si es así, ¿en qué medida se verá alterada dicha esencia al ser traducida a otros soportes?

Ese es el objetivo de este capítulo: mostrar cómo varían las señales genéricas de la fantasía épica en su adaptación a medios audiovisuales. Para ello, se hablará en primer lugar de qué es la fantasía épica y qué se entiende por “señal genérica”. A continuación, se expondrá el comportamiento de las señales genéricas propias de la fantasía épica: el mito, los héroes y el mundo. Con este punto de partida llegaremos al núcleo de la cuestión: de qué manera se ven afectadas esas señales genéricas al ser adaptadas al cine y la televisión, el videojuego, la música y la ilustración. Este análisis tiene la intención de ofrecer una panorámica a través de ejemplos, cuyas conexiones sirvan para dilucidar las conclusiones más relevantes, las cuales se expondrán en un apartado final.

2. FANTASÍA DE ETIQUETAS. HACIA UNA TEORÍA DE LAS SEÑALES GENÉRICAS

“Fantasía épica” actúa como término aglutinador de subgéneros por excelencia.¹⁶ En el estudio de obras enciclopédicas especializadas, como *The Encyclopedia of Fantasy*, de John Clute y John Grant, podemos encontrar un término para cualquier fantasía que busquemos: alta o baja fantasía, espada y brujería, fantasía picaresca, fantasía heroica, fantasía de aventuras... En ocasiones, podemos distinguirlos entre sí con claridad. Por ejemplo, según Clute y Grant, si la obra transcurre en un mundo secundario podrá definirse como alta fantasía; en caso contrario, recibirá la etiqueta de baja fantasía. Dos motivos inducen a rechazar esta distinción. El primero es que, a lo largo del tiempo, esta terminología se ha usado para diferenciar las obras de fantasía por su calidad.¹⁷ Además, y desde un punto de vista léxico y semántico, el empleo de adjetivos que implican grado parece situar unas obras por encima de otras. Segundo, tenemos el asunto de la superposición. En caso de que la obra en cuestión esté protagonizada por un héroe, podrá definirse como heroica, pero ¿qué sucederá si en ella se suceden las aventuras? Hablaremos también de fantasía de aventuras. ¿Y si el protagonista es además un pícaro? Fantasía de aventuras picaresca... La obra acumularía etiquetas una tras otra, aunque encaje solo ligeramente en cualquiera de ellas. Por eso esta propuesta, en lugar de emplear una terminología demasiado subjetiva o redundante, y siempre que sea posible, se decanta por una definición basada en las raíces del género.

Esta definición es la de “fantasía épica”, entendida tal y como la planteó Brian Stableford (2005, pp. 130-131) en su diccionario: sagas narrativas de fantasía inmersiva que construyen mundos secundarios en su plano histórico y geográfico, donde además se desarrollan complejos mitos heroicos. Si se considera esta definición como idónea¹⁸ es porque aglutina los factores —o señales genéricas— que definen

16. Además de los “vínculos familiares” que se establecen más adelante entre los géneros, lo cierto es que el término *epic fantasy*, como sostiene Palmer-Patel (2020, p. 8), se ha utilizado para abarcar otras áreas de lo fantástico, como “‘Heroic Fantasy’ (for example, Tolkien’s *The Lord of the Rings*) as well as ‘Sword and Sorcery’ (for instance, Robert Howard’s *Conan the Barbarian*, 1932-1969)”.

17. Así lo sostiene Lola Robles, para quien la alta fantasía se compone de “obras que poseen una mayor calidad literaria, menos estereotipos en cuanto a argumentos y personajes, mayor profundización psicológica en estos últimos, incluso puede haber crítica social” (2018, p. 98).

18. Existen otros intentos definitorios de la fantasía épica. Entre ellos, la opción de Matthew Oliver (2018, p. 356), que parte de dudosos estereotipos; para él, el género es conocido por

la fantasía épica. Las *señales genéricas* son aquellos elementos relacionados entre sí que aportan una naturaleza concreta al género literario. Según la definición de Stableford, puede decirse que en fantasía épica estas señales genéricas son tres: el mito, los personajes y el mundo ficcional.

Veamos ahora la función de dichas señales genéricas en las novelas de fantasía épica. La primera de ellas, el mito, puede entenderse de distintas maneras: como origen del género, en tanto que la fantasía se emparenta directamente con los textos mitológicos de nuestros ancestros; y como modo textual, un estilo que se imbrica en este tipo de obras. Bien conocido es el sedimento mitológico del que se alimentan grandes clásicos del género, como las obras de Tolkien, cuya inspiración en las *ed-das* y otras fuentes mitológicas lo llevó a confeccionar un mundo inacabado¹⁹ lleno de matices. Desde entonces, el mito pervive en las novelas de fantasía épica, donde aún se encuentran objetos de leyenda, lenguajes ficticios, sociedades que solo existen dentro del libro y mundos llenos de dioses, secretos y magia. Como estilo y forma textual, el mito sirve en la fantasía épica como un contenedor de información: es una fuente de datos de la que se nutren el mundo ficcional y los personajes. Su característica principal es la voz épica o poética, “a voice raised above the bable and trivia of the everyday world” (Goldstein, 2001, p. 190), que se diferencia de la voz narrativa general y que cumple una función específica dentro del texto.

Como decía, entre las funciones del mito en el género está la de construir el mundo ficcional y los personajes que en él habitan. Este mundo ficcional va más allá de una simple descripción; por lo general, las sagas de fantasía épica construyen un mundo geográfico basado en una etapa histórica concreta, en el que habitan diversas sociedades que se detallan desde planos religiosos, morales o sociales. Este procedimiento es conocido como *worldbuilding*, cuyo campo de operaciones es verdadera-

sus “masculine heroics, bloody battles, and sexualized sorceresses”. Otros intentos, como el de Ward, se enfocan más en lo literario: “a story in which the actions of the protagonist(s) will have a decisive effect on the destiny of the entire world” (2011, pp. 35-36). Aunque peca de brevedad y simplicidad, incluye un elemento muy interesante: el destino, el cual, como señala (Palmer-Patel, 2020b, p. 97), es preludio del héroe predestinado.

19. Debe tenerse muy en cuenta que, para Tolkien, “inacabado” no era un estado problemático, sino de excelencia. Para él, su mundo literario debía aparecer incompleto para que diera la sensación de que “the author knew more than he was telling, that behind his immediate story there was a coherent, consistent, deeply fascinating world about which he had no time (then) to speak” (Shippey, 1982[2005], p. 259).

mente amplio.²⁰ Mediante píldoras de información puntuales, el lector construye un artefacto del mundo al completo, cuyos huecos —o *gaps*, como los denomina Saler (2012, pp. 25-26)— dependen de su propia imaginación. Quien presenta esa información —personaje o narrador— goza de una *voz de autoridad* que aporta verosimilitud y credibilidad a sus palabras.²¹

El tercer pilar o señal genérica de la fantasía épica son los personajes. Nacidos del mito,²² los personajes beben del héroe clásico, como el Aquiles griego, el Yue Fei chino, el Sigurd nórdico o el Arturo bretón. Con el desarrollo del género, el maniqueísmo tradicional ha dejado paso a protagonistas a medio camino entre el bien y el mal, con influencia del antihéroe y de arquetipos como el *trickster*, lo que me llevó a plantear en otro momento²³ el arquetipo del héroe crepuscular, nacido del héroe clásico con influencia de la falibilidad y la empatía humanas. También han ganado fuerza, aunque haya quien los defina todavía como “mujeres masculinas”,²⁴ los personajes femeninos como protagonistas, heroínas que se lanzan a la aventura y que ya no se quedan en la torre esperando que el príncipe las salve.

3. ADAPTACIÓN DE LAS SEÑALES GENÉRICAS DE LA FANTASÍA ÉPICA CONTEMPORÁNEA EN LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Es indudable que la fantasía épica vive hoy una nueva época dorada no solo por la publicación de valiosísimas obras literarias, sino también por su omnipresencia en los medios audiovisuales. Antaño, el público lector de este género —como en el te-

20. Para Wolf (2012: 25), el *worldbuilding* incluye aquellos aspectos relacionados con la experiencia del individuo, por lo que el mundo ficcional supone “everything that is experienced by the characters involved, the elements enfolding someone’s life (culture, nature, philosophical worldviews, places, customs, events, and so forth), just as world’s etymological root word *weorlde* from Old German refers to “all that concerns humans”, as opposed to animals or gods”.

21. Vid. Castro Balbuena (2019, p. 17).

22. Así lo apuntan los primeros estudios sobre el heroísmo, que se realizaron precisamente desde el punto de vista de los mitos. Entre ellos, *Mythus von der Geburt des Helden* (*El mito sobre el nacimiento del héroe*), escrito por Otto Rank en 1922, al que deben sumarse otras voces, como las de Campbell, Durand o de Vries.

23. Vid. Castro Balbuena (2022).

24. En palabras de Evans (2018, p. 15), “[n]ormative masculinity in fantasy texts often materialises through clothing such as armour, short or shoulder-length hair, the capacity for violence, ownership and proficiency with weapons, and mastery of the self and others”.

ror o la ciencia ficción— era minoritario, mientras que hoy condiciona los estrenos de las grandes productoras de cine o de televisión bajo demanda. Pero la influencia de la fantasía épica va más allá, como veremos enseguida. Como todo proceso de adaptación en el que se “recuenta” una historia, la obra original se verá alterada. Aquí me referiré sobre todo a las variaciones que experimentan las señales genéricas que ya he mencionado cuando se produce esa adaptación a los soportes audiovisuales.

Empecemos por el cine y la televisión, cuya naturaleza similar me lleva a analizarlos de forma conjunta. La fantasía épica debe mucho al cine, pues más allá del estreno de *Conan el Bárbaro* en la década de los 80, época de fantasías de culto (desde *La historia interminable*, de Petersen, hasta *Lady Halcón*, de Donner), fue con *El señor de los anillos* (2001), de Peter Jackson, cuando comenzó esta edad de oro.²⁵ Jackson captó la importancia que determinados elementos tienen en la obra de Tolkien y en el género. Muestra de ello es la escena inicial en la primera de sus películas: una representación de la leyenda de los anillos. Pese a su adaptación a la gran pantalla, el mito conserva las características de su contraparte literaria: una voz épica diferente del narrador general, en este caso, de Galadriel. Eso sí: el original se ha “estirado” para introducir las razas ficticias e incluso mostrar un mapa de la Tierra Media, con lo que de un plumazo se presentan mito, personajes y espacio.

El uso del mito en la pequeña o gran pantalla ha seguido un desarrollo irregular. Hitos de la fantasía épica como *Juego de tronos* (2011-2019), de D. B. Weiss y David Benioff, o *The Witcher* (2019-), de Lauren Schmidt Hissrich, se centran sobre todo en los personajes, siguiendo la naturaleza de los originales literarios²⁶. El caso de *The Witcher* es más peculiar; al no seguir la línea marcada por las novelas, recurre a técnicas narrativas como la analepsis y la prolepsis para construir la personalidad del atípico héroe Geralt de Rivia. Más recientemente, con *Los anillos de poder*, de J. D. Payne y

25. Según Raya Bravo y García García (2013, p. 33), entre los factores que provocan la hegemonía de lo fantástico en el cine se encuentran las innovaciones técnicas, que “han permitido un cierto abaratamiento de costes en la creación de escenarios fantásticos y han proporcionado una mayor verosimilitud en la representación de universos maravillosos”.

26. En el caso de *Juego de tronos*, adaptación de la saga *Canción de hielo y fuego* (1996-), de George R.R. Martin, debieron aplicarse una serie de estrategias discursivas que paliaran su extensión y densidad para facilitar, así, su adaptación. Entre dichas estrategias, según López Rodríguez y García (2013, p. 112), cabe destacar “la tendencia a incluir escenas y nuevos puntos de vista para hacer más evidente al espectador ciertos aspectos de los personajes o determinados eventos que en la novela se van desgranando poco a poco”, así como la omisión o reducción de “las informaciones referentes al contexto histórico del mundo donde transcurre la acción”.

Patrick McKay (2022-), el mito recupera su relevancia cuando son algunos personajes los encargados de narrar algunas de las leyendas propias de la intrahistoria ficcional, con lo que se pretende dar un estilo ominoso y mítico. Aun así, la superproducción de Amazon se centra en mostrar el origen del mundo ficticio (por ejemplo, la conversión de las Tierras del Sur en Mordor) o la descripción mediante elaboradas panorámicas de sociedades míticas como Númenor, Khâzad-dum o Eregion.

Es en el videojuego donde las diferencias son más sustanciales. Podemos encontrar videojuegos adaptados de lo literario (en una suerte de écfrasis²⁷) y videojuegos que, sin ser adaptaciones, están influenciados por la literatura. La característica común en ambos tipos es la interactividad de un receptor que ya no solo debe imaginar lo que propone el texto, sino que participa en lo que el videojuego presenta. A través de esta interactividad, el receptor se adentra en el terreno virtual mediante la figura del avatar. Uno de los videojuegos más importantes del panorama fantástico es *World of Warcraft* (2005), de Blizzard Entertainment, un juego de rol multijugador masivo que no está basado en obras literarias, más allá de las que se han publicado después sobre el universo Warcraft. En él, el jugador se adentra en un mundo de diversas razas y poderes de distinta índole. Su primer paso será la configuración de un avatar, una representación virtual de sí mismo que tendrá un nombre, una raza, un sexo y una clase determinados, y mediante el que afrontará diversas aventuras. Al principio, el jugador no es más que un recolector de enseres que luego, tras subir de nivel, será el héroe o “adalid” que se enfrente a poderes superiores —incluso divinos— en un mundo siempre en expansión. Además, en determinados servidores de juego se practica el rol, por lo que el jugador podrá interactuar como si fuera su avatar en una experiencia casi literaria. Se convierte así en el héroe a cuyas aventuras no asiste como espectador, sino como protagonista.

En este caso, el mundo virtual se presenta no solo mediante la imagen, sino también a través de pequeñas píldoras textuales llamadas *quests*, misiones que servirán tanto para adquirir experiencia u objetos como para expandir el conocimiento del mundo. Como la lectura de estas misiones es voluntaria, el jugador elige si se limita a lo puramente sistemático o si su experiencia se vuelve más narrativa. En otros video-

27. Podemos entender este tipo de videojuegos (las adaptaciones) como descripciones de obras literarias que las preceden, esto es, la écfrasis entendida como fenómeno que ocurre cuando “una pintura ilustra un episodio literario o cuando una obra literaria describe una obra de arte” (Montes Doncel, 2006, p. 379). Sin embargo, ha de tenerse en cuenta que las adaptaciones de la obra literaria, por lo general, no suelen ser literales, sino que incluyen muchas modificaciones, ya sea por resumir la obra original o por “hacerla encajar” en los cánones del soporte de la adaptación.

juegos de fantasía, como la saga *The Elder Scrolls* (1994-2013), de Bethesda Games, o la saga *Dragon Age* (2009-2015), de BioWare, el peso de lo narrativo es diferente, así como la configuración del avatar. En estos y otros casos son los propios personajes ficticios los que ofrecen la información mítica y del mundo mediante diálogos. En ellos, el jugador elegirá alguna de las opciones preestablecidas, y su decisión podrá variar el transcurso de la trama narrativa. En este caso, la “historia” ocupa un lugar más protagonista.

Si en soportes audiovisuales anteriores el espacio y los personajes ganaban protagonismo sobre el mito, en la música sucede todo lo contrario. Entre el mito y la música existe un hilo común, su naturaleza lírica, lo que convierte a esta última en un transmisor perfecto del mito. Hoy en día, el género musical que transmite la esencia de la fantasía épica —además de sus más tradicionales arquetipos— es el del *power metal*. El grupo alemán Blind Guardian, que en 1988 publicó *Battalions of Fear*, disco basado en la obra de Tolkien, adaptó el mito de los anillos en su canción “Lord of the Rings” con versos tan sugerentes como estos:

There are signs on the ring / Which make me feel so down. / There's one to enslave all
rings, / To find them all in time / And drive them into darkness, / Forever they'll be bound. /
Three for the Kings / Of the Elves, high in light, / Nine to the mortal / Which cry.

El mito vuelve así a nuestros días, aunque los trovadores hayan cambiado el laúd por la guitarra eléctrica.

Al margen de la adaptación, en el plano musical también se crean discos conceptuales con mitos propios sobre héroes en la batalla, ciudades llenas de magia y objetos extraordinarios. Los ejemplos son muy numerosos; entre los más importantes, cabe destacar grupos como Stratovarius, Avantasia o Elvenking y, en la esfera española, Saurom, Tierra Santa, Avalanch y Mägo de Öz.

Con la ilustración retorna la interactividad entre obra y receptor, si bien en un nivel inferior que en el videojuego. Podemos distinguir entre ilustraciones oficiales, aquellas que sirven de cubierta para la novela o que la ilustran, y las creaciones de aficionados, que nacen del amor por la literatura y el arte. Las primeras, al contar con el apoyo del autor o la editorial, pueden entenderse como “canónicas”, aunque no dejan de ser una representación visual de lo que otra persona ha escrito, lo mismo que los *fan arts*. En estas imágenes, sean de uno u otro tipo, reina la panorámica espacial como medio perfecto para representar mundos que no existen más allá de las palabras, que exceden los paisajes naturales y las ciudades exóticas. Ambos tipos comparten la misma esencia: la relevancia de lo espacial, los personajes como contraste y lo mítico como pátina.

¿Y cuáles son las diferencias entre el espacio ilustrado y el literario? La principal es que, mientras el libro construye un mundo completo a través de definiciones concretas y puntuales de diversos aspectos, en la ilustración se representa al cien por cien una sola parte de ese mundo. Mismo propósito, aunque distinto proceso; condicionado, eso sí, por la naturaleza del soporte audiovisual. Las posibilidades son infinitas, sobre todo desde la llegada de la inteligencia artificial. Todo dependerá de los parámetros que se empleen para crear la imagen mediante dicho procedimiento. DALL-e, la inteligencia artificial que se ha empleado para crear la figura 1, aprende a realizar nuevas ilustraciones a partir de todas las imágenes conocidas y relacionadas. Y parece que tiene bastante claro qué es la fantasía épica: el mundo ficcional, el espacio.



Figura 1: “A panorama of epic fantasy”, según DALL-e.
Fuente: Elaboración propia mediante inteligencia artificial

4. ¿FANTASÍA ÉPICA MULTIMODAL?

En este pequeño viaje se han discutido de forma somera las controversias sobre la terminología de un género literario que vive una nueva época de juventud. Quizá una de las vías más acertadas sea la de establecer una definición de límites difusos a partir, eso sí, de unas señales genéricas específicas: el mito, los héroes y el mundo. Como hemos visto, estas señales genéricas sufren mayores o menores variaciones en su proceso de adaptación al medio audiovisual. Pero no todo es adaptación, sino que en estos soportes aparecen obras nuevas, obras que recogen la esencia de la fantasía épica. ¿Son entonces los videojuegos no adaptados, las ilustraciones de aficionados o los discos conceptuales también fantasía épica? Tras comprobar que en ellas

perviven los mismos elementos, ¿pueden incluirse en el concepto “fantasía épica” a aquellas obras que, inspiradas en lo literario, hayan abandonado la forma del libro? Lo cierto es que las nuevas formas de fantasía épica recogen el guante de la literatura más tradicional; eso sí, supeditadas a las necesidades y condiciones que impone cada soporte multimedia. Así, deberá examinarse con atención de qué manera la forma *videojuego* (o *película*, *serie*, *canCIÓN*...) modifica, condiciona o varía las señales genéricas. Solo así podrá atisbarse la evolución de un género que pugna por abrirse paso en nuestro mundo de pantallas, *riffs* de guitarra e inteligencias artificiales.

REFERENCIAS

- CASTRO BALBUENA, A., “Aproximación a los personajes de Juego de Tronos. Falsos adyuvantes y voces de autoridad”, *Tonos Digital*, 36, 2019, 1-21.
- CASTRO BALBUENA, A., “El héroe crepuscular como arquetipo mítico en la fantasía épica contemporánea. Geralt de Rivia, entre la luz y la oscuridad”, *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 6, 2022, 53-82.
- CLUTE, J. y GRANT, J. (eds.), *The Encyclopedia of Fantasy*, Londres, Orbit Books, 1999.
- EVANS, T., “Vile, Scheming, Evil Bitches? The Monstrous Feminine Meets Hegemonic Masculine Violence in ‘A Song of Ice and Fire’ and ‘Game of Thrones’”, *Aeternum: The Journal of Contemporary Gothic Studies*, 5(1), 2018, 14-27.
- GOLDSTEIN, L., “The Mythmaker”, en Karen Haber (ed.), *Meditations on Middle-earth*, Londres, Simon & Schuster UK, 2001, pp. 185-198.
- LÓPEZ RODRÍGUEZ, F. y GARCÍA, J. A., “De la novela a la pantalla. La adaptación televisiva de Juego de tronos”, en Lozano Delmar, J. et al. (coords.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de tronos*, Madrid, Editorial Fragua, 2013, pp. 91-114.
- MONTES DONCEL, R. E., “El expresionismo pictórico y literario. El caso español en José M^a Gironella y su filiación barojiana”, *Moenia. Revista lucense de lingüística e literatura*, 12, 2006, pp. 379-416.
- MOORCOCK, M., *Wizardry and wild romance*, Londres, Victor Gollancz Ltd., 1987.
- OLIVER, M., “‘The Riotous Conflagration of Beauteous Language’: Flowery Style, Defamiliarization, and Empathic Imagination in Epic Fantasy”, *Journal of the Fantastic in the Arts*, 29(3), 2018, 355-379.
- PALMER-PATEL, C., *The Shape of Fantasy. Investigating the Structure of American Heroic Epic Fantasy*, Nueva York, Routledge, 2020a.
- PALMER-PATEL, C., “The Shape of a Hero’s Soul. Exploring the Paradox of Fate and Free Will in ‘The Curse of Chalion’ and ‘Paladin of Souls’”, en Regina Yung Lee, Una McCormack (eds.), *Biology and Manners: Essays on the Worlds and Works of Lois McMaster Bujold*, Liverpool, Liverpool University Press, 2020b, pp. 97-112.

- RAYA BRAVO, I. y GARCÍA GARCÍA, P., “El camino hacia Juego de Tronos. Nuevas tendencias en la fantasía cinematográfica y televisiva del nuevo milenio”, en Lozano Delmar, J. et al. (coords.), *Reyes, espadas, cuervos y dragones. Estudio del fenómeno televisivo Juego de tronos*, Madrid, Editorial Fragua, 2013, pp. 33-60.
- ROBLES, L., *En regiones extrañas*, Cádiz, Cazador de Ratas Editorial, 2018.
- SALER, M., *As If: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*, Nueva York, Oxford University Press, 2012.
- SHIPPEY, T., *The Road to Middle-Earth. Revised edition*, Londres, Harper Collins Publishers, 1982[2005].
- STABLEFORD, B., *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, Oxford, The Scare-Crow Press, 2005.
- WARD, A. M., *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy* [Tesis de doctorado], Flinders University, 2011, <<https://bit.ly/42sogfQ>> [Consulta: 13/10/2022.]
- WOLF, M. J. P., *Building Imaginary Worlds. The theory and history of subcreation*, Nueva York, Routledge, 2012.

Capítulo 7

Látex, maquetas y otros artilugios predigitales

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

Dr. Damià Jordà Bou

Universidad Miguel Hernández

La Ata Fantasía es, como se ha definido en otros capítulos de este libro, un género que nace originalmente en la literatura, caracterizado por el uso de una ficción que se desarrolla íntegramente en un mundo alternativo –llamado *secundario*–, sin aparentes conexiones directas con el mundo real –o *primario*– y ambientado frecuentemente en un plano temporal con reminiscencias a la Edad Media europea y a sus correspondientes leyendas folclóricas. La proliferación durante décadas de ficciones y sagas literarias escritas bajo estas premisas llevó a Lloyd Alexander a establecer este término –*High Fantasy*– en 1971 (Stableford, 2005), y parecía anticipar el advenimiento de este género en el cine, una industria que en los 70 se reinventaba y se acercaba a dar un salto cualitativo en la construcción de mundos fantásticos. Un hecho que, al fin y al cabo, constituye un rasgo definitorio del cine de ficción desde sus orígenes decimonónicos.

Quizá demos por hecho, por lo tanto, que la traslación al cine de este género literario, que desarrolla complejos mundos habitados por seres imposibles, solo fue posible cuando los medios tecnológicos permitieron recrear visualmente aquellos escenarios que los Morris, Tolkien o Donaldson habían imaginado unas décadas atrás. En este capítulo vamos a tratar de elaborar una cronología de la evolución, no siempre lineal ni regular, de la conexión entre estas innovaciones técnicas y la aparición de nuevas películas y sagas de Alta Fantasía, centrándonos especialmente en todos los aspectos que cubren el amplio espectro de la

postproducción,²⁸ una fase creativa que en las últimas décadas ha ido ganando importancia, especialmente con la incorporación de las herramientas digitales que tan determinantes han sido a la hora de hacer posible la recreación visual de estos mundos imaginarios.

Generalmente, asumimos que el crecimiento de ese cine coloquialmente llamado “de efectos especiales”, en el que incluiríamos las superproducciones de fantasía épica, viene dado directamente por el avance en los medios para producirlo. Hay una parte de verdad innegable en esto: no se puede llevar a la pantalla lo que no es posible técnicamente. Pero más allá de eso, ¿qué otros factores influyen en la cíclica oscilación entre el auge y decadencia de estas historias ficticias?, ¿en qué medida determina el ingenio de los artistas de postproducción el éxito o fracaso de estas apuestas narrativas?, ¿cómo han contribuido a la concepción contemporánea del cine los avances tecnológicos y artísticos que se desarrollaron en torno a este subgénero?

El nacimiento de la Alta Fantasía alberga un vínculo directo con el romanticismo del siglo XIX y su característica búsqueda de inspiración en las mitologías medievales, artúricas, nórdicas o clásicas. El uso de las alegorías, los arquetipos y las figuras míticas será de nuevo reinterpretado por autores de mediados del siglo XX, en una época de posguerra mundial y de reordenación global, y sería imprudente obviar estos contextos a la hora de interpretar tanto su aparición como su apogeo. Tanto en la literatura como en el cine, el auge y declive cíclico de la Alta Fantasía –como de otros géneros: la ciencia-ficción, las distopías, el realismo social o los musicales– no es casual, y los condicionantes socioculturales, económicos o incluso ideológicos son determinantes. Por lo tanto, y pese a que en este capítulo nos vamos a centrar en el desarrollo tecnológico y artístico como clave en el éxito masivo de este género crecido en el *underground*, trataremos de no obviar otros factores sin los cuales nuestro análisis sería incompleto.

28. Al referirnos a un término históricamente tan ambiguo, vamos a establecer como canon en este estudio la definición que señala Rubio Alcover (2006, p. 26), y que sintetiza afirmando que “la postproducción se identifica en el ámbito audiovisual con el trabajo de integración en un único soporte que se lleva a cabo a partir una materia prima potencialmente heterogénea, compuesta por imágenes, sonidos, textos y gráficos, grabados o sintetizados”. Asumimos también algunas de sus reflexiones en torno a los diferentes apartados que pueden contemplarse dentro de ella y a cómo es percibida como elemento configurador de la experiencia cinematográfica final, especialmente en lo que refiere al paso de postproducción a postproducción digital, detalladas en su capítulo “Las complicaciones de un concepto sencillo” (Alcover, 2006, p. 25).

Antes de empezar nuestro relato cronológico, no obstante, debemos añadir una última acotación. Siguiendo la definición que Stableford (2005) sintetiza a partir, tanto del mencionado Alexander, como del desarrollo que elaboran Boyer y Zahorski (1977), vamos a entender como Alta Fantasía aquellas producciones en las que no haya elementos narrativos del mundo real, y donde toda la acción se desarrolle en un mundo alternativo. El modelo de narración fantástica en el que se combinan el mundo primario con el secundario es harto recurrente en la historia de la fantasía hasta prácticamente hacerlo mayoritario, pero convertiría este estudio en algo demasiado general, y no permitiría la profundización en el particular fenómeno de la Alta Fantasía (y su especial relación con la postproducción cinematográfica).

1. DE MUÑECOS ANIMADOS Y EXPOSICIONES MÚLTIPLES

La creación de mundos fantásticos en el cine, como se ha apuntado, es una característica del medio desde sus orígenes. Si bien Edison o los hermanos Lumière intuían el potencial comercial de la imagen en movimiento por su carácter documental o historiográfico, pronto aparecieron cineastas como Méliès, Guy, Chomón o Zecca para revelar las posibilidades *mágicas* del medio cinematográfico a la hora de recrear con imágenes las más inverosímiles fantasías y dar inicio con ello al espectáculo popular que llega hasta nuestros días. Precisamente, la novela que generalmente es considerada fundacional de la Alta Fantasía literaria, *The Well at the World's End* de William Morris, se publica en 1896, apenas unos meses después de la primera proyección cinematográfica; en medio de un sustrato cultural en el que la fascinación por las tecnologías del nuevo siglo se combina con el interés romántico por las leyendas que habían constituido el imaginario identitario de las modernas naciones europeas. Sin embargo, y pese a que como hemos remarcado, la evolución de ese primitivo cine espectáculo se basó en gran medida en su capacidad para recrear imágenes fantásticas, no es hasta la década de los 80 cuando las carteleras cinematográficas empiezan a poblarse de filmes completamente identificables con este concepto de Alta Fantasía. En muchos casos, a partir de adaptaciones de obras literarias que para entonces habían adquirido el estatus de clásicos.

Nuestro relato cronológico empieza en 1981, puesto que consideramos que en este año confluyen varias producciones que, en lo que respecta a la relación entre Alta Fantasía y postproducción cinematográfica, constituyen el fin de una era y el inicio de otra. Las más destacadas para el tema que nos ocupa son *Furia de Titanes* (*Clash of Titans*, Desmond Davis, 1981), *El dragón del lago de fuego* (*Dragonslayer*, Matthew Robbins, 1981) y *Excalibur* (John Boorman, 1981). La primera constituyó el final de la trayectoria de Ray Harryhausen, hasta entonces el más reconocido y aclamado crea-

dor de efectos visuales fantásticos mediante el uso de animación *stop-motion*, que en esos días empezaban a manifestar cierta obsolescencia con respecto a los flamantes avances de nuevos estudios como Industrial Light and Magic (ILM). Durante el verano de aquel año, esta película compartía cartelera en Estados Unidos con *Dragonslayer*, película de culto alto-fantástico cuyo valor reside, precisamente, en ser uno de los primeros experimentos del artista de efectos visuales Phil Tippett, al frente de la propia ILM, en el desarrollo de las técnicas que combinarían el *stop-motion* tradicional con las nuevas tecnologías protodigitales que marcarían el devenir del medio. Por último, *Excalibur* constituyó el inicio de ese apogeo comercial de las superproducciones de Alta Fantasía, que recuperaban –de forma explícita o encubierta– clásicos literarios o folclóricos, en este caso como una revisión de las leyendas artúricas.

Quizá sería controvertido considerar a *Furia de Titanes* como una película de Alta Fantasía²⁹, puesto que carece de algunos elementos que más identificamos con este término, precisamente aquellos que recuerdan a leyendas medievales. Sin embargo, no es extraño considerar los mitos de la antigüedad como una de las fuentes históricas que configuran el imaginario de la Alta Fantasía (con sus personajes arquetípicos y seres fantásticos), y en esta adaptación del mito de Perseo, completamente ambientada en un mundo secundario, se reúnen muchos de los ingredientes que se reproducirían posteriormente en las más conocidas películas de este género épico. En cualquier caso, el interés de iniciar nuestro arco temporal con esta película no es tanto temático, sino más bien técnico y artístico: se trata del canto de cisne de una manera de crear universos fantásticos cinematográficos a través de técnicas de postproducción, personificadas en el trabajo de Harryhausen. Precisamente, la obsolescencia de sus técnicas y su definitiva retirada tras el estreno de esta película coincide con el nacimiento del primer cine estrictamente alto-fantástico.

Las innovaciones en el ámbito de la postproducción que durante dos décadas llevó a cabo Harryhausen se podrían resumir describiendo el sistema *Dynamation*, que él mismo creó. El principio básico era la mencionada animación en *stop-motion*, capturando fotograma a fotograma el movimiento artesanal de figuras articuladas. Esta técnica era popular desde los mismos inicios del cine, cuando Segundo de Chomón comenzó a utilizarla bajo el nombre de “paso de manivela”; y había sido adaptada a

29. En la acotación del término que realizan en 1977 los mencionados Boyer y Zahorski excluyen explícitamente lo que ellos llaman “Myth Fantasy (of the recycled variety)”, aunque Stableford (2005) reconoce la poca efectividad de una acotación tan estricta, dado que las líneas que dividen la Alta Fantasía de otros supuestos subgéneros excluidos son, en ocasiones, indistinguibles.

la animación de bestias fantásticas por Willis O'Brien en películas como *El mundo perdido* (*The lost world*, Harry Hoyt, 1925) o *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933). Harryhausen trató de mejorar esa laboriosa técnica, para la que eran necesarios varios animadores, mediante el uso de una retroproyección frente a la cual se colocaba el muñeco en su correspondiente mesa de animación, pero en lugar de situar frente a esa figura capas y capas de cristales decorados, como había hecho O'Brien para lograr profundidad en la escena, colocaba solo uno cerca del objetivo. Mediante la técnica de la doble exposición y el uso de máscaras, se obraba el milagro que permitía incluir a posteriori las filmaciones con actores reales (Ferri Gandía, 2015).³⁰ Este uso de las maquetas y las máscaras llevado a cabo durante más de veinte años se instauró en el imaginario colectivo y definiría una especie de convención social sobre cómo nos enfrentamos estéticamente a los seres mágicos que sería difícil de derribar por las modernas técnicas de CGI, hasta el punto de que su combinación con los elementos físicos animados nunca ha llegado a desaparecer e incluso está siendo recuperada en producciones recientes.

No obstante, las técnicas de postproducción habían evolucionado rápidamente durante los años previos. Recordemos que cuando se estrenó *Furia de Titanes* ya habíamos contemplado en la pantalla las naves espaciales y sables de luz de *Star Wars* (George Lucas, 1977), habíamos visto volar a *Superman* (Richard Donner, 1978) y nos habíamos sobrecogido con el monstruo de *Alien* (Ridley Scott, 1979). Harryhausen se había convertido en una institución en la industria y así se lo reconocían algunos críticos respetuosos con su leyenda, pero la demoledora sentencia le llegó desde la revista *Variety*, que la consideró un “aburrimiento insoportable” y se ensañó con la “interminable variedad de efectos especiales planos y obsoletos” (Kaye, 2021). El propio Harryhausen reconoce en su autobiografía *An Animated Life* (Harryhausen y Dalton, 2005), cuánto le afectó esta reseña y cómo impulsó la decisión de retirarse. En realidad, más importante que el cambio en las técnicas utilizadas, fue la rápida transformación de los procesos de trabajo, pasando de la pausada artesanía de Harryhausen –que generalmente trabajaba solo y disponía de un gran control sobre el resultado final– a la implicación de equipos interdisciplinarios y estudios especializados.

Uno mes antes, en abril de 1981, había aparecido en las carteleras el filme *Excalibur*, que a nivel conceptual rompía con la tendencia dominante en una época marcada por la ciencia ficción y las óperas espaciales. Este ambicioso proyecto –casi

30. Manuel Ferri Gandía aporta en su tesis doctoral *Arquetipos imaginarios. Las claves del cine fantástico de aventuras de Ray Harryhausen* una descripción más que detallada a la que remitimos al lector que quiera conocer en profundidad los aspectos técnicos de este método.

personal– de John Boorman representaba la culminación de una tendencia que venía gestándose en ámbitos de la cultura popular durante finales de los 70 a través de novelas, pero también proliferando a través de otras expresiones culturales como cómics (*La balada de las landas perdidas*, *El gran poder del Chninkel*, *Thorgal*, etc.),³¹ revistas *pulp* (*Outstanding Stories*, *Wonder Stories*, *Fantastic Adventures*, etc.), juegos de rol o discos de *heavy metal*: el interés por la recuperación de los mitos medievales y la literatura de Alta Fantasía. Es especialmente llamativo el hecho de que *Excalibur* surgiera de las cenizas de un fracasado intento de Boorman por adaptar al cine *El Señor de los Anillos*, que tras varias desgracias y carambolas en la preproducción acabaría convirtiéndose en la fallida adaptación animada que Ralph Bakshi había lanzado en 1978 (Pelan, 2019). Observaremos cómo el anhelo de adaptar la obra magna de Tolkien será un lugar común en muchas de las producciones que estudiaremos a partir de este momento. Este *revival* del imaginario de Tolkien se había iniciado en determinados círculos procedentes del movimiento *hippie* que redescubrieron la obra por sus interpretaciones ecologistas, y se había perpetuado con la popularización durante la segunda mitad de los 70 del juego de rol por excelencia, *Dungeons & Dragons*, creado por Gary Gygax y Dave Arneson en 1974, que alcanzaría toques de popularidad en los años 80.

En el apartado visual, *Excalibur* no destacaría tanto por sus efectos, sino por la dirección artística; especialmente, en el diseño de las armaduras realizado por el artista Bob Ringwood. No obstante, la postproducción de esta película aportó un innovador uso del etalonaje, que adquiriría unas dimensiones narrativas que iban más allá de la ya destacable atmósfera cromática del filme. Por ejemplo, la pureza de los caballeros era resaltada con un llamativo resplandor, seleccionando áreas concretas para aplicar un efecto *glow* que se iba desvaneciendo durante el transcurso de la película, a medida que Lancelot iba empañando los supuestos valores angelicales del caballero. La espada Excalibur, convertida en personaje principal, también producía inquietantes efectos cromáticos al aparecer en escena, caracterizados por un brillo verde que era solo apreciable en los reflejos de los elementos del plano.

Sin embargo, el vínculo entre la evolución técnica de los efectos visuales (VFX) y la popularidad del cine de Alta Fantasía marcaría un primer hito con el lanzamiento de *Dragonslayer*, traducida en España como *El dragón del lago de fuego* (Matthew Robbins, 1981). Más allá de un olvidable argumento heroico “de manual”, la película se ha hecho célebre por los efectos de animación utilizados para representar al dragón Vermithrax en una única escena y, sobre todo, por quienes fueron los responsables de

31. Realizados por Dufaux y Tillier, Rosinski y Van Hamme, respectivamente.

estos efectos de postproducción: ILM y su técnico principal, Phil Tippett. *Dragonslayer* sirvió para desarrollar una técnica lanzada un año antes en *El Imperio Contraataca* (*The Empire Strikes Back*, Irvin Kershner, 1980), la cual lanzó la carrera de Tippett. La técnica en cuestión, bautizada como *Go Motion* y utilizada originalmente para animar las patas de los famosos AT-AT imperiales, era en realidad un desarrollo de las técnicas de *stop-motion* previas, pero que incluía la generación de un desenfoque de movimiento en cada uno de los fotogramas que compondrían la animación. Es decir, se movía ligeramente el modelo a fotografiar en cada una de las exposiciones, al enlazar esos fotogramas el movimiento del modelo no resultaba totalmente nítido, como ocurría con las bestias de Harryhausen, sino que simulaba el desenfoque al que se ven sometidos los objetos reales filmados a determinada velocidad de obturación, que es conocido en inglés como *motion blur*. Esta técnica de postproducción –que ya utilizaba un ordenador para registrar los datos de los movimientos realizados a mano– le valió a Tippett la nominación a los Óscar de 1982, premio que perdió frente a *En busca del Arca Perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981), cuyos efectos también habían sido realizados por ILM, lo que nos da una idea de cómo de determinante iba a ser esta empresa en la evolución del cine durante los años siguientes.

La figura de Tippett será fundamental para entender la evolución de estos efectos visuales en el cine de Alta Fantasía, pero es imprescindible entender que uno de los cambios más importantes que se producirán es, precisamente, la progresiva sustitución de las firmas con nombre propio por los equipos multidisciplinares, cada vez más grandes, trabajando bajo una marca colectiva.

2. EFECTOS PRÁCTICOS CONTRA EFECTOS ÓPTICOS

La explosión del género se consolida en 1982, año en el que las carteleras continuaban copándose de referencias a la Alta Fantasía. Sin embargo, las sucesivas películas fantásticas que recogeremos no necesariamente trazan una curva de evolución constante en lo que respecta a la digitalización de las técnicas. De hecho, las dos producciones fantásticas más destacadas de aquel año nos sirven para entender cómo se pudieron perfeccionar, con sorprendentes resultados, dos técnicas que venían utilizándose desde los orígenes del cine: el *matte painting* y el uso de marionetas.

La primera película de Alta Fantasía ochentera que puede considerarse un éxito rotundo es *Conan el Bárbaro* (*Conan the Barbarian*, John Milius, 1982), sin embargo, es poco probable que esta película se recuerde por sus avanzados efectos visuales. De hecho, el propio John Milius renunció explícitamente al uso masivo de efectos ópti-

cos –es decir, tratamientos de postproducción sobre la película para añadir brillos, resplandores, modificaciones de color y que también incluyen las dobles exposiciones y las máscaras de recorte–. Según afirmaba el controvertido director, tenía cierta resistencia a otorgar el protagonismo a los elementos fantásticos, puesto que prefería una historia cuyo discurso pusiera en valor los esfuerzos personales para conseguir los objetivos, frente a la dependencia de elementos mágicos o sobrenaturales (Sammon y Milius, 1982). Esta afirmación, por grandilocuente que pueda resultar, viene a demostrar un principio fundamental a la hora de enfrentarse a los procesos de postproducción y efectos: las decisiones técnicas tomadas tienen prácticamente siempre una justificación conceptual.

John Milius también prefería la fisicidad de los escenarios, incluso, frente al uso de los tradicionales *matte paintings* –escenarios pintados a mano que generalmente se incorporaban en postproducción precisamente mediante el uso de efectos ópticos como las máscaras y la doble exposición–, pero construir a tamaño real escenarios como la ciudad de Shadizar era económicamente imposible. Para ello el equipo de la película, que rodó gran parte del filme en España, contó con uno de los mejores profesionales que el cine español ha dado al mundo: Emilio Ruiz del Río. Con 520 películas en más de 50 años de trayectoria, el trabajo de Ruiz del Río se caracterizaba por un particular desarrollo de la mencionada técnica del *matte painting*. Como decíamos, consistía originalmente en utilizar paisajes pintados a mano que, utilizando trucos de perspectiva heredados del trampantojo renacentista, se colocaban como telón de fondo en un plató, o bien se incorporaban en postproducción como ya hemos descrito, o incluso se incluían en el rodaje de exteriores, pintando sobre cristales transparentes o sobre placas de metal troqueladas que se colocaban minuciosamente entre la cámara y el encuadre a filmar. Precisamente, la adaptación de esta última de las técnicas es la que hizo famoso a Ruiz del Río, que, durante los años 60, ya había trabajado en todas las grandes superproducciones que la industria de Hollywood había rodado en España.³² Las pinturas planas eran sustituidas por maquetas a escala, en algunos casos similares a un bajo relieve, que se transportaban hasta las localizaciones del rodaje en exteriores, colocadas frente a la cámara tras un detallado estudio de la perspectiva y percibidas posteriormente como construcciones a tamaño real repletas

32. *Rey de Reyes (King of Kings)*, Nicholas Ray, 1961), *Lawrence de Arabia (Lawrence of Arabia)*, David Lean, 1962), *55 días en Pekín (55 Days at Peking)*, Samuel Bronston, 1962), *La caída del Imperio Romano (The Fall of the Roman Empire)*, Anthony Mann, 1964), *Doctor Zhivago* (David Lean, 1965) o *Patton* (Franklin J. Schaffner, 1970) son solo algunos ejemplos (Martínez-Salanova Sánchez, s.f.).

de una fisicidad que hubiera sido imposible mediante los efectos de postproducción disponibles en aquel momento.³³

Estas decisiones anticipaban la creación de la mayoría de los efectos especiales a la etapa del rodaje y no a la de la postproducción, resistiéndose de alguna manera a la tendencia generalizada en la época y que llega hasta nuestros días. Esto incluía el fichaje del director de estudio del museo de cera *Madame Tussaud's*, Colin Arthur, como responsable de las prótesis o los muñecos a escala utilizados durante el rodaje –como es el caso de la cabeza rodante de Nadiuska, decapitada en su interpretación de la madre de Conan–. Sin embargo, pese al conocido conservadurismo de Milius, una ambiciosa producción como la que estaba llevando adelante De Laurentiis no podía permitirse renunciar a participar en la carrera de los efectos visuales. La escena que, según Sammon (1982), más exigencias presentó en este sentido fue la transformación del antagonista Thulsa Doom (James Earl Jones) en una serpiente gigante. El citado uso de prótesis y modelos de látex eran combinados con trucos de cámara como el *lap dissolve* –rápida sucesión de fundidos encadenados–, habitual en la época para generar primitivos efectos de *morphing*. A esto finalmente se añadió el recurrente uso de los efectos ópticos, para los que se contrató, cómo no, a las dos empresas de moda: *Visual Concepts Engineering* (VCE) de Peter Kuran y la citada ILM de George Lucas. VCE se encargó de añadir resplandores y destellos al Ojo de la Serpiente y a la armadura de Valeria. También generó los fantasmas a los que se debía enfrentar la propia Valeria para salvar a Conan, mientras que ILM se ocupaba de las “nubes hirvientes” que completaban la escena. La primera versión de los fantasmas consistía en filmar a los personajes para luego volver a capturar los fotogramas revelados, pero esta vez a través de una tina llena de líquido viscoso. Fue una innovadora técnica que a los productores les recordó demasiado a la desarrollada por VCE en *En busca del Arca Perdida*, por lo que el estudio tuvo que recurrir a otras técnicas más tradicionales, como la rotoscopia y la doble exposición mediante una copiadora óptica de dos cabezales (Sammon, 1982). Los recelos corporativos se sumaban pues a los originales recelos conceptuales a la hora de incorporar nuevos desarrollos técnicos al montaje final del filme.

Pese a que al principio de este capítulo hablábamos del fin de las técnicas utilizadas por O'Brien o Harryhausen, lo cierto es que el uso de elementos físicos como muñecos y maquetas no solo no estaba siendo descartado, sino que su desarrollo en

33. La mejor forma de comprender, de forma visual, el uso técnico es remitirnos al documental *El último truco*. Emilio Ruiz del Río, dirigido por Sigfrid Monleón y estrenado en 2008, solamente un año después del fallecimiento de este artista de efectos especiales.

esta década evolucionó, incluso, en ocasiones más rápido que los citados elementos ópticos. Durante el mismo año, 1982, nos encontramos con otro ejemplo de ello: la película *El Cristal Oscuro*, de Jim Henson y Frank Oz. El primero era ya internacionalmente famoso gracias a creaciones como *Sesame Street* o *The Muppets*; el segundo había adquirido notoriedad un par de años antes al diseñar y manejar al célebre Yoda de *El Imperio Contraataca*; ambos habían convertido el antiguo arte de las marionetas en un fenómeno de éxito. *El Cristal Oscuro* (*The Dark Crystal*, Henson y Oz, 1982) pretendía ser la creación que impulsara a Henson en un definitivo salto a la madurez, tratando de desprenderse de la etiqueta que lo encasillaba en las producciones infantiles. Para ello construyó, con la ayuda del ilustrador Brian Froud, todo un universo secundario, el mundo de Thra, que se sumaba a la tendencia alto-fantástica de la época. El principal avance que desarrollaron fue el uso de animatrónicas, es decir, mecanismos electrónicos que se incorporaban a las marionetas, fundamentalmente para hacer más realistas sus expresiones faciales. Esta técnica también marcaría tendencia y su evolución, combinada con la evolución de las técnicas ópticas que progresivamente se irían digitalizando, constituiría una línea de desarrollo que llegaría hasta la irrupción definitiva del CGI e incluso más allá. No en vano, en 2019 Netflix produjo una precuela del filme en formato serial, supervisada por los herederos del propio Henson, en la que el principal reclamo era la recuperación de las técnicas de animatrónica originales, combinadas esta vez con los efectos digitales de postproducción. El uso de modelos digitales tridimensionales que empezaba a gestarse en algunos estudios –como una emergente Pixar– no sería, ni mucho menos, una tendencia absoluta ni irreversible, y se combinaría constantemente con la búsqueda de la organicidad, la fisicidad y el realismo que otorga el máximo uso posible de elementos físicos.

3. DE LOS PRIMEROS ORDENADORES AL DECLIVE DE LA ALTA FANTASÍA

De entre las películas que hemos reseñado hasta el momento, lanzadas concretamente en los años 1981 y 1982, solo *Conan el Bárbaro* tuvo un importante éxito comercial. Sin embargo, por algún motivo, esto no disuadió a los estudios de seguir poblando las carteleras de películas alto-fantásticas durante los años sucesivos. Lo cierto es que el interés en el género no paraba de crecer, convirtiéndose en una especie de subcultura que conectaba varios mundos más allá del cine. Por un lado, la literatura de Alta Fantasía pasó a ser un selecto producto nostálgico para convertirse en un sello que garantizaba éxito, con la aparición de sagas tan comerciales como *Dragonlance*. El mencionado juego *Dungeons & Dragons* alcanzaba en los años 80 picos de notoriedad que incluso despertaban cierta alarma social entre los sectores más conservadores. Además, en el

ámbito de la cultura musical, esta década coincide también con el auge de las bandas de *heavy metal* (como Rainbow, Helloween o Manowar), que construyen su identidad musical y estética en torno a tópicos de la fantasía épica.

No es de extrañar, por lo tanto, el empeño de las productoras en aprovechar esta moda global y seguir intentando esa aproximación cinematográfica a *El Señor de los Anillos* que no acababa de llegar. Este fue el caso, por ejemplo, de *El Señor de las Bestias* (*The Beast Master*, Don Coscarelli, 1982), que adaptaba una novela contemporánea a la de Tolkien, *The Beast Master*, publicada por Andre Norton en 1959. Su contribución a la evolución de las técnicas de postproducción no es en absoluto reseñable y su éxito en taquilla fue más que discreto. Sin embargo, logró alcanzar un notable éxito posterior, gracias a su distribución en televisión y, especialmente, en los videoclubs de la época, convirtiéndola en una especie de filme de culto y que propició la aparición de una segunda y tercera entrega, en 1991 y 1996, esta última lanzada directamente para televisión. Un patrón similar se repetirá en otras producciones similares como *Krull* (Peter Yates, 1983), cuyo fracaso fue más estrepitoso al realizar una enorme inversión para tratar de combinar en una sola película los dos géneros de éxito del momento: la Alta Fantasía y la Ópera Espacial. En este caso los efectos corrieron a cargo de Derek Meddings, que hizo un nuevo intento de *morphing* similar el descrito en *Conan el Bárbaro*, intercalando el uso de maquetas con fotogramas reales mediante sucesivos fundidos cruzados.

En 1984 llegarían las secuelas *Conan el Destructor* (*Conan the Destroyer*, Richard Fleischer, 1984) y *El Guerrero Rojo* (*Red Sonja*, Richard Fleischer, 1984), que seguirían convirtiéndose en éxitos de videoclub a los que empezaban a sumarse directores de renombre, como Richard Donner, que en 1985 lanzaba *Lady Halcón* (*Ladyhawke*), o incluso Ridley Scott, que ese mismo año daba el primer bajón comercial de su trayectoria con *Legend*. En estos últimos casos el interés que suscitaron, años después, se debe más bien al reclamo que suponía ver los inicios de estrellas como Michelle Pfeiffer o Tom Cruise protagonizando filmes de espada y brujería, pero su aportación al desarrollo tecnológico de la postproducción fue más bien discreta. Un hecho que se repetiría en otros muchos filmes de la época y del género, en categorías de mucho menor calado (serie B o Z), como, por ejemplo, *Cromwell, el rey de los bárbaros* (*The Sword and the Sorcerer*, Albert Pyun, 1982), *El último guerrero* (*Deathstalker*, James Sbardellati, 1983), *The Barbarians* (Ruggero Deodato, 1987), o el peculiar caso español de *El caballero del dragón* (Fernando Colomo, 1985).

Acercarse a una adaptación cinematográfica de *El Señor de los Anillos*, animar a un dragón de forma realista, o representar la transformación de un ser humano en un animal: estos parecían ser los tres retos comunes a los que aspiraban cineastas y técnicos, tratando de rentabilizar cada uno de sus intentos en las televisiones o los videoclubs si

no se conseguía en la taquilla. El último intento de asaltar al menos dos de estos objetivos lo asumió un George Lucas consagrado ya como productor en 1988, que desde hacía años anhelaba adaptar cinematográficamente *El Hobbit*. Siendo incapaz de hacerse con sus derechos, redactó él mismo una historia cuyas semejanzas con el clásico de Tolkien eran obvias, se la entregó a Bob Dolman para que la convirtiera en un guion, y el director Ron Howard se encargó de hacerla realidad en la pantalla. En 1988, tras un proceso de producción que se alargó durante cinco años, se estrenó *Willow*.

Como no podía ser de otra manera, esta película convertida en nuestros días en un auténtico clásico de culto obtuvo un más que discreto éxito de taquilla que en absoluto justificó la enorme inversión, a lo que hubo que sumar cierto escepticismo de la crítica ante lo que consideraron falta de originalidad al recurrir a referentes tan obvios. Esto acabaría por convertirla en la última gran película de Alta Fantasía de su generación, puesto que pasarían bastantes años hasta que el género volviera a interesar remotamente a los productores. Sin embargo, la película contiene uno de los más interesantes hallazgos tecnológicos a los que contribuyó el subgénero cinematográfico de la Alta Fantasía. Por fin, gracias al ingenioso uso de las tecnologías digitales emergentes, ILM consiguió mostrar frente a la cámara la transformación de un humano no solo en un animal, sino en varios, haciendo para siempre célebre el ya mencionado término *morphing*. La importancia de este logro técnico, así como algunos detalles de su funcionamiento, han sido recientemente descritos por el investigador Sergio Luna (2022), en su investigación *Fuego engendra nieve: Un estudio del efecto morphing a partir de Willow*, de la que nos detenemos en un fragmento:

El *software* más importante hasta finales de la década de los ochenta para los efectos especiales aplicados al cine relacionados con el *morphing* –el sistema denominado MORF– fue producido por ILM (*Industrial Light & Magic*). Concretamente fue desarrollado por el experto en efectos especiales Doug Smythe, que trabajaba en *Industrial Light & Magic*, y su departamento de gráficos por ordenador, bajo el concepto original del científico de la computación Tom Brigham [...] Para la realización de esta secuencia se utilizaron tanto elementos reales –como un tigre o la persona que encarna a Raziél– como maquetas a escala mecanizadas que representaban otros animales o seres híbridos –como la figura del avestruz o la tortuga con patas de tigre–. El uso de las maquetas obedece sobre todo a un mayor control de los movimientos, ya que, para realizar la conversión por ordenador entre un elemento y otro, las formas han de coincidir en la medida de lo posible.³⁴ Lo novedoso de esta mutación

34. En el contenido adicional incluido en la edición especial en DVD de la película *Willow*, publicado en 2002, se incluye el documental *From Morf to Morphing: The Dawn of Digital Filmmaking*, donde se analiza tanto la complejidad del procedimiento técnico como su posterior repercusión. En la versión en castellano, este contenido aparece como *Detrás de las cámaras: Willow, cómo se hizo la transformación de Raziél* (Luna, 2022, p. 258).

cinematográfica radica en que la transformación se realiza de manera continua. Es decir, se usan varios planos para las distintas mutaciones, pero el *morphing* entre cada elemento se realiza sin cortes, evitando las elipsis características de este tipo de efectos cinematográficos (Luna, 2022, pp. 257-258).

La expresión *computer-generated imagery* empezaría a sonar en los estudios de producción y concretamente el software MORPH estrenado en *Willow* se utilizaría posteriormente en *Indiana Jones y la última cruzada* (*Indiana Jones and the Last Crusade*, Steven Spielberg, 1989), *Terminator 2: el juicio final* (*Terminator 2: Judgment Day*, James Cameron, 1991) y *Star Trek VI: aquel país desconocido* (*Star Trek VI: The Undiscovered Country*, Nicholas Meyer, 1991). Sin embargo, el cine de Alta Fantasía dejaría de ser una tendencia y en los años 90 desaparecería de las carteleras. El *heavy metal* fue sustituido por el *grunge*; las espadas y los taparrabos de piel pasaron a ser algo claramente a evitar; los dados de 20 caras dieron paso a los videojuegos³⁵ y los mundos imaginarios de épica fantástica, quedando relegados de nuevo a un circuito *underground* que, pese a todo, los mantuvo vivos y listos para renacer años después. Para cuando el público volvió a interesarse por dragones y hechiceros, la magia –que para entonces ya se llamaba CGI– se había hecho mucho más fuerte y ante nuestros ojos pudimos contemplar nuevas maravillas nunca antes descubiertas.

REFERENCIAS

- BOYER, R. H. y ZAHORSKI, K. J., *The Fantastic Imagination: An Anthology of High Fantasy*, Vol. 1., Avon Books, Nueva York, 1977.
- FERRI GANDÍA, M., *Arquetipos imaginarios. Las claves del cine fantástico de aventuras de Ray Harryhausen* [Tesis de Doctorado], Universitat Politècnica de València, València, 2015.
- HARRYHAUSEN, R. y DALTON, T., *Ray Harryhausen: An Animated Life*, Aurum Press, Londres, 2005.
- KAYE, D., «Why Clash Of The Titans Was The End Of An Era» [en línea], (2021), <<https://bit.ly/3YY3vZ9>> [Consulta: 16/03/2023.]
- LUNA, S. “Fuego engendra nieve: Un estudio del efecto *morphing* a partir de *Willow*.” en M. P. Martínez Fabre, F. Mateu y M. Herrero Herrero (Eds. y Coords.), *Retrofantástico. Perspectivas de un pasado imaginado*, Cinestesia, Sax, 2022, pp. 252-262.

35. Aunque conviene recordar que, como habíamos insinuado previamente, durante los años 80 el incipiente juego digital también mantuvo diversos diálogos con la Alta Fantasía, siendo el caso de títulos españoles como *Camelot Warriors* (Dinamic& Opera Soft, 1985), *Historias de Medialand* (JSJ Soft, 1987), *Arkos* (Zigurat, 1988), *El Señor del Dragón* (Creators Union, 1989), o *Khazzad-Dum* (System 4, 1989), entre otros.

- MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, E., «Emilio Ruiz Del Río. Maestro del trucaje cinematográfico» [en línea], (s.f.), <<https://bit.ly/3n3xMsu>> [Consulta: 16/03/2023.]
- MONLEÓN, S. (Director), *El último truco. Emilio Ruiz del Río*, Aiete-Ariane Films, 2008.
- PELAN, T., «The Past, Present and Future of Humanity: John Boorman's 'Excalibur'» [en línea], (2019), <<https://bit.ly/2lI4IH4>> [Consulta: 16/03/2023.]
- RUBIO ALCOVER, A., *La postproducción cinematográfica en la era digital: Efectos expresivos y narrativos*, Universitat Jaume I, 2006.
- SAMMON, P. y MILIUS, J., "Milius the Director", *Cinefantastique*, 12(2-3), abril de 1982, 22-27.
- SAMMON, P., "Conan the Barbarian", *Cinefantastique*, 12(2-3), abril de 1982, 28-63.
- STABLEFORD, B., *The A to Z of Fantasy Literature*, Scarecrow Press, Plymouth, 2005.

Capítulo 8

Capas, mallas y píxeles

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

Dr. Damià Jordà Bou

Universidad Miguel Hernández

En la primera parte de este estudio estructurado en dos capítulos habíamos repasado la evolución de los efectos visuales en el periodo dorado de la Alta Fantasía: desde los años 80 hasta la decadencia del género en la última década del siglo XX, que precisamente coincidía con la implantación de la llamada *computer generated imagery* (en adelante CGI). Además de señalar que la evolución tecnológica esta generalmente condicionada por los objetivos narrativos y conceptuales –y no al contrario–, habíamos observado tres lugares comunes en la evolución del objeto de estudio, tres anhelos que se habían convertido en la piedra de toque de los artistas de VFX y que, por lo tanto, nos servirán como hitos en esta evolución, a saber: realizar un efecto *morphing* creíble, animar un dragón lo más realista posible y adaptar dignamente la obra de Tolkien.

Sin perder de vista estos tres indicadores sobrevenidos vamos a tratar de continuar el relato cronológico, que en este capítulo comprenderá el amplio periodo existente entre los años 90 y la actualidad, y que se caracteriza por la incorporación y crecimiento del uso de CGI. El relato lo retomamos en una época en la que la Alta Fantasía ha caído en franco declive; el equipo de Industrial Light and Magic (ILM) había alcanzado a desarrollar un software que permitía dar por conseguido el primero de los tres hitos: un sorprendente *morphing* que combinaba trucos ópticos basados en material filmado con el intercalado de fotogramas generados por ordenador. Esto no sirvió para evitar que *Willow* (Ron Howard, 1988) fuera la última gran cinta alto-fantástica de los 80.

Analizar los condicionantes socioculturales que provocaron el declive y posterior resurgimiento del cine de Alta Fantasía no sería uno de los objetivos de esta investigación, pero nos permitimos apuntar a un reciente estudio publicado en la revista científica “Behavioral and Brain Sciences”, a cargo de Edgar Dubourg y Nicolas Bau-

mard (2022) del Instituto Jean Nicod, en busca de la explicación de por qué nos interesan los mundos fantásticos. Según estos psicólogos:

[...] los organismos se sienten motivados a buscar nueva información que les permita desenvolverse mejor en el futuro, no solo los humanos [...] así que nuestra hipótesis es que los mundos de ficción suplen esa necesidad y nuestro cerebro responde a los estímulos imaginarios de las historias de la misma forma que a los reales (Gurutz Arranz, 2022).

Centrándonos en el ámbito de la postproducción audiovisual, lo principales avances tecnológicos y artísticos empezarán en los 90 a darse en otro tipo de producciones, tales como *The Abyss* (James Cameron, 1989), *Terminator 2* (James Cameron, 1991) y muy especialmente *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993). En este caso, los recurrentes dragones serán sustituidos por otros reptiles gigantescos, por lo que el reto conceptual y tecnológico será muy fácilmente extrapolable de nuevo al mundo de la fantasía épica, como veremos más adelante.

1. UN ESQUELETO DIGITAL Y UN DRAGÓN CON PERSONALIDAD PROPIA

Jurassic Park, estrenada por Steven Spielberg en 1993, ha acabado constituyendo un punto de inflexión en lo que respecta al uso de modelos digitales tridimensionales, haciéndolo además de forma realista y con una importancia sustancial en la trama. El llamativo Tiranosaurio Rex corriendo al galope se convirtió en un hito de la tecnología de postproducción cinematográfica que, aun no viniendo directamente del ámbito temático de la Alta Fantasía, acabaría siendo determinante para la evolución de este género.

Sin embargo, la apuesta de los grandes directores y productores de Hollywood por el uso de tecnología de imagen digital no era tan clara e inequívoca como ahora podríamos suponer. La propia decisión de cuándo y cómo usar el CGI fue todo un debate en el seno de la producción; en realidad, el responsable de los dinosaurios CGI, Steve ‘Spaz’ Williams, lo califica como “un acto de rebeldía” (Crow, 2022). Según la entrevista concedida al medio especializado *Den of Geek*, no había confianza en el software de animación que solo unos pocos profesionales estaban desarrollando en ILM. Spielberg asumía que para dar vida a los dinosaurios tendría que recurrir al *stop-motion* tradicional –o más bien al *Go Motion* perfeccionado por su colega Phil Tippett– así como a las más modernas marionetas animatrónicas. Sin embargo, cuando Kathleen Kennedy, productora de *Jurassic Park*, recorrió los estudios de ILM junto a Frank Marshall, se sintió atraída por lo que vio en una de las pantallas del artista digital ‘Spaz’ Williams: el esqueleto de un T-Rex completamente digital caminando con una fluidez nunca vista en las películas de monstruos gigantes (ibíd.). Por aquel

entonces, la tendencia en Lucasfilm no era en absoluto la de confiar en exceso en los avances del software digital, al menos para superproducciones como la que les ocupaba. Sin ir más lejos, George Lucas acababa de vender la división informática de su compañía, llamada Graphics Group, a lo que acabaría por convertirse en Pixar Animation Studios –cuyo software *Render Man* acabaría siendo utilizado en la propia Jurassic Park–. Esto daba una muestra de los recortes en inversión que hasta el momento estaban sufriendo las divisiones tecnológicas. El tiranosaurio digital que había elaborado ‘Spaz’ y que sedujo a Kennedy dio un vuelco a esta tendencia y consiguió hacer que Dennis Muren, coordinador de VFX, convenciera a Spielberg de modificar el plan inicial y apostar por la presencia de dinosaurios generados por ordenador (*ibidem*).

De esta manera, en el seno de ILM se produjo un simbólico relevo, los *Go Motion* ideados inicialmente por un consagrado Phil Tippett serían sustituidos por los CGI que había desarrollado ‘Spaz’ Williams, replicando el relevo generacional que una década antes se había dado entre Ray Harryhausen y el propio Phil Tippett, cuya aportación al film quedaría acreditada como “supervisor de dinosaurios”. Hay que destacar que, a pesar de su metraje total de 120 minutos, *Jurassic Park* cuenta solo con 6 minutos de material CGI y la mayor parte del tiempo de pantalla del Rex ocurre durante una escena en la que el animal sale de su jaula para atacar a los coches de los visitantes. Muchas de estas tomas, especialmente en los planos cortos, se consiguieron utilizando dos T-Rex animatrónicos a gran escala diseñados por Stan Winston. Esto significa que los actores actuaban frente a un monstruo muy detallado y completamente articulado en lugar de frente a una pantalla verde, un factor que será determinante en la evolución de estas técnicas. Son las secuencias que muestran al Rex de cuerpo entero realizando en carrera un movimiento de rango completo las que se realizaron íntegramente con CGI, especialmente en la escena en la que el Rex persigue a toda velocidad a un todo terreno. La combinación entre las tomas realizadas con el Rex animatrónico y las que incluyen al modelo digital es casi imperceptible a ojos del espectador, lo que añade mérito a la ejecución del montaje. Además, puesto que los espectadores ya han aceptado la realidad del T-Rex animatrónico altamente detallado, aceptan con más facilidad la verosimilitud del Rex digital cuando posteriormente vuelve a aparecer atacando a los gallimimus en estampida. También son CGI los grandes herbívoros que observamos normalmente en planos generales, pero estaremos viendo marionetas o animatrónicas cuando nos encontramos con el triceratops, el dilophosaurio o, muy especialmente, los velociraptores (Rupert, 2020).

Jurassic Park abrió la puerta al CGI, pero vemos en su ejemplo cómo su implantación sería progresiva y en convivencia con la fisicidad tradicional, entrando en un periodo en el que oscilará el equilibrio entre medios físicos y medios digitales, y en

el que estos últimos irán ganando protagonismo hasta que su idoneidad vuelva a convertirse en algo cuestionable. Esta película también ejemplifica bastante bien los gustos y tendencias de aquella sociedad de los primeros 90, más tendente al realismo y menos a la épica legendaria, pero la constante presencia de la tradición fantástica en la ficción en general, y en particular en el cine de efectos especiales, nos lleva sin solución de continuidad al primer referente del cine alto-fantástico de los 90: *Dragonheart* (Rob Cohen, 1996).

Tras el éxito de *Jurassic Park* y sus dinosaurios mitad animatrónicos mitad digitales, la productora Raffaella De Laurentiis, hija del recordado productor de *Conan*, recuperaría el espíritu épico de la anterior época convencida de que las nuevas tecnologías permitirían dar un salto en ese género, permitiendo, cómo no, mejorar la animación de un dragón. Como era de esperar, Industrial Light and Magic sería la principal empresa responsable del proyecto, que empezaría las pruebas animatrónicas reutilizando una versión del viejo Rex, reconvertido, ahora sí, en el dragón Draco. Phil Tippett volvería al trabajo encargándose del diseño y animación de la criatura, colaborando en esta ocasión con el escultor Peter König. Tippett afirma en el *making of* oficial de la película que las responsabilidades de su estudio para *Dragonheart* diferían de lo que hicieron para *Jurassic Park*, ya que Draco tendría más tiempo de pantalla –23 minutos para Draco en lugar de los 6 de los dinosaurios–, pero en el apartado visual, *Dragonheart* no será tan recordada por el diseño de su personaje o por sus animatrónicas, sino por ser la primera película en utilizar el software *Caricature*, desarrollado por la propia ILM para ayudar a sincronizar los labios de la animación de Draco con el trabajo de doblaje realizado previamente por la estrella Sean Connery.³⁶ La película adoptaba por lo tanto un flujo de trabajo más propio del cine de animación que de acción real, y permitía que por primera vez un dragón pudiera no solo hablar, sino también mostrar diferentes expresiones faciales que le confirieran la personalidad propia de un actor protagonista.

Con motivo del vigésimo aniversario de la película, el portal especializado *Cartoon Brew* consiguió obtener nuevas declaraciones de los artistas implicados en el logro, en las que Tippett aprovechaba esta secuencia evolutiva de dragones cinematográficos para tratar de explicar los retos a los que se había enfrentado y el factor diferencial que aportaba esta película:

Vermithrax (de *Dragonslayer*) tenía un rostro muy reptiliano, pero para Draco necesitábamos que fuera más mamífero para que tuviera la capacidad de mostrar emociones simi-

36. Cary Phillips fue el desarrollador que patentó el producto, que le mereció la concesión del Academy Scientific and Technical Achievement Award (Failes, 2016).

lares a las humanas. Necesitaba una lengua, dientes que no interfirieran con la lengua, más músculos en la cara, labios que vocalizaran de una manera que coincidiera con las líneas de Sean Connery. Así que nos decidimos por una estructura facial más parecida a la de un simio (Failes, 2016, parr. 8).

2. LA ERA DIGITAL, *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS* Y EL RENACER DEL ESPECTÁCULO FANTÁSTICO

Con la entrada en el siglo XXI, la irrupción de las tecnologías digitales supone un vuelco no solo en la industria audiovisual, sino en prácticamente todos los ámbitos de la sociedad. Tanto los flujos de trabajo como las tendencias estéticas se ven altamente influenciadas por la cultura digital y afectan particularmente al amplio espectro de los oficios creativos, acortando en muchos casos las diferencias que históricamente había existido entre ellos. Las fronteras entre diseño, la ilustración, la escultura, la animación, el cine y los videojuegos empiezan a ser un tanto difusas, y todas estas maneras de crear imágenes e historias empiezan a participar de procesos creativos comunes, unidos por el uso de herramientas similares. Un arte tan aglutinador e interdisciplinar como el cine catalizaría toda esta revolución, con permiso de la industria de los videojuegos, cuya influencia será a partir de ahora determinante tanto a nivel técnico como estético. Y todos estos cambios parecen cristalizar en la primera gran superproducción histórica del siglo, que permite finalmente alcanzar el último de los grandes hitos omnipresentes en la evolución de esta relación entre cine y alta fantasía: adaptar a Tolkien a lo grande con la producción de la trilogía de *El Señor de los Anillos* de Peter Jackson (2001-2003).

Hablar de todos y cada uno de los logros técnicos en esta recreación del universo fantástico de Tolkien requeriría varios capítulos de este libro, por lo que vamos a centrarnos en apuntar solo algunas claves que nos den una muestra de cómo constituyó un antes y un después a la hora de enfrentarse a una producción cinematográfica fantástica. La primera de ellas es la equilibrada combinación de CGI y efectos prácticos, es decir, pese a que la apuesta tecnológica en el plan de producción sí que fue en este caso clara, decidida y diversa, el secreto de la atemporalidad y la pervivencia de estas películas veinte años después de su estreno es la verosimilitud de todas y cada una de sus composiciones visuales, y esto es fruto de una firme apuesta –y un estratosférico presupuesto– que permitió la elaboración de una ingente cantidad de escenarios físicos y elementos de atrezzo reales. Un ejemplo de ello es la secuencia en la guarida de Ella-Laraña, para la cual se creó un gigantesco escenario real repleto de telarañas e ingentes cantidades de huesos y otros despojos. La inclusión definitiva de una araña creada en CGI en el contexto de este escenario real crearían una secuen-

cia visualmente mucho más verosímil. Aunque quizá el mayor ejemplo es el de la completa construcción de La Comarca en Nueva Zelanda, reconvertida en un parque temático que los turistas aún pueden visitar hoy en día. En algunos casos, incluso se construyeron dos tamaños diferentes del mismo set para filmar las actuaciones de diferentes personajes (Hardwick, 2021). Sorprende hoy en día asimilar que incluso los orcos fueran actores con apenas unas pocas prótesis (y mucho maquillaje) en lugar de monstruos generados por CGI. En resumidas cuentas, pese al gran avance e inversión en CGI que se realizó en *El Señor de los Anillos*, su filmación estaba todavía lejos de los actuales platós íntegramente verdes a los que nos iríamos acostumbrando años después, especialmente a partir de filmes como *300* (Zack Snyder, 2006).

Quizá el avance tecnológico más llamativo sea la introducción de la captura de movimiento en el personaje de Gollum, técnica que cambiaría la concepción de la relación entre el cine de acción real y la animación, especialmente en lo que respecta al trabajo actoral. Según afirma Steinmetz (2012), el actor Andy Serkis fue contratado en 1999 originalmente solo para construir la espeluznante voz de un futuro Gollum animado. Sin embargo, Serkis apareció en el set de rodaje y empezó a interactuar con los otros actores para perfeccionar las réplicas, lo que inspiró varias reescrituras de guion y motivó la decisión de aprovechar toda la fisicidad de la interpretación de Serkis mediante la entonces pionera técnica de la captura de movimiento. Consistía básicamente en filmar en un plató completamente vacío y sin interferencias, enfundado el actor en un mono con marcas reflectantes, que al ser capturadas por la cámara ofrecen unas coordenadas tridimensionales que permitirán trasladar la naturalidad de sus movimientos a un modelo tridimensional digital completo compuesto por esqueleto y sistema muscular. Pero más allá de eso, Erik Saindon de Weta Visual, empresa responsable de este proceso, explicaba en la revista *Vulutra* (Conrad, 2018) cómo en la primera aparición de Gollum en *Las dos torres* (2002) se grabaron las tomas en el plató de captura de movimiento (*mo-cap set*), pero en *El retorno del rey* (2003), se decidió introducir a Serkis en el set de rodaje junto al resto de actores, asumiendo un reto técnico mucho más difícil, pero priorizando la naturalidad de la interpretación actoral.

Finalmente, en la creación de la trilogía *El Señor de los Anillos* se dio un tercer cambio muy significativo, aunque mucho menos visible en sus ecos mediáticos: el uso de software profesional genérico, prácticamente al alcance de todo el mundo y no creado específicamente y en exclusiva para el film, como en los casos que hemos estado analizando durante todo este relato. Se trata del software de modelado tridimensional *Maya*, desarrollado por Autodesk, y del programa de animación, iluminación y composición *Houdini*. Por ejemplo, en la escena en la que los primeros Nazgûl son engullidos por el río gracias a la magia de Arwen, los caballos habían sido

animados con *Maya*, mientras que el sistema de partículas del agua enfurecida se desarrolló con *Houdinni* (Jackson, 2002). Estos programas, así como las variantes de otros fabricantes, tales como *Blender*, *Nuke* o el más popular, *After Effects*, son los que han conectado a las grandes salas de postproducción de Hollywood con los pequeños estudios repartidos por todo el mundo, capaces hoy en día de acceder a esa tecnología para generar imágenes fantásticas anteriormente inconcebibles.

Sistemas de composición que combinan imágenes filmadas en set con capas de gráficos generadas por ordenador, además de mallas generadas a partir de polígonos que acaban constituyendo personajes tridimensionales con absoluto realismo; capas, mallas y píxeles que desde ese momento habrán dejado de ser exclusivos de la industria *hollywoodiense* para ser accesibles a los ordenadores de miles de creadores que tendrán en sus manos la llave para la fantasía.

3. DE LA SOCIALIZACIÓN DE LA TECNOLOGÍA A LA DIVERSIFICACIÓN DE LA FANTASÍA

Tras *El Señor de los Anillos* será difícil hablar de nuevo de algún periodo de decadencia de la Alta Fantasía, más teniendo en cuenta el exponencial auge de los productos culturales fantásticos en el sentido más amplio del término –inevitable tener en cuenta el aplastante dominio de franquicias como Marvel o Star Wars–, precisamente el que contemplan Duborg y Baumart en el estudio citado al principio de este capítulo y que trata de dar explicación al fenómeno. El término *friki* (o *geek* en inglés) ha abandonado su connotación peyorativa y las reuniones de este tipo de público, como la archiconocida Comic Con en San Diego o, en el ámbito nacional, festivales como el Salón del Cómic de Barcelona, se han convertido en eventos masivos en los que los cómics han dejado de ser protagonistas, convirtiéndose en el escenario para la presentación de millonarias películas, o incluso videojuegos, cuya influencia estética y cultural será ya innegable en el cine hecho durante esta década. Sin abandonar el marco cinematográfico, aunque flexibilizando un poco las estrictas fronteras definitorias de la Alta Fantasía, podríamos enumerar fácilmente una decena de exitosas películas o sagas fantásticas: *Harry Potter*, *Las Crónicas de Narnia*, *Eragon*, *La Brújula Dorada*, *Beowulf*, *Warcraft*, *El Hobbit*... Precisamente en estos últimos tres ejemplos empezamos a encontrar una presencia de las CGI que incluso podrá antojarse como abrumadora, claramente omnipresente. El desarrollo de las tecnologías de captura de movimiento y escultura digital tridimensional determinaron por completo los procesos de creación, desafiando incluso las barreras del concepto *cine* y abriendo, junto al mencionado cine de superhéroes, un debate definitorio sobre el propio medio. Una vez superados los *morphings*, los dragones, y adaptado tanto a Tolkien como

a algunos de sus contemporáneos, la ambición por recrear universos fantásticos ha adquirido una importancia cultural nunca antes vista y, además, ha provocado una especie de debate existencial irresoluble en torno a qué es el cine, o más bien sobre qué es cine y qué no lo es.

La trilogía de *El Hobbit* (2012-2014) de Peter Jackson estaba llamada a convertirse, una década después, en la sucesora espiritual de *El Señor de los Anillos* no solo en el ámbito narrativo, sino también en cuanto al impacto tecnológico y estético en la industria y la cultura audiovisual. La técnica de captura de movimiento, que se erigió como uno de los más asombrosos logros de la anterior trilogía, se convertía en la piedra angular sobre la que orbitaba todo el proceso de producción, especialmente focalizado en la figura del dragón Smaug, interpretado por Benedict Cumberbatch. Sin embargo, esta vez Jackson no se detuvo ahí, y el uso de escenarios, personajes e incluso elementos de atrezzo completamente digitales era demasiado obvio para el espectador, en contraste con la verosimilitud visual de la trilogía antecesora. Esto provocaría el que posiblemente sería el primer movimiento significativo de rechazo al abuso de la tecnología por parte del público cinematográfico. Aunque también hay que tener en cuenta el impacto que la cultura de las redes sociales y las tecnologías de la comunicación han producido en las industrias culturales y en la relación entre creadores y espectadores.

El debate que se abrió en *El Hobbit* sobre el uso, abusivo o no, de las CGI se fue ampliando en *Warcraft* (Duncan Jones, 2016), hasta el punto de que constituyó un tema de conversación incluso un año antes de su estreno, cuando el autor tuvo que responder mediante tweets a los fans que ya se oponían al abuso de imágenes digitales incluso antes de estrenarse la película. Lo cierto es que *Warcraft* dio un paso más allá en las técnicas de captura de movimiento, aunque especialmente en la calidad de los renderizados y texturizados de aquellos modelos tridimensionales que iban a convivir con los personajes reales, en un producto que podría constituir un híbrido entre el cine de animación y el de acción real, cuyas fronteras cada vez son más difusas. También las herramientas y metodologías utilizadas en la industria cinematográfica son cada vez más parecidas a las utilizadas en los videojuegos, si bien se podría decir que la industria de los videojuegos, con el uso de platós de *mo-cap* y la contratación de actores famosos –por ejemplo, Keanu Reeves en *Cyberpunk 2077* (Cd Projekt Red, 2020)– está adaptando metodologías del cine. ¿Estamos dirigiéndonos, por lo tanto, hacia una metodología híbrida en la creación de obras audiovisuales?

Lo cierto es que las herramientas y procesos digitales han facilitado el acceso a los medios de producción de mundos alto-fantásticos, provocando resultados muy dispares y una variedad de contenidos totalmente inédita. No podemos finalizar este capítulo sobre Alta Fantasía cinematográfica sin dar cuenta de una evidencia: En la

última década ha sido la nueva televisión por suscripción la que se ha convertido en la reina de la Alta Fantasía, asentando además una dura competencia entre plataformas: Netflix con *The Witcher* (Lauren Smichdt, 2019), Amazon con *Los Anillos de Poder* (Patrick McKay & John D. Payne, 2022) –y también con la nada desdeñable *La Rueda del Tiempo* (Rafe Judkins, 2021)– y sobre todo HBO con *Juego de Tronos* (David Benioff & D. B. Weiss, 2011-2019) –y su precuela *La Casa del Dragón* (Ryan J. Condal & George R. R. Martin, 2022)– han escrito un nuevo capítulo en esta historia de la Alta Fantasía audiovisual que deja la puerta abierta a la profundización en su estudio.

Lo que podemos dar por demostrado es que la digitalización de los procesos de postproducción y efectos visuales, si bien no ha implicado un abaratamiento de los presupuestos en las grandes superproducciones (abordar los motivos de este fenómeno, como el encarecimiento de la mano de obra o el aumento del nivel de exigencia del *fandom*, sería tema para otro estudio), sí que ha significado una socialización y un mejor acceso a estos medios “mágicos”, facilitando su aprendizaje y su empleo en producciones pequeñas o incluso amateurs³⁷, algo impensable hace unas décadas, que abre la puerta a una era de la alta fantasía post-digital al alcance de todos.

REFERENCIAS

- CONRAD, C., «How Lord of the Rings' Gollum Changed the Course of Special Effects» [en línea], (2008), <<https://bit.ly/3LDl5yG>> [Consulta: 19/03/2023.]
- CROW, D., «The Jurassic Park CGI Rebellion That Began the End of Cinema» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/3LzVc2N>> [Consulta: 19/03/2023.]
- DUBOURG, E. y BAUMARD, N., “Imaginary worlds through the evolutionary lens: Ultimate functions, proximate mechanisms, cultural distribution”, *Behavioral and Brain Sciences*, 45, 2022, e276.
- FAILES, I., «An Oral History of ILM's Dragonheart On Its 20th Anniversary» [en línea], (2016), <<https://bit.ly/3yP1jix>> [Consulta: 19/03/2023.]
- GURUTZ ARRANZ, J., «De ‘La Odisea’ a ‘Elden Ring’, ¿por qué son irresistibles los mundos de fantasía?» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/3Ttqlqp>> [Consulta: 19/03/2023.]
- HARDWICK, B., «How Lord of the Rings Perfectly Blends CGI With Practical Effects» [en línea], (2021), <<https://bit.ly/3n58Dxx>> [Consulta: 19/03/2023.]

37. Por ejemplo, el cortometraje *El Puente del Troll* (*Troll Bridge*, Daniel Knight, 2019), realizado por fans mediante una campaña online de micro-mecenazgo, que adapta un relato homónimo de Terry Pratchett.

- JACKSON, P., “Lord of the rings: The fellowship of the ring”, *SIGGRAPH '02: Proceedings of the 29th International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques. Electronic Art and Animation Catalog*, 164, 2002.
- RUPERT, N., «Jurassic Park: How The Dinosaurs Were Created (Is It All CGI?)» [en línea], (2020), <<https://bit.ly/3n5u6Xe>> [Consulta: 19/03/2023.]
- STEINMETZ, K., «Gollum's Getup: How The Hobbit's Groundbreaking Technology Works» [en línea], (2012), <<https://bit.ly/3TqXl2E>> [Consulta: 19/03/2023.]

Capítulo 9

Juego de Tronos: entre historia y ciencias políticas

Michelle Lucy Copmans

Universidad Católica de Lovaina, Bélgica

INTRODUCCIÓN

Canción de Hielo y Fuego (Penguin Random House), también conocida por la serie televisiva *Juego de Tronos* (HBO), es una saga literaria de Alta Fantasía compuesta por cinco volúmenes con gran éxito de ventas en todo el mundo, la cual sigue inconclusa a día de hoy. Su adaptación a TV ha permitido a los lectores (re)descubrir la trayectoria de George R.R. Martin, un autor estadounidense que se licenció en periodismo, se convirtió en guionista de televisión y luego en escritor de ciencia-ficción y Alta Fantasía. Su célebre saga, en sus diversos formatos, ha sido analizada una y otra vez en múltiples textos y medios académicos y divulgativos, y muchos autores comparten la misma teoría: George R.R. Martin se convierte en historiador para describir una época de la Edad Media, basándose principalmente en la historia inglesa.

Sin embargo, George R.R. Martin no habla necesariamente del pasado, como tampoco lo hizo, por ejemplo, George Orwell en su libro *1984*.³⁸ De hecho, analizando su obra desde otro ángulo, *Canción de hielo y fuego* habla del presente, el del autor en el momento de escribir los primeros volúmenes de la saga. Además, para analizar el presente, utiliza una teoría de las relaciones internacionales muy en boga en los años 90: el realismo político. Martin lo ilustra perfectamente, al igual que lo hicieron politólogos del calibre de Henry Kissinger o Samuel Huntington, que reaccionaron a los acontecimientos publicados en los medios de comunicación. Por ello, y como de ahora en adelante se analizará, la figura de George R.R. Martin podría considerarse mucho más que la de un novelista o un historiador, podría ser, también, la de un politólogo, que analiza detenidamente una época concreta –el final del siglo XX– según una teoría muy precisa: la suya.

38. George Orwell publicó su obra *1984* en 1949. Es, sobre todo, una metáfora de los temores de su época sobre el ascenso del comunismo y sus posibles excesos.

1. CONTEXTO HISTÓRICO Y GEOPOLÍTICO

El final del siglo XX estuvo marcado por la disolución de la Unión Soviética tras, entre otros acontecimientos, la caída del Muro de Berlín. Ese colapso provocó numerosas crisis en los países satélites más allá del Telón de Acero, como Yugoslavia y Checoslovaquia, que, a su vez, terminaron desintegrándose en el transcurso y como consecuencia de estos conflictos. Con la desaparición del bloque del Este, la era bipolar que había durado más de medio siglo llegó a su fin, y la reconfiguración global dejó una página en blanco para muchos politólogos, sociólogos y filósofos, que comprobaron cómo, el espacio conocido, mutaba drásticamente. El dualismo histórico había desaparecido, derivando ahora hacia las teorías geopolíticas que oscilaban entre el universalismo utópico y el conflicto de civilizaciones.

Por un lado, como diría Francis Fukuyama³⁹ (1992), la democracia capitalista occidental había derrotado a su rival comunista. El mundo podía, según el politólogo, unificarse y aprovechar al máximo una única ideología que se tenía que extender lógicamente al mundo de forma natural.⁴⁰ Dado que el comunismo había fracasado, el modelo democrático liberal era el único capaz de imponerse en todo el mundo y, en consecuencia, no deberían surgir más conflictos importantes. Profundamente pacifista, el modelo de Fukuyama afirmó que ninguna otra ideología conseguiría sustituir al capitalismo democrático, que acabaría convirtiéndose en una ideología universal.⁴¹

En contraste con las ideas hegelianas del libro de Fukuyama, otros politólogos fueron más cautelosos con respecto a un resultado unilateral y pacifista de esta remodelación del mundo. El autor estadounidense Samuel Huntington (1996), uno de los teóricos pertenecientes a la escuela realista de las relaciones internacionales, fue uno de ellos. En su libro *El choque de civilizaciones* (1996), analiza el probable futuro del mundo tras el colapso del bilateralismo global bajo la siguiente tesis: “Si no se odia lo que no se es, no es posible amar lo que se es”. A partir de esta premisa,⁴² la identidad

39. Francis Fukuyama es un politólogo americano, autor de la obra que se publicó en 1992 *El fin de la historia y el último hombre*.

40. La idea del fin de la historia y de los conflictos culturales a través de la manifestación del “espíritu del mundo”, el *Weltgeist*, ya fue establecida por Hegel en su obra de 1807 *La fenomenología del espíritu*.

41. Francis Fukuyama dijo que para algunos países esta transición a la democracia liberal podría llevar siglos, pero que finalmente la ideología se impondría en todas partes. Desde entonces ha cambiado de opinión.

42. La premisa no es suya, sino de Michael Dibdin, y aparece en la novela de 1994 *Dead Lagoon*.

cultural se convierte para él en el factor determinante para que una civilización se defina como tal (a diferencia de la barbarie, el término “civilización” se utilizaba ya a finales del siglo XVIII⁴³ para designar una sociedad muy amplia que compartía elementos culturales, religiosos, intelectuales y políticos comunes). Huntington (1996, p. 21) afirma: “Son esas identidades culturales que definen las estructuras de cohesión, de desintegración y de conflictos en el mundo tras la Guerra Fría”. La búsqueda del poder y de la riqueza, por tanto, sigue siendo el leitmotiv de cada una de las civilizaciones.

El autor clasifica nueve civilizaciones⁴⁴ bien definidas –aunque contempla la importancia de solo siete de ellas– de las que han surgido la mayoría de los conflictos en el mundo desde el final de la Guerra Fría:



Figura 1: El “choque de las civilizaciones”.

Fuente: Huntington (1996).

Según Huntington (1996), los conceptos de “nuevo orden mundial” y de “civilización universal” son utopías, ya que parten del supuesto de que es posible una democracia liberal y universal. Sobre todo, este universalismo implicaría que la sociedad ya no podría regirse por las leyes de la naturaleza humana. Para Huntington, como para Tucídides, Hobbes o Maquiavelo mucho antes que él, eso es imposible. Estos cuatro

43. Fue Victor Riqueti, marqués de Mirabeau, quien, en 1756, utilizó el término “civilización” en su libro *L'Ami des Hommes*, un término que hasta entonces estaba reservado exclusivamente a un marco jurídico.

44. Las civilizaciones son: occidental, china, islámica, japonesa, hindú, africana, latinoamericana, ortodoxa y budista.

autores defienden la creencia perfectamente definida por Hans Morgenthau⁴⁵ (1952) en la que “el mundo, imperfecto desde un punto de vista racional, es el resultado de fuerzas que son inherentes a la naturaleza humana. Para mejorar el mundo, se tiene que trabajar con esas fuerzas, no en contra”. ¿Es posible que George R.R. Martin defienda la misma creencia en su obra de Alta Fantasía?

2. LA OBRA DE GEORGE R.R. MARTIN DESDE UN ENFOQUE HISTÓRICO-POLÍTICO

Slavoj Žižek⁴⁶ (2001; 2011) describe todo tipo de obra cultural como una “realidad condensada que ofrece más que nuestras experiencias cotidianas. Es una reinterpretación de la historia política a la luz de las cuestiones contemporáneas” (en Flisfeder y Willis, 2014). En este sentido, nos parece interesante analizar la obra de George R.R. Martin no de la manera habitual, es decir, buscando analogías históricas en la obra de Alta Fantasía,⁴⁷ sino observando cómo los acontecimientos contemporáneos a su escritura han influido en la obra y, en consecuencia, cómo la obra de George R.R. Martin puede verse en el contexto de una interpretación de la historia política a la luz de las cuestiones contemporáneas, de las que el mundo de Martin no carece.

Desde este punto de vista, la obra de Martin es mucho más un resumen de la geopolítica contemporánea, inspirado por las teorías de ciencia política de su tiempo, que un libro de historia sobre la Edad Media. Al igual que los dos principales politólogos estadounidenses de los años 90, Fukuyama y Huntington, Martin comenzó a escribir el primer volumen de su saga en 1991, justo después del final de la Guerra Fría y en medio de la incertidumbre sobre el futuro geopolítico del mundo. Su primer libro se publicó en 1996, al igual que la obra de Huntington. El segundo tomo de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, se titula *Choque de reyes* (1998), precisamente cuando el libro de Huntington se titula *El choque de civilizaciones* (1996); esto no es una coincidencia. Aunque Martin admite fácilmente que se inspira en las obras de Tolkien, Tad Williams o Maurice Druon, es mucho más que un escritor literario, es ante todo

45. Hans Joachim Morgenthau es alemán y politólogo. Defiende y define la teoría realista de las relaciones internacionales y es considerado como el Maquiavelo del siglo XX.

46. Slavoj Žižek es un filósofo y crítico cultural esloveno. Es autor del libro *The Coming Subjectivity: Critical Essays*, en el que analiza el impacto de la cultura de masas y el arte moderno en el imaginario colectivo occidental.

47. George R.R. Martin se ha basado en muchos episodios de la historia, como la Guerra de las Dos Rosas entre las familias Lancaster y York entre 1455 y 1487.

un teórico que se suma a la teoría de Samuel Huntington con la que su obra comparte muchas similitudes.

Canción de Hielo y Fuego es, en este sentido, una historia sobre los temores del nuevo orden mundial que se avecina y las instituciones políticas occidentales. El caos y la violencia prevalecen en las dos obras: la de Huntington la predice, y la de Martin la ilustra. El objetivo de los personajes de la saga es idéntico al de los actores políticos contemporáneos de la obra comentada: acabar con el desorden político y conseguir un “nuevo orden mundial” ascendiendo al “Trono de Hierro”. Mientras que el universo de *Juegos de Tronos* describe el destino de nueve casas (o familias) en un continente imaginario dividido entre siete reinos, Poniente,⁴⁸ Samuel Huntington teoriza sobre la existencia de nueve (o siete importantes) civilizaciones que inevitablemente entrarán en conflicto. El destino de las nueve familias,⁴⁹ con sus enfrentamientos para conseguir el Trono de Hierro y gobernar los siete reinos, no se aleja, como puede leerse, de la teoría de Huntington. Para ambos autores, el método es el mismo: el fin justifica los medios.



Figura 2: Las familias de *Juego de Tronos*.
Fuente: Wikimedia Commons (2019).

3. LA “AMENAZA DEL INVIERNO” Y LA TEORÍA REALISTA DE LAS RELACIONES INTERNACIONALES

Según la teoría realista, si la civilización internacional puede considerarse un mito –aunque es imposible negar la globalización del comercio mundial– las civili-

48. *Westeros* en versión original.

49. Baratheon, Targaryen, Lannister, Bolton, Tyrell, Greyjoy, Stark, Arryn y Tully.

zaciones, por un lado, tenderán a reivindicar sus identidades y, por otro, se asociarán –o se opondrán– según sus afinidades culturales. Odiar, por tanto, es una necesidad de supervivencia humana; el hombre necesita entrar en conflicto con el “no nativo”, para saber lo que significa “nativo”.

Los tres principales autores y teóricos de la teoría realista son Tucídides, Hobbes y Maquiavelo, y sus hipótesis pueden resumirse así: la política es poder y supervivencia, el estado de naturaleza es el estado de guerra. Por lo tanto, los actores del sistema político deben prepararse para la guerra⁵⁰ y hacer todo lo posible para sobrevivir, incluso si esto significa ignorar ciertos escrúpulos. Este es, prácticamente, el lema que sobrevuela todas las aventuras y conflictos presentes en la saga de Martin, la “amenaza del invierno” (*Winter is coming*),⁵¹ para referirse a este estado permanente de supervivencia que el orden mundial –de este mundo alternativo– necesita. Desde ella, podemos extraer diferentes impresiones de la propia teoría realista, en muchos pasajes de la *Canción de hielo y fuego*.

Si hablamos de Tucídides, considerado el padre de la teoría realista de las relaciones internacionales, podemos hablar también de la perpetua guerra global en los territorios imaginados por Martin. Tucídides, fue un noble ateniense que luchó en la Guerra del Peloponeso. Tras ser desterrado de Atenas por perder una batalla, comenzó a escribir *Historia de la Guerra del Peloponeso* (431 a.c.–404 a.c.), obra que le convirtió no solo en uno de los más grandes historiadores, sino también en uno de los grandes teóricos de la ciencia política. En su búsqueda de los orígenes del conflicto entre Atenas y Esparta, llegó a la conclusión de que esta era la base del realismo político: que todo se trata de una política de poder. Según ello, la historia es un reinicio eterno porque la naturaleza humana no es capaz de realizar un cambio. Idea, como se ha apuntado anteriormente, muy presente en las páginas de Martin y en sus discursos sobre la teoría del poder:

[Renly] Seamos francos, mi señora, Stannis sería un rey espantoso. Y tampoco es que quiera serlo. Los hombres respetan a Stannis, incluso le temen, pero muy pocos lo han amado.

[Catelyn] Sigue siendo tu hermano mayor. Si se puede decir que alguno de vosotros tiene derecho al Trono de Hierro, debe ser Lord Stannis.

50. *Si vis pacem, para bellum* (*Si quieres la paz, prepara la guerra*), frase atribuida a Julio César, pero escrita por el escritor Vegecio alrededor del año 390.

51. Lema de la familia Stark.

[Renly] Dime, ¿qué derecho tuvo mi hermano Robert al Trono de Hierro?... Robert ganó el trono con su martillo de guerra. Pasó una mano por las hogueras que ardían de horizonte a horizonte. Bueno, ahí está mi reclamo, tan bueno como el de Robert. Si su hijo me apoya como su padre apoyó a Robert, no me encontrará poco generoso. Con gusto lo confirmaré en todas sus manos, títulos y honores. Puede gobernar en Invernia como le plazca. Incluso puede seguir llamándose a sí mismo Rey en el Norte si quiere, siempre y cuando doble la rodilla y me rinda homenaje como su señor. Rey es sólo una palabra, pero la lealtad, la fidelidad, el servicio... esos debo tenerlos (Martin, 1998, pp. 319-320).

Maquiavelo fue un filósofo italiano del siglo XV, famoso, entre otros aspectos, por su libro *El Príncipe* (1513), obra en la que analiza las razones del éxito político de ciertos gobernantes a pesar del entorno hostil. Para él, la moral es secundaria cuando está en juego la supervivencia, lo que inaugura una visión moderna de la política como técnica propia, reducida a una lucha para conquistar o mantener el poder. Lo constatamos también en la obra de Martin: una vez que muere el rey Robert Baratheon, dejando el trono de hierro vacío, cada uno de los personajes de la saga –todos más o menos animados por una sed de poder– son susceptibles de reivindicarlo.

Esta idea es también compartida por el tercer filósofo importante de la corriente realista. Thomas Hobbes, filósofo inglés del siglo XVII, cuyo libro *Leviatán* (1651) describe el estado de naturaleza como una anarquía, un estado de guerra permanente en el que el hombre es un lobo para el hombre –*homo homini lupus*–. George R.R. Martin ilustra esa idea a partir del segundo tomo de su saga:

El Trono de Hierro de Aegon el Conquistador era una maraña de púas desagradables y dientes de metal dentados que esperaban a cualquier tonto que intentara sentarse demasiado cómodamente... (Martin, 1998, p. 363).

Los hermanos del rey Robert, Stannis y Renly, se habían unido a la lucha... y ambos eran ahora reyes. El reino tiene más reyes que ratas en el castillo. Incluso los hombres de los Lannister cuestionaron cuánto tiempo Joffrey mantendría el Trono de Hierro. El muchacho no tiene más ejército que sus capas de oro, y es gobernado por un eunuco, un enano y una mujer (Martin, 1998, p. 416).

4. HOBBS EN EL PAÍS DE LOS DRAGONES

Como ya hemos mencionado anteriormente, la saga *Canción de Hielo y Fuego* se desarrolla en Poniente, el continente⁵² de los Siete Reinos. La Casa Targaryen había

52. El “mundo conocido” dentro de *Juego de Tronos* lo constituyen cuatro continentes: Poniente, Essos, Sothoryos y Ulthos.

dominado el continente durante siglos, pero, tras una rebelión, Robert Baratheon derrotó a los Targaryen con la ayuda de Eddard Stark y se convirtió en rey. Desde entonces, intentó mantener una paz precaria.

Thomas Hobbes escribió que la vida es sucia, brutal y corta. Martin escribió que la guerra nos convierte a todos en monstruos. Desde estos aspectos, los personajes de *Canción de Hielo y Fuego* suelen tener vidas muy cortas, y sus muertes suelen ser violentas o/e inesperadas. Esta brutalidad, especialmente en la versión televisiva, ha desafiado repetidamente las ideas preconcebidas de los espectadores y críticos, pero, en muchos sentidos, no son más que una ilustración de las ideas de Thomas Hobbes. En el Trono de Hierro, como en el mundo de Hobbes, no se puede confiar en nadie, todos son capaces de traicionar y asesinar cuando su propia supervivencia está en juego. En el estado de naturaleza, ni siquiera los más fuertes están protegidos. Cada persona es un asesino potencial y, sobre todo, cada persona es un enemigo potencial.

En este contexto, es cierto que la obra de George R.R. Martin puede tener dos lecturas: la primera, la más estudiada, es la de la lenta y violenta salida del feudalismo hacia la modernidad a través de la delegación del poder mediante una legitimidad política y ya no familiar. El clan da paso al Estado, al Leviatán. Pero Martin podría analizar igualmente el contexto geopolítico contemporáneo en la propia escritura de los primeros volúmenes de su saga: el de la salida de un mundo relativamente estable, dominado por dos bloques fuertes y poderosos, y que, tras la desaparición de uno de ellos, entra en una fase de incertidumbre y caos futuro.

Huntington, en su libro *El choque de las civilizaciones*, predijo, basándose en su teoría, los atentados del 11 de septiembre, el conflicto de Sudán, el conflicto rohinyá en Birmania y, más recientemente, el conflicto de Ucrania. Martin, también predijo largos años de inestabilidad y conflictos especialmente violentos desde su misma ficción. La lectura que hace del presente –e incluso del futuro– es tan propia de su obra como la de Huntington.

La moral, o más bien la ausencia de ella cuando es útil, es otro elemento muy importante en los teóricos realistas. Por ejemplo, Maquiavelo escribió en el capítulo XVIII de *El Príncipe*: “Las promesas solo son vinculantes para quienes las creen”. Un príncipe se ve a menudo obligado, para mantener sus Estados, a actuar contra su palabra, contra la caridad, contra la humanidad, contra la religión. Para que un príncipe, entonces, se proponga conquistar y mantener el Estado, el medio será siempre estimado honorable y alabado por todos; porque el hombre común solo juzga por lo que ve y lo que sucede.

George R.R. Martin comparte, en sus páginas, esta visión de la moral: El fin justifica los medios. Por ejemplo, cuando el rey Robert Baratheon desea hacer asesinar a

la embarazada Daenerys Taergaryen, Ned Stark se opone a esta decisión, diciendo al rey:

[Ned Stark] Envías cuchillos a sueldo para matar a una niña de catorce años y todavía te quejas del honor. Hazlo tú mismo Robert. El hombre que dicta la sentencia debe blandir la espada. Mírala a los ojos antes de matarla. Ver sus lágrimas, escuchar sus últimas palabras. Le debes eso al menos... No seré parte del asesinato, Robert. Haz lo que quieras, pero no me pidas que ponga mi sello.

[Robert Baratheon] Eres la mano del Rey, Lord Stark. Harás lo que te ordeno, o encontraré una Mano que lo haga.

[Ned Stark] Le deseo mucho éxito... Te creía mejor hombre que esto, Robert. Pensé que habíamos hecho un rey más noble.

[Robert Baratheon] Fuera, maldito seas, he terminado contigo. ¡Y asegúrate de que no vuelvo a ver tu cara o, lo juro, tendré tu cabeza en una pica! (Martin, 1996, pp. 343-344).

[Robert Baratheon] Te guste o no, eres mi Mano, maldita sea. La chica Targaryen. Siete demonios, no empieces con ella otra vez. Eso está hecho. No escucharé más de eso.

[Ned Stark] ¿Por qué me quieres como tu Mano, si te niegas a escuchar mi consejo?

[Robert Baratheon] ¿Por qué? ¿Por qué no? Alguien tiene que gobernar este maldito reino... (Martin, 1996, pp. 414-415).

Sin embargo, Ned Stark se negará a realizar el trabajo que su Rey le ha pedido, oponiéndose así a los principios maquiavélicos que animan toda la saga. Esta ética incuestionable será la causa de su caída. Ned Stark se negó sistemáticamente a aprender las lecciones ofrecidas por Maquiavelo, a pesar de las advertencias de otros personajes, como Cersei Lannister: “cuando juegas al juego de tronos, ganas o mueres. No hay término medio” (Martin, 1996, pp. 471).

La muerte de Robert Baratheon y la incapacidad del justiciero Ned Stark para mantener el orden en los Siete Reinos, una vez que el trono queda vacío, sume a Poniente en el caos. El orden se interrumpe y estalla la guerra civil. Esta situación, que es la premisa de toda la saga de George R.R. Martin, se asemeja a un acontecimiento que tuvo lugar en la época en la que escribe: la desintegración de Yugoslavia, especialmente sangrienta, tras la caída del bloque soviético y la muerte de Tito. Hasta su muerte en 1980, Tito consiguió mantener la unidad entre las distintas repúblicas que componían el país, a pesar de sus diferencias religiosas y culturales, gracias a una política muy autoritaria. Entre 1980 y 1991, la inestabilidad se instaló gradualmente y el nacionalismo se exacerbó. En 1991, sin líder durante más de diez años e influenciada por la independencia exigida por otras repúblicas de la antigua Unión Soviética, Yugoslavia desapareció y estalló una guerra civil en una de sus repúblicas: Bosnia-Herzegovina. Resulta plausible que George R.R. Martin se viese influenciado por este episodio; hecho que no encontró en un libro de historia, sino leyendo las noticias.

5. HUNTINGTON Y MARTIN: CONVERGENCIAS

Existen muchos paralelismos entre la teoría de Huntington y la obra de Martin. Caben destacar los puntos más relevantes:

Samuel Huntington	George R.R. Martin
Año de publicación: 1996.	Año de publicación del tomo 1: 1996.
La desaparición de la Unión Soviética fragiliza la estabilidad política mundial.	La muerte del Rey Aegon de Targaryen fragiliza la estabilidad política de los siete reinos.
Hay siete civilizaciones importantes que dividen el mundo.	Hay siete reinos en el continente llamado Poniente.
El Occidente ya no es la única civilización poderosa.	El Desembarco del Rey es la capital de los siete reinos, pero, sin embargo, ya no es el reino más importante, sino que comparte poderes con otros reinos (Dorne, El Valle de Arryn, Invernalía...).
La política internacional es multipolar.	La política internacional ya no se centra dentro de las manos de un solo rey.
Los conflictos aparecen mayormente entre grupos de etnia o de cultura diferentes.	El pueblo de los Siete Reinos está compuesto por varios grupos étnicos y culturas que corresponden a cada uno de los reinos.
Las fuerzas de integración en el mundo equilibran las tendencias naturales a la afirmación cultural y la toma de conciencia de ser una civilización.	Los grupos étnicos y culturas no eran algo con tanta importancia antes de la reivindicación del trono por parte de los siete reinos. Luego se convirtió en algo de moda.
Cuando no hay un Estado (o un líder) fuerte, el caos y la anarquía reinan.	A la muerte del rey Aegon de Targaryen, la ausencia de un rey fuerte y legitimado llevó los siete reinos a hundirse en la guerra civil y el caos.

¿El final de la saga?...

La serie de televisión tiene siete temporadas. El guion de estas temporadas no ha sido fruto, enteramente, de la imaginación de George R.R. Martin, quien, desde hace más de diez años, no ha publicado una secuela de su saga, que ya cuenta con cinco libros de un total de siete. Los guionistas de la exitosa serie, incapaces de esperar más, decidieron proseguirla a partir de la quinta temporada, que se inspira en parte en los volúmenes 4 y 5 de las novelas de Martin, pero que también cuenta con elementos nuevos, no presentes en la saga literaria. Si George R.R. Martin se basara exclusivamente en episodios de la historia para describir las desventuras de sus personajes, no debería tener dificultades para publicar los dos últimos capítulos. Sin embargo, un análisis de las fechas de publicación de sus obras en Estados Unidos muestra que el problema de inspiración que parece sufrir no se limita a estos dos últimos lanzamientos. Su primer libro se publicó en 1996, el segundo en 1999, el tercero en 2000, el cuarto en 2005 y el último hasta la fecha en 2011, es decir, hace once años. Tal vez no sea George R.R. Martin, el historiador, quien sufre el “bloqueo del escritor”, sino George R.R. Martin, el politólogo.

La sociedad y la democracia están cambiando. Desde el final de la Guerra Fría y la “victoria” de la democracia capitalista, estos dos conceptos –democracia y capitalismo– han sido desafiados por otros sistemas e ideologías que parecen tener más éxito. Y ahí radica el problema: nuestro modelo de sociedad sigue derivado de la Ilustración. No está –o ya no está– adaptado al mundo y a las problemáticas derivadas de sus múltiples interconexiones.

Es interesante observar que los únicos científicos sociales preocupados por los estudios culturales y los estrechos vínculos entre arte y política, se sitúan sistemáticamente en la extrema izquierda del espectro político. Fredric Jameson, Slavoj Žižek, Pablo Iglesias, Edgar Morin, etc., son o han sido marxistas convencidos. Llamados *posmodernos*, son los únicos que se atreven a criticar el capitalismo, hoy inseparable de la democracia. Y ese es el problema, porque quizá no sea el modelo político el que está en crisis, sino el modelo económico. Y en este punto, George R.R. Martin y la teoría realista no pueden hacer nada.

Posmodernidad, capitalismo y supervivencia

Nacido a finales de la década de 1960, el concepto de *posmodernismo* surgió, primeramente, en campo las artes visuales,⁵³ pero se convirtió en concepto sociológico

53. El interés por el vínculo entre el posmodernismo y el cine proviene del propio origen del concepto, artístico en su base y luego sociológico. El mapa ya precedía al territorio.

cuando Jean-François Lyotard publicó *La condición posmoderna* (1979). En su libro, Lyotard plantea la idea del fin y la obsolescencia de las ideologías –las de la Ilustración y las de la Revolución Rusa–, ya que todas ellas se basan en una idea, la de la liberación humana, que, según él, resulta inconcebible, porque el advenimiento de las nuevas tecnologías y, sobre todo, el cambio de las temporalidades, lo hacen imposible. De hecho, los posmodernos señalan que en las sociedades occidentales contemporáneas de finales del siglo XX ha desaparecido la relación con la razón. Todo se centra en el presente, en lo inmediato. Ya no hay ninguna referencia a la tradición ni ninguna conexión con el futuro.

La ciencia-ficción y la fantasía han sido analizadas a menudo desde la posmodernidad porque, desde sus preceptos, describe perfectamente la sociedad actual: el totalitarismo ilustrado, en las distopías, representa el totalitarismo económico, no el político. La ciencia-ficción, en este contexto, vuelve a ser muy premonitoria. El capitalismo es la nueva dictadura. El caos de Martin sigue muy presente, y ni siquiera él, su creador, puede deshacerse de él.

Teóricos como Jameson, Debord y Baudrillard han utilizado a menudo las teorías de Karl Marx para desarrollar las suyas propias. Algunos, como Jameson, analizan *El Capital* (2011) y lo desmitifican para darle una lectura extremadamente contemporánea.⁵⁴ En su obra, Karl Marx hace un análisis económico –y paradójicamente bastante apolítico– del sistema capitalista al que atribuye una lectura muy realista. Marx llegó a la conclusión, que en última instancia es muy relevante hoy en día, de que el crecimiento constante es imposible. Sin embargo, el capitalismo es una máquina monstruosa, en constante movimiento, que debe extenderse, crecer y absorber todo a su paso. Esta máquina se ha ilustrado muy a menudo de forma metafórica en las películas de ciencia-ficción: para regular el capitalismo, las guerras, las epidemias y las migraciones fueron necesarias y permitieron una reconstrucción que llevaría a un nuevo período de crecimiento. Algo que George R.R. Martin describe muy bien en sus libros, y sufren todos los personajes de su saga.

Hoy en día, las amenazas del pasado siguen siendo las mismas. Acabamos de vivir dos años de pandemia mundial, la guerra llama a la puerta de la Unión Europea, la crisis financiera parece no tener fin... Es difícil en esta inercia de nuestra sociedad imaginar una evolución positiva. Mientras Albert Camus intentaba dar sentido a la monótona y difícil vida de Sísifo,⁵⁵ terminó su novela *El mito de Sísifo* (1942) de la for-

54. Frédéric Jameson es autor de *Representar el Capital*, publicado en 2011.

55. Sísifo fue castigado por Zeus y Tánatos por empujar una piedra hacia la montaña que, una vez en la cima, vuelve a caer.

ma más abierta: “Debemos imaginar a Sísifo feliz”. Tal vez aquí esté la continuación de las novelas de George R.R. Martin.

La utopía está en el horizonte. Me acerco dos pasos, ella retrocede dos pasos. Doy otros diez pasos y se aleja diez pasos más. No importa lo lejos que vaya, nunca lo alcanzaré. Entonces, ¿para qué sirve la utopía? Es para esto: para seguir caminando (Galeano, 2010).

... o hacia el fin de la civilización occidental?

Cuando una civilización consigue imponer sus ideas al mundo durante tantos siglos como lo ha hecho Occidente, inevitablemente se convence de su propia superioridad y, por tanto, de la absoluta perdurabilidad de sus ideas. Víctima de una lenta decadencia que aún le cuesta identificar y aceptar, la civilización occidental está en busca de sentido e identidad. Sensibilizados por los ataques culturales y religiosos de otras civilizaciones con una identidad ahora fuerte, la decadencia moral, social y cultural de Occidente es cada vez más evidente. El bajísimo crecimiento demográfico, la dependencia casi patológica del consumo excesivo, el creciente alejamiento de los ciudadanos de las instituciones políticas y el rechazo de la cultura son elementos que debilitan la civilización occidental y la hacen, paradójicamente, cada vez menos civilizada, como ilustran los cinco volúmenes de George R.R. Martin.

La teoría de Samuel Huntington puede parecer simplista a muchos niveles, ya que reduce las relaciones internacionales a la noción de un choque entre bloques culturales casi herméticos, pero ha predicho muchos de los principales acontecimientos políticos que han ocurrido desde su publicación: la Primavera Árabe, los atentados del 11 de septiembre de 2001, la independencia de Kosovo, la lucha de Donald Trump contra la inmigración hispana, el lugar de Grecia en la Unión Europea, la Guerra Fría entre Estados Unidos y China, la hegemonía económica del dragón asiático, el declive de Europa, etc.

Como en su libro *¿Quiénes somos?*, publicado en 2004, en el que Huntington nos invita a reflexionar sobre el futuro de la civilización, George R.R. Martin hace lo mismo, aunque su saga esté actualmente inacabada. Quizás, la clave del futuro resida en la siguiente pregunta fundamental, planteada tanto por Huntington como por Martin: ¿Quiénes somos?

REFERENCIAS

CAMUS, A., *Le mythe de Sisyphe*, Folio Essais, 1942.

DELAUNAY, C., *Game of Thrones : de l'histoire à la série*, Nouveau Monde Éditions, 2018.

- FLISFEDER, M. y WILLIS, L. P., *Zizek and Media Studies: a reader*, Palgrave-Mac Millan, 2014.
- FUKUYAMA, F., *La fin de l'histoire et le dernier homme*, Flammarion, 1992.
- GALEANO, E., *Paroles vagabondes*, Lux Éditeur, 2010.
- HOBBS, T., *Le Léviathan*, Folio, 2000.
- HUNTINGTON, S., *Le choc des civilisations*, Éditions Odile Jacob, 1996.
- IGLESIAS, P., *Ganar o morir, lecciones políticas en Juego de Tronos*, Akal, 2014.
- JAMESON, F., *Lo postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*, Beaux-Arts, 2007.
- JAMESON, F., *Représenter le capital*, Editions Amsterdam, 2011.
- LYOTARD, J. F., *La condition postmoderne*, Editions de Minuit, 1979.
- MACHIAVEL, N., *Le Prince*, Le Livre de Poche, 2000.
- MARTIN, G.R.R., *A song of Ice and Fire. A Clash of Kings*, Tomo 2, Harper Voyager, 1998.
- MARTIN, G.R.R., *A song of Ice and Fire. A Game of Thrones*, Tomo 1, Harper Voyager, 1996.
- MONNIER, R., "La civilisation et son revers, la barbarie", *Dix-Huitième Siècle*, 1(40), 2008, 523-542.
- MORGENTHAU, H. J., Another Great Debate: The National Interest of the United States, *The American Political Science Review*, 6(4), 1952, 961-988.
- POTTE-BONNEVILLE, M., *Game of Thrones, série noire*, Les prairies ordinaires, 2015.
- THUCYDIDE., *La guerre du Péloponnèse*, Folio, 2000.
- ZIZEK, S., *El sublime objeto de la ideología*, Siglo XXI, 2001.
- ZIZEK, S., *La subjectivité à venir : essais critiques*, Flammarion, 2011.

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 situaciones rupturistas con la *high fantasy*

Dra. Anna Tarragó

Universidad de Barcelona

1. INTRODUCCIÓN, PROPÓSITO Y OBJETIVOS

El éxito de *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, David Benioff y D. B. Weiss, 2011-2019) ha significado un punto de inflexión en la ficción audiovisual vinculada a la Alta Fantasía —o *High Fantasy*, como la llamaremos a partir de ahora—, rescatándola⁵⁶ de su reducto de nicho para convertirla en fenómeno de masas. Las múltiples reediciones (por no decir resurgimiento) de los libros de la saga *Canción de hielo y fuego* (*Song of Ice and Fire*, George R.R. Martin, 1996-), la promoción realizada por HBO, las estrategias transmediáticas (tanto las de la propia cadena como las generadas espontáneamente por el *fandom*), u otras derivadas como el *merchandising*, exposiciones, música propia o cameos famosos, han convertido a esta serie en un hito histórico, no solo por la cantidad de premios prestigiosos acumulados en su haber, sino también por haber logrado un lugar privilegiado en el imaginario colectivo. La expectación por la continuación del universo de Martin se vio satisfecha en agosto de 2022 con el estreno de *La Casa del Dragón* (*House of the Dragon*, Ryan J. Condal y George R.R. Martin, 2022-), una suerte de precuela que sucede unos 200 años antes de la acción de *Juego de Tronos* y que, si bien no sigue fielmente los cánones de la adaptación literaria (como en la anterior serie), sí se inspira en historias narradas en los mismos libros de Martin.

56. El género y subgéneros de la fantasía se mueven, normalmente, por ciclos que van del olvido al nicho, y del nicho al *mainstream*, en cuanto a recepción de públicos se refiere. No sería justo obviar que, en los primeros años del siglo XXI, Peter Jackson elevó a fenómeno de masas la obra de Tolkien gracias a la trilogía del *Señor de los Anillos* (*Lord of the Rings*, 2001-2003).

Este capítulo pretende, a partir del estudio del género fantástico, sus subgéneros y la evolución de las diferentes teorías que abordan lo fantástico, ubicar estas obras en la hibridación de subgéneros de lo fantástico. Por otro lado, y partiendo del ensayo *High Fantasy and Heroic Romance* (Alexander, 1971), se intentará detectar si, en diferentes tramas, personajes o elementos comunes en ambas series, Martin rompe las reglas establecidas por Alexander. A partir del análisis de las convenciones establecidas por Alexander se intentarán identificar esos momentos de ruptura de un subgénero que, aunque prolífico y en constante evolución, es y ha sido, en la mayoría de su legado, muy estricto con sus propios cánones, convirtiendo a Martin, quizás, en *l'enfant terrible* de la alta fantasía.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y ESTUDIO PREVIO

2.1. Sobre lo fantástico y sus subgéneros

No es objeto de este estudio solucionar un debate que ya cuenta con muchos años sobre un género que es, cuanto menos, controvertido en lo que a convenciones de su propia estructura y características se refiere. Hablar de lo fantástico, aún hoy, requiere contención y prudencia, pues todavía son materia de discusión sus elementos más básicos. Es por ello que ha sido necesario recuperar estudios y autores que, sin sentenciar de manera categórica, sí han querido ofrecer aproximaciones a lo fantástico, sus límites (hoy convertidos en subgéneros) y sus variaciones, algo de lo que Martin es heredero en su obra.

Tzvetan Todorov, uno de los primeros teóricos en estudiar lo fantástico, definió el término en relación con los conceptos de realidad e imaginación, es decir, según la duda a la hora de creerse los hechos de la narración. De sus investigaciones surgieron las primeras categorías genéricas, que distinguían entre Lo Extraño (*The Uncanny*) y Lo Maravilloso (*The Marvelous*). Esto hace que lo fantástico se encuentre justo en la frontera entre estos dos ámbitos, que pueden llegar a superponerse y crear subgéneros transitorios (Todorov, 1975, pp. 30-31).

En el subgénero de lo fantástico-extraño los eventos que parecen sobrenaturales a lo largo de la historia reciben una explicación racional al final. Por el contrario, las narrativas ubicadas en el subgénero de lo fantástico-maravilloso como fantásticas, al final acaban con la aceptación de lo sobrenatural. Estas son las narrativas más cercanas a la “pura fantasía”, porque el hecho de que esta fantasía no necesite ser explicada, ni racionalizada – simplemente se da por hecho– sugiere que la existencia de lo

sobrenatural es totalmente posible y, hasta cierto punto, normal (Tarragó, 2020). En este caso, *Game of Thrones* entraría dentro del subgénero fantástico-maravilloso, ya que los eventos y elementos fantásticos que se van mostrando no tienen una explicación racional, pero tampoco son completamente novedosos ni desconocidos.

Durante la primera mitad del siglo XX, el folklorista y profesor Vladimir Propp descubrió la estructura básica de un género de cuentos que empiezan con una disminución o un daño causado a alguien, o bien con el deseo de poseer algo, y que se desarrollan a través de la partida de un protagonista de su hogar, el encuentro con un ayudante y de un objeto y otras complicaciones, como puede ser el duelo con un adversario, un regreso al hogar, una persecución o unas pruebas, entre otros. Este nuevo estilo de cuentos pasaría a llamarse cuentos maravillosos, que objetivamente podrían formar parte del folklore, pero también constituyen un todo en sí mismos (Propp, 2008, p. 17). Esto es algo que posteriormente reformularía el propio Tolkien en 1947, en su ensayo *Sobre los cuentos de Hadas* (2013).

También, a mediados de siglo, estudiosos como Genet, Eliade o Campbell (1949) contribuyeron, desde diversos ámbitos, a cuestiones narratológicas, funcionales y arquetípicas que sirvieron para la configuración de otros subgéneros de lo fantástico, como la Fantasía Histórica, la Fantasía Heroica o la posterior Fantasía de Aventuras, de la que teóricos como Sánchez-Escalonilla (2009) o David Roas (2016), han ampliado, desde la filología, los estudios culturales y cinematográficos o la literatura comparada, el corpus académico que estudia este complejo entramado de subgéneros.

2.2. Taxonomías contemporáneas de lo fantástico

Farah Mendlesohn, historiadora e investigadora, quiso buscar un nuevo sistema de clasificación en el género de la fantasía. El resultado fueron cuatro categorías —*Portal-Quest Fantasy*, *Immersive Fantasy*, *Intrusion Fantasy* y *Liminal Fantasy*— (Mendlesohn, 2008) que, a diferencia de estudios anteriores, nacieron a partir del estudio de cómo se cuenta la historia —es decir, a partir de su *storytelling*—, y no de su contenido. En esta división, el punto de vista, el tono y el estilo son los que marcan la diferencia. Tenemos, para empezar, la *Intrusion Fantasy*, donde lo fantástico irrumpe y altera la normalidad del mundo; en cambio, si el personaje muestra indiferencia, como si el hecho sobrenatural fuera algo que sucediese habitualmente, estamos ante una *Liminal Fantasy*, donde lo fantástico se acepta como base. Como se observa, un mismo evento no crea necesariamente la misma historia, ni el mismo tipo de fantasía. Por tanto, se propone una nueva taxonomía de la fantasía que se determina a través de cómo la fantasía entra y se abre paso en el mundo de nuestra narración (Mendlesohn, 2008, p. 15).

Game of Thrones (y por defecto, *La casa del Dragón*), entendida como obra de *High Fantasy*, se clasificaría dentro de la *Immersive Fantasy*, ya que en este tipo de fantasía nos encontramos con un mundo ficticio en el que los elementos fantásticos no son cuestionados dentro del contexto de la historia, y el lector percibe este mundo a través de los ojos y oídos del protagonista, sin recibir ninguna clase de narrativa explicativa. Este tipo de narrativas niegan conscientemente el *sense of wonder*⁵⁷ que viene asociado normalmente con la ficción especulativa (Mendlesohn, 2008, p. 21).

A diferencia de la *Portal-Quest Fantasy*, donde la fantasía se ve como algo nuevo y asombroso a través de los ojos de una persona, de otro mundo, que no la ha experimentado nunca y donde se encuentran obras como *Alice in Wonderland* (Lewis Carroll, 1865) o la saga *The Chronicles of Narnia* (Clive Staples Lewis, 1950-1967), en *Game of Thrones* el mundo que se presenta –un mundo fantástico– es el único mundo que existe en la historia, y es visto por los personajes de la historia como su mundo normal. Además, en *Game of Thrones* también se invita al lector, no sólo a compartir un mundo concreto con los personajes, sino también a asumir una serie de suposiciones, valores y morales diferentes a las propias del lector, en las que la fantasía ya está completamente integrada, y que van conjuntamente con el mundo que se nos presenta –otra de las características principales de cualquier novela que se enmarque dentro de la *Immersive Fantasy*, como en *El Señor de los Anillos* (J.R.R. Tolkien, 1954), por ejemplo–. Esto significa que la construcción del mundo tendrá una forma muy diferente, ya que el lector y los personajes comienzan con un nivel de conocimiento distinto del entorno narrado. En este caso, cuando George R.R. Martin presenta *Westeros*, el mundo en el que se ubica su historia, también muestra un sistema político completo, unas tradiciones, una moral o unas religiones concretas. *Westeros* es mucho más que un lugar creado simplemente para que suceda la acción, es un conjunto de sociedades lleno de complejidades, que ayudan al desarrollo y al realismo de la historia. En *Game of Thrones* no existe nada que escape de lo fantástico.

3. METODOLOGÍA

Entonces... ¿Dónde ubicamos la obra de Martin? Si bien hemos empezado este capítulo intuyendo que este autor se mueve cómodamente en la hibridación de subgé-

57. Un sentimiento de despertar y de impresión provocado por la expansión de nuestra conciencia de lo que es posible o por la confrontación con la inmensidad del espacio y el tiempo, que normalmente se produce al leer ciencia-ficción.

neros, como ya hemos podido comprobar, y a pesar de tener elementos de la Fantasía de Aventuras, la Fantasía Heroica o la Fantasía Histórica, así como de la *Liminal* o la *Inmersive Fantasy*, no nos equivocaremos al afirmar que *A song of Ice and Fire*, obra que aglutina las series de *Game of Thrones* y *House of the Dragon*, encaja plenamente en la *High Fantasy*.

El término *High Fantasy*, acuñado por primera vez por Lloyd Alexander en su ensayo *High Fantasy and Heroic Romance* (1971, pp. 577-584), ofrece un marco adecuado para *A Song of Ice and Fire*, que puede ser considerada una obra propia del subgénero, ya que incluye caballeros, princesas, dragones e incluso zombis de hielo, además de que la trama se desarrolla alrededor de reyes, batallas y derechos de nacimiento –y todo recuerda vagamente a la Europa medieval–.

Cualquier obra perteneciente a la *High Fantasy* se ubica en un mundo alternativo y ficticio que tiene unas normas morales y reglas diferentes a las del mundo real. Esta es la única regla técnica del subgénero de la *High Fantasy*, y George R.R. Martin la cumple a la perfección; sin embargo, existen otras muchas normas propias de la *High Fantasy* que Martin parece subvertir en sus libros. Veamos si es así.

3.1. Modelo de análisis

Para analizar ambas series y las posibles subversiones o rupturas que Martin haya podido realizar en dichas obras, debemos empezar por los elementos básicos de la alta fantasía.

No se pueden incluir, en este estudio, todas las analogías y comparaciones que realiza el ensayo de Alexander. Sería inabarcable para este capítulo. Es por esta razón que el análisis queda resumido en cinco categorías que permitirán una identificación más rápida y sencilla de los elementos que Martin cumple o subvierte, y que resumimos de este modo:

- a. Historias/Tramas: Abundancia de historias de tono dramático y épico. Normalmente, un héroe o heroína lucha contra fuerzas malignas sobrenaturales para salvar el mundo.
- b. Personajes: héroe/heroína principal; sabio/místico/mentor; antagonista/señor oscuro; personajes secundarios (doncella, huérfano, falso amigo/traidor, coadyuvantes, secuaces...).

- c. Temas: Bien/Mal; Salvación del mundo; *Coming of age*; Autoconocimiento/Anagnórisis; Amor verdadero.⁵⁸
- d. Escenario: Espacio y Subespacios organizados. Sistemas de clases, economía, política y gobierno, oficios y gremios, leyes, tradiciones...
- e. Características habituales: idiomas o lenguajes inventados, folklore, animalario/bestiario, razas y especies. Aceptación de lo sobrenatural sin sobresalto.⁵⁹

4. ANÁLISIS: JUEGO DE TRONOS Y LA CASA DEL DRAGÓN

El análisis que sigue a continuación se ha construido sobre la estructura global de ambas series, ya que entrar en el detalle de episodios o incluso secuencias hubiera dilatado demasiado este estudio. Si bien se utilizan algunos ejemplos concretos, para ilustrar mejor el sentido de lo analizado.

- a. Historias/tramas: Se cumple, en ambas series, el tono dramático, aunque hay discrepancias sobre el tono épico, que en *GoT*⁶⁰ se observa de forma evidente, mientras que en *HoD*⁶¹ es mucho más sutil, en ocasiones incluso latente. Lucha contra fuerzas malignas sobrenaturales: si bien se cumple perfectamente en *GoT*, esta trama no aparece en *HoD*, que se limita a las intrigas palaciegas. El rol heroico varía constantemente en *GoT*, siendo imposible, a causa del carácter coral, designar solo a uno. Mucho más fácil es en *HoD* (también a causa del menor número de personajes), donde identificamos fácilmente a una heroína, un coadyuvante, un antihéroe y varios antagonistas.
- b. Personajes: Debido a la ingente cantidad de personajes existentes en ambas obras, se ha considerado oportuno resumirlos en la siguiente tabla, que reúne a los principales, así como la inclusión sus principales roles, siguiendo las categorizaciones del *dramatis personae* de Propp (1981) y roles actantes simbólicos de Jung (2016):

58. Temas más mencionados en el ensayo de Alexander.

59. Todo ello mencionado también en Alexander, y a la vez inspirado en los estudios de Tolkien y Propp sobre los cuentos de hades y los cuentos maravillosos respectivamente.

60. *GoT* es la abreviatura de *Game of Thrones*, y se utilizará a lo largo de todo el análisis.

61. *HoD* es la abreviatura de *House of the Dragon*, y se utilizará a lo largo de todo el análisis.

Personajes	
GoT:	HoD:
Stark: Jon Snow (héroe); Arya (heroína); Sansa (doncella); Brandon (huérfano/mago/sabio); Ned (héroe inicial/guerrero); Rickon (huérfano); Catlynn (cuidadora/coadyuvante).	Princesa Rhaenyra Targaryen: heroína. Heredera al trono de hierro. Viserys I: coadyuvante de Rhaenyra / sabio o mentor. Rey de Westeros.
Baratheon: Robert Baratheon (rey); Stannis Baratheon (contendiente al trono/antagonista/aliado); Renly Baratheon (contendiente al trono/aliado).	Príncipe Daemon Targaryen: antihéroe/coadyuvante de Rhaenyra. Contendiente al trono, marido de Rhaenyra. Guerrero. Princesa Rhaenys: prima de Viserys y tía segunda de Rhaenyra. Contendiente al trono. Coadyuvante de Rhaenyra. Señora de Marcaderiva por matrimonio.
Lannister: Tyrion (bufón/mentor/coadyuvante/antihéroe); Cersei (antagonista); Jamie (secuaz/antihéroe/aliado); Tywin (antagonista); Jeffrey (antagonista); Myrcella y Tommen (huérfanos).	Vaemon Velarion: Señor de Marcaderiva. Cambiapielos. Otto Hightower: Mano del Rey. Antagonista. Padre de Alicent Hightower.
Targaryen: Daenerys (heroína); Viserys (antagonista).	Reina Alicent: Reina de Westeros por matrimonio (con Viserys). <u>Pasa de aliada a antagonista.</u>
Otros personajes: Brienne de Tarth (coadyuvante); The Hound Clegane (secuaz/coadyuvante); Petyr Littlefinger (cambiapielos/antagonista); Melissandre (hechicera/cambiapielos); Sir Varys, la araña (mentor/sabio); Sir Jorah Mormont (coadyuvante de Daenerys).	Sir Criston Cole: Guardia Real. Pasa de aliado a secuaz. Larys Strong: Secuaz

Tabla 1: Personajes principales de *Game of Thrones* y *House of the Dragon*.

Fuente: Elaboración propia y consultas en IMDb.

c. Temas principales:

- Bien/Mal: se cumple, en ambos casos, con los matices narrativos necesarios.
- Salvación del mundo: se cumple en *GoT* (uniéndose héroes y antagonistas, incluso, para combatir a un enemigo común como intruso destructor), pero no en *HoD* (ya que, en realidad, no hay mundo que salvar más allá de las intrigas palaciegas y de quién ocupa el trono).
- *Coming of age*: Se cumple en ambas series.
- Autoconocimiento/Anagnórisis: en cuanto al primero, se cumple en ambos casos. Por lo que respecta a la anagnórisis, si bien contamos con múltiples ejemplos en *GoT* (Daenerys Targaryen, Melissandre, John Snow, entre otros), no observamos ninguno en *HoD*.
- Amor verdadero: se cumple en el caso de *GoT*, pero no queda muy claro en *HoD* (se podría aventurar la posibilidad en la relación de Rhaenyra y Daemon, pero queda todavía desarrollo pendiente en esta pareja).

En cuanto a temas secundarios (Venganza, Traición, Poder y Ambición/Conquista, Justicia/Injusticia, Lo viejo y lo nuevo), todos están presentes en ambas series.

d. Escenario/s:

- Espacio: en ambos casos podemos ver un mundo similar al nuestro; una Edad Media recreada.
- Subespacios: En *GoT* podemos conocer casi todo el mapa del mundo en el que sucede la acción: *Westeros*, *Essos* y el Territorio “más allá del muro”. En *HoD*, en cambio, la acción se centra específicamente en Desembarco del Rey, Rocadragón, Marcaderiva (todos ellos en *Westeros*) y Pentos (*Essos*), un radio mucho más reducido.
- Sistemas de clases, economía, política y gobierno, oficios y gremios, leyes, tradiciones: todos ellos perfectamente estructurados en ambos casos.

e. Otras características habituales de la *High Fantasy*:

- Idiomas o lenguajes creados: Tenemos, en *GoT*, hasta ocho idiomas distintos (Incluyendo el Valyrio). En *HoD*, en cambio, solo se alternan el inglés (lengua común) y el Valyrio (solo dominado por la realeza).
- Folklore y religiones: Cabe destacar hasta cuatro religiones o cultos distintos en *GoT* frente a las dos presentes en *HoD*; En cuanto a canciones, mitos y leyendas, maldiciones o profecías se refiere, ambas obras se nutren enormemente de un corpus creado a medida para ellas, destacando, en *HoD*, la ampliación a ritos y tradiciones Valyrias. Cabe también resaltar la cuestión de la leyenda del elegido en ambas series, siendo una de las tramas principales e hilo conductor, especialmente, en *GoT*.
- Animalario/bestiario, razas y especies: Destaca, en *GoT*, la presencia de dragones, humanos, niños del bosque, rey de la noche más su ejército de muertos, *cambiapielos* y gigantes. En *HoD* solo aparecen seres humanos y dragones.
- Aceptación de lo sobrenatural como normalidad: se cumple en ambos casos, si bien en *GoT* se produce sorpresa por los Dragones, no por su aparición en sí, sino porque se consideraban desaparecidos hacía siglos.

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Hemos podido ver cómo la hibridación de géneros permite a George R.R. Martin elegir aquellas características que mejor encajan con sus historias, transitando entre subgéneros libremente.

Si bien no podemos hablar de ruptura total de las normas de la alta fantasía, sí podemos observar ciertas transgresiones, sobre todo en cuanto a personajes, temas y tramas se refiere: hemos podido ver límites difuminados entre héroes, antihéroes, y antagonistas, por ejemplo, o bien la descentralización del bien y del mal. Por otro lado, no siempre se busca salvar al mundo en cuanto a tramas o historias se refiere.

De hecho, la riqueza de *GoT* y *HoD* reside, precisamente, en lo impredecible de dichas transgresiones, que se producen en aras de satisfacer la sorpresa del lector/espectador. La mayoría de las novelas de fantasía mantienen vivos a sus protagonistas hasta llegar al final agri dulce, pero en el mundo de *Ice and Fire* ser alguien importante para la trama no le protegerá. Los héroes mueren sin dignidad. Y su muerte no será necesariamente provocada por una causa noble; por tanto, la fantasía de Martin, como la vida real, puede ser increíble a la vez que cruel.

Ned Stark y Jon Snow, los personajes seguramente más nobles y honestos en todo el universo de *Ice and Fire*, mueren por su moral incorruptible. En el mundo creado por George R.R. Martin, las buenas acciones no aseguran la salvación.

Igual que otros autores, Martin recoge y amalgama mitos y leyendas greco-latinos, nórdicos y medievales, tradiciones literarias de lo fantástico y de la historia para obtener un caos ordenado en el que, ni todo es inventado, ni todo es imitado.

George R.R. Martin es consciente que las narrativas sobre los elegidos, y la cuestión sobre el elegido profetizado y esperado durante años, se han repetido hasta la saciedad, de ahí que los personajes de *Game of Thrones* se vean desesperados por coronar a un Azor Ahaí, el príncipe o princesa que fue Prometido/a, que derrotará a Los Otros y pondrá fin a la larga noche... Sin embargo, no son capaces de encontrar a la persona adecuada.

Un gran número de novelas fantásticas tienen símbolos religiosos camuflados o su propia versión de religiones fantásticas. Sin embargo, en las sociedades de Martin se encuentran diferentes religiones plenamente complejas que compiten entre ellas –*Los Dioses antiguos y los nuevos, la fe de los Siete, R'hllor, El Dios de muchas caras*–, ya que el autor es capaz de crear una tensión política multifacética. La intersección entre intereses políticos y religiosos conduce la trama mejor que cualquier villano u objeto mágico que se pudiese inventar.

En *Game of Thrones*, la monarquía no es un derecho de nacimiento, es una construcción social. Tener tantos puntos de vista, como los que da Martin, en una misma historia, brinda una visión más amplia del problema sobre quién debería sentarse en el Trono de Hierro. De hecho, en *House of the Dragon*, ya solo en su primera temporada, se aborda el dilema de la ley sálica, el derecho hereditario y las luchas internas e incluso fratricidas por el trono. Por tanto, se entiende la monarquía como un sistema más arbitrario.

Muchas novelas de *High Fantasy* embellecen e idealizan la época medieval europea, pero, contrariamente, Martin crea un mundo igual de cruel, sucio y políticamente complejo que la verdadera Europa medieval. No hay objeto causante ni solucionador de todos los problemas. Ni espadas mágicas, ni anillos que controlan el mundo, ni varitas de sauco... En *Game of Thrones* no se encuentra ningún objeto a conquistar; las espadas de acero valyrio son toda una rareza, pero no son mágicas ni nada que se le parezca, solo ventajosas (en el caso del ejército de los Caminantes). Incluso la daga de Brandon Stark (artífice de su intento de asesinato y de la muerte del Rey de la noche a manos de Arya), anterior posesión de la dinastía Targaryen (como vemos en *House of the Dragon*) no tiene poder alguno (más allá del guiño simbólico establecido).

La fantasía ha sido estudiada desde diferentes disciplinas, como la filología, los estudios culturales, la literatura comparada, la historia o los estudios medievales. Gracias a este hecho se han conseguido crear conexiones políticas, históricas y literarias, por ejemplo, entre el medievalismo y la cultura popular actual (Tolmie, 2006, p. 147).

Además, hemos podido ver cómo algunos estudiosos han podido organizar subgéneros que se caracterizan, bien por temas o entornos particulares, bien por una superposición con otros géneros literarios o formas de ficción especulativa. George R.R. Martin ha hecho de este crisol su punto fuerte, y ha abierto la puerta a nuevas especulaciones y fórmulas a través de las que la fantasía y la mezcla de géneros pueden seguir sorprendiendo a los lectores.

REFERENCIAS

- ALEXANDER, L., *High Fantasy and Heroic Romance*, Boston, The Horn Book, 1971.
- BENIOFF, D. y WEISS, D.B. (Productores), *Game of Thrones* [Serie de televisión], HBO Max, 2011-2019.
- CAMPBELL, J., *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, Princeton, 1949.
- CONDAL, R. J. y MARTIN, G. R.R. (Productores), *House of the Dragon* [Serie de televisión], HBO Max, 2022-.

- JUNG, C. G., *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Editorial Paidós, Barcelona, 2016.
- MARTIN, G.R.R., *A Song of Ice and Fire*, Books One-Five, Bantam Books, Nueva York, 1996-2011.
- MENDLESOHN, F., *Rethorics of Fantasy*, Wesleyan University Press, Connecticut, 2008.
- PROPP, V., *La Morfología del Cuento*, Fundamentos, Madrid, 1981.
- PROPP, V., *Las Raíces Históricas del Cuento*, Fundamentos, Madrid, 2008.
- ROAS, D., *Tras los límites de lo real: una definición de lo fantástico* (Vol. 161), Editorial Páginas de Espuma, 2016.
- SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A., *Fantasía de aventuras: claves creativas en novela y cine*, Ariel Comunicación, Barcelona, 2009.
- TARRAGÓ, A., *El fantàstic en mons ordinaris: Michael Night Shyamalan o la segona generació de Storytellers fantàstics* [Tesis de doctorado], Universitat Ramon Llull, 2020.
- TODOROV, T., *The Fantastic: A structural approach to a literary genre*, Cornell University Press, Cornell, 1975.
- TOLKIEN, J.J.R., Sobre los cuentos de hadas. *El invisible anillo*, Editorial Eneida, 2013, pp. 5-12.
- TOLMIE, J., "Medievalism and the Fantasy Heroine", *Journal of Gender Studies*, 15(2), 2006, 145-158.

Capítulo 11

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

Dra. Isabelle Rachel Casta
Universidad de Artois, Francia

“En política, la elección rara vez es entre el bien y el mal, sino entre el peor y el mal menor”.

Maquiavelo

En la alta fantasía, el orden lucha contra el caos, el bien contra el mal. Pero Anne Besson matiza las acusaciones de maniqueísmo lanzadas contra estas literaturas imaginarias: “Cuando aparece un cierto dualismo, nunca está desprovisto de zonas grises, sombras o matices”. La fantasía oscura ilustra particularmente bien esta tendencia de la ficción: una especie de romance, donde el bien deja paso al mal; y no solo se invierte el axioma bien/mal, sino que dentro de este nuevo esquema los personajes deben apelar a su(s) lado(s) oscuro(s) y/o poner en marcha estrategias maléficas; optan (o no pueden evitar hacerlo así) por utilizar las armas de sus enemigos... En doble ruptura con la eucatástrofe preconizada por Tolkien y con el mono-mito del “Héroe de las mil caras” según Joseph Campbell (1949), los *corpus* de George R.R. Martin han configurado así un imaginario de sangre, estupor y muerte donde, según las palabras de Oscar Wilde, “Cada hombre mata lo que ama” (y podemos añadir: ¡y también lo que odia!). Más allá de las heroicas muertes en los campos de batalla de la Tierra Media, las ocho temporadas de *Juego de Tronos* promovieron matanzas y torturas tan incalificables, que los fans acabaron enviando intensas súplicas a los *show-runners* Benioff y Weiss, como “por favor, no matéis a Tyrion”.

Sadismo, asesinatos en masa, cráneos aplastados en primeros planos... todo sucede, y en palabras de Diderot, “todo se aniquila, todo perece, todo pasa”; y el tropismo femenino que reorienta masivamente las series recientes no hace nada por atenuar el horror de las exacciones, incluidas las ordenadas por reinas reinantes o de facto (o princesas): Daenerys quema vivos a quienes se le resisten o juzga traidores a su causa; Cersei destruye el Gran Septo de Baelor mediante fuego griego, eliminando a

cientos de personas, incluida su propia nuera, y provocando el suicidio de Tommen, su último hijo.

Arya apuñala y degüella a sus enemigos, incluido su antiguo aliado, Petyr Baelish (también es ella quien derrota al Rey de la Noche). En cuanto a Sansa, deja que su marido Ramsey Bolton sea devorado por sus propios perros, igual que Zaroff en *La caza del conde Zaroff*. De hecho, todo sucede como si la fantasía encantada de Lord Dunsany y las *Crónicas de Narnia* hubiera entrado en la edad adulta y, más allá de las hadas y las búsquedas heroicas, fuera un multijuego de écfasis de horror y violencia, invirtiendo sistemáticamente los valores del ideal caballeresco.⁶²

1. EL DETERIORO SISTEMÁTICO DE UN MODELO: “AL FINAL, LA INDECENCIA PREVALECERÁ” (CASA DEL DRAGÓN, T. 1)

Inmoral, turbia y sangrienta, *Juego de Tronos* pretende respetar los patrones de los grandes modelos agonísticos anteriores, pero los subvierte para hacerlos crudos y crueles hasta violar uno de los tabúes más intangibles del género, a saber, la muerte de los niños... Solo podemos evocar la terrible advertencia que Cersei dirigió a Ned Stark, y que este no escuchó: “Cuando jugamos al juego de tronos, o ganamos o morimos; no hay término medio”.

Más allá del canon antiguo o medieval... y más allá de la muerte misericordiosa de Boromir en *El Señor de los Anillos*, la ejecución de Oberyn Martell por Gregor Clegane impacta por su ignominiosa violencia: y sin embargo, es al final de un duelo legal en el que este príncipe defendía al inocente Tyrion Lannister, cuando es sádicamente masacrado por aquel a quien todos apodan “la Montaña”... Declarado culpable, el propio Tyrion llegará a matar a su propio padre Tywin, en el asiento de las letrinas, justo después de haber estrangulado a Shae, la prostituta a la que amaba pero que le traicionó. Ramsey Bolton también mata a su propio padre junto a su esposa Wanda, e incluso al bebé que aún llevaba en brazos.

De hecho, más cerca de Shakespeare que de Tolkien: se podrían encontrar numerosos ejemplos, pero es justo tirar de esquemas orientativos y explicativos; en primer lugar, la constatación de la aparición de un hiperrealismo más brutalmente picaresco que épico, donde se da a luz en un baño de sangre y luego se perece con su hijo como Aemma, la esposa de Viserys, el rey que abre la saga de *La casa del dragón*. Esta pre-

62. En las siete primeras temporadas de *Juego de Tronos* hay no menos de ¡setenta y siete traiciones!

cuela está repleta de escenas impactantes que muestran, por ejemplo, al hermano del rey, Daemon, matando fríamente a Royce, su primera esposa, decapitando a su amigo, Vaemond Velaryon por un motivo trivial, y finalmente intentando estrangular a Rhaenyra,⁶³ sobrina y segunda esposa, aunque parece amarla... Mientras tanto, Criston Call mató al amante de Laenor Velaryon⁶⁴ porque no soportaba la aparición de este en la boda del príncipe con la joven e inocente Rhaenyra Targaryen. Y, sin embargo, junto a estos ejemplos atroces en los que un parto se convierte en una carnicería, en los que uno muere mientras defeca, la historia de Jon Nieve, ciertamente asesinado por sus propios hombres, pero resucitado para convertirse de nuevo en el “escudo de los reinos humanos” que le llevará a sacrificar su amor por Daenerys,⁶⁵ sigue siendo un ejemplo de caballerosidad.

Encarna la *catábasis* consumada, y se une así a Aragorn, Eneas, Orfeo... también el cara a cara con su hermana menor Arya simboliza por sí solo la perfecta integridad de este héroe luminoso; cuando ella le pregunta: “Pero ¿cómo has sobrevivido a una puñalada en el corazón?”, él responde: “Pero no sobreviví...”. Todo está dicho, en una economía de medios y efectos, que le convierte realmente en el único paladín de la serie.

2. TROZOS DE VALENTÍA Y MUERTOS EN LLAMAS: “NUESTRA ES LA FURIA” (LEMA DE LOS BARATHEON)

No es de extrañar que la novela de George R.R. Martin haya inspirado tantas secuelas o remakes llenos de la furia sin límites y el odio visceral que recorre como una línea de sangre todos los episodios de la saga; la reciente trilogía de Kendare Blake, titulada *Tres coronas oscuras*, muestra esta vez la guerra fratricida entre tres hermanas, Katharine, Mirabella y Arsinoe, ya que solo una de las tres será llamada a reinar sobre el reino de Fennbirn. En ese momento sentimos hasta qué punto la vena oscura y a veces feroz de *Juego de Tronos* ha iniciado una nueva singularización, cada vez más

63. Para George R.R. Martin, muere devorada por el dragón de Aegon II, Sunfyre. Además, en las primeras temporadas de *Juego de Tronos*, tanto Shireen Baratheon como Arya Stark conocen de memoria las aventuras de los Targaryen... y sus trágicos destinos.
64. Contrariamente a la novela, el príncipe Laenor sí acabará huyendo con su nueva amante, Qarl Correy (episodio 7) gracias a la complicidad de Rhaenyra y Daemon, que les harán pasar por muertos para poder casarse con ellos.
65. Es más o menos Tyrion sugiriéndole que “el deber es la muerte del amor”, mientras que hasta ahora Jon ha estado afirmando que “el amor es la muerte del deber”.

despiadada y cada vez más destructiva, ligada a estereotipos seriales en constante renovación.

¿Un *one-upmanship* permanente? Volvamos por un momento a la génesis de la precuela de *La casa del dragón*: se trata de las crónicas tituladas *Fuego y sangre*, publicadas por Pygmalion en 2019. El objetivo era dar coherencia a esta franquicia para conseguir un imaginario de forma eficaz y rápida. Por eso, desde el principio, las escenas chocantes interpelan al espectador: corte de lengua en primer plano, matrimonio desastroso entre dos prometidos mal avenidos, que se anuncia con una acometida asesina en la que la sangre derramada es bebida por una rata, como en símbolo de decadencia y máximo envilecimiento. De este modo, ¡el vínculo se reafirma inmediatamente con la obra original!

Los mecanismos de estas muertes, que tan poco tienen que ver con el ideal caballeresco, cuestionan en consecuencia la influencia de los genocidios del siglo XX en el oscurecimiento irreversible de la fantasía *grimdark*.

Por la conjugación de *hubris* y *hamartia*: la decapitación de Ned Stark, al final de la primera temporada de *Juego de Tronos*, estaba más o menos anunciada desde la ejecución por la espada de este último, de un desertor de la Guardia de la Noche que había venido a advertir a los habitantes de Invernalda de la existencia de muertos vivos... a lo que se añade la defenestración del joven Brandon por Jamie Lannister. De la culpa original a la venganza, se pone entonces en marcha todo el mecanismo de lo que los griegos llamaban *hamartia*.

Normalmente, de hecho, no se elimina ni a los héroes amables, ni a las mujeres embarazadas... Sin embargo, durante el famoso episodio 9 de la tercera temporada, “Las lluvias de Castamere”, asistimos a la ejecución de tres de los personajes más carismáticos de la serie: Catelyn Stark, masacrada al mismo tiempo que su hijo Robb, el Joven Lobo, y su esposa embarazada, Talisa. En efecto, las familias Frey y Bolton han conspirado para deshacerse de los Stark, contra la remuneración ofrecida por los Lannister. Esta emboscada se relaciona con la “noche de los cuchillos largos”, ya que los Stark se presentaron ante la familia Frey como amigos, casándose finalmente uno de sus sobrinos Tully con una de las hijas de Walder Frey... Pero las bodas se convirtieron en una carnicería y una masacre general.

El horror llega a su clímax cuando los Frey cosen sobre los hombros del cadáver de Robb la cabeza de su propio lobo, asesinado al mismo tiempo que ellos... El cuerpo es así paseado al grito burlón de “¡El Rey en el Norte! ¡El Rey en el Norte!”, y pasa por delante de Arya, que ha venido a reunirse con su familia y que asiste desolada e impotente a este drama. Muchos años después, se vengará de la forma más radical posible: volviendo a la antigua leyenda griega de Atreo y Tiestis, le da de comer a Walder

Frey⁶⁶ a sus propios hijos, antes de degollarlo, bajo el aspecto de una joven e inocente sirvienta —ya que había aprendido a transformarse y a manejar todas las armas a su disposición entre los “sin rostro”—.

Más tarde, disfrazada del propio Walder Frey, envenenará a todo su clan, viendo con placer morir y morir a los que mataron a su familia; su mensaje dirigido al único superviviente es inapelable: “Diles que el Norte recuerda...”

3. “VALAR MORGHULIS”: ¿TODOS LOS HOMBRES DEBEN MORIR?

Daenerys, la incombustible, la *mhysa* (madre), la Rompedora de Cadenas se convierte a su vez en una destructora del mundo, una cuasi genocida, cuando Desembarco del Rey se derrumba atomizada por Drogon; hace, irónicamente, honor al lema de su familia, “Sangre y fuego” (*À feu et à sang*). Todos mueren, todos matan a todos, y el final shakesperiano de los héroes, terrorífico o insignificante, podría servir de expolio para el grito de los espectros en *Ricardo III*: “¡Desespera y muere!”. Pero como dice Tyrion en su desesperada súplica por Lord Varys (al que él mismo denunció): “Supongo que ya no importa” (temporada 8, episodio 5).

Daenerys y el asesinato colectivo... ¡incluso de niños! Por supuesto, seguro que Daenerys no tiene la prerrogativa del asesinato colectivo, ni siquiera la del asesinato de niños. Mucho antes del exterminio de Desembarco del Rey, los niños eran asesinados, prostituidos, torturados, vendidos o convertidos en asesinos, algo que no parece escandalizar a mucha gente en el terrorífico universo de *Juego de Tronos*. Así, ya podemos recordar el episodio de la ejecución de los rehenes Lannister; en efecto, para vengarse de la casa Lannister, Lord Rickard Karstark asesina a los dos jóvenes rehenes Willem y Martyn Lannister en las mazmorras de Aguasdulces. Robb Stark

66. Cuento de la “Rata Cocinera”, narrado por Arya mucho antes de su propia venganza: “La Rata Cocinera había cocinado al hijo del rey Andal en un gran pastel con cebollas, zanahorias, champiñones, mucha pimienta y sal, un trozo de tocino y un vino de Dornish de color rojo oscuro. Luego se lo sirvió a su padre, que alabó el sabor y comió un segundo trozo. Después, los dioses maldijeron al cocinero convirtiéndolo en una monstruosa rata blanca que solo podía sobrevivir comiéndose a sus propias crías. Desde entonces vagaba por el Fuerte de la Noche devorando a sus crías, pero su hambre no se saciaba. ‘No fue por matar por lo que los dioses lo maldijeron’, dijo la Vieja Nan, ‘ni por servir al rey Andal a su hijo en un pastel. Un hombre tiene derecho a la venganza. Pero mató a un invitado bajo su techo, y eso los dioses no pueden perdonarlo’”

decide entonces ejecutar a Rickard Karstark, su aliado, decapitándolo... por lo que pagará un alto precio.

Schireen, la hija de Stannis Baratheon, es quemada viva por orden de la sacerdotisa roja, Melisandre, y con el consentimiento de sus padres para ayudar a una victoria que nunca tendrá lugar. Theon Greyjoy quemó a los hijos de dos jóvenes granjeros, para ocultar que dejó huir a Rickon y Bran Stark. En cuanto a Ramsay Bolton, no solo hace que su jovencísimo hermano sea devorado por sus propios perros, sino que también mata a Rickon, apenas un adolescente, cuando corre desesperado hacia su hermano Jon Nieve. Definitivamente, nadie está a salvo de nada, como le dice amargamente Samsa a Jon, que le promete ayuda: “No, no me protegerás; nadie protege a nadie”.

¿La última loca de una familia de locos⁶⁷? Daenerys, sin embargo, retratada como justa y buena, tortura, crucifica y quema sin parar, y esto desde el principio. Ejecutará a la bruja, culpable de no ayudar en la resurrección de Khal Drogo, del mismo modo que quema también a los amos del Dosh Khaleen, a los brujos de Qarth, y a la mayoría de sus enemigos o rivales, incluido, más tarde, a Lord Varys hasta entonces antiguo consejero, pero poco a poco persuadido de la incipiente locura de la joven reina. Frente a Tyrion, aun siendo partidario de su causa, no duda en quemar vivos a Lord Randyll Tarly y a su hijo Dickon, porque se niegan a arrodillarse ante ella. Su orden final, el terrible “Drakaris” dado a Drogo para aniquilar todo Desembarco del Rey no es por tanto realmente una sorpresa para aquellos que la han visto actuar y crecer en poder, a lo largo de las ocho temporadas de *Juego de Tronos*. Para el investigador Jean-François Pietri, forma parte de la orden de las Titánides, como se dice en la *Teogonía* de Hesíodo, combinando así todas las contradicciones de la fantasía oscura. Criatura de fuego, contempló impasible cómo una corona de oro líquido vitrificaba literalmente a su hermano Viserys, el que la había vendido a Khal Drogo. A pesar de haber reinado por el fuego, perecerá por el hierro, cuando menos se lo espere.

Sí, esta letanía de horrores recuerda a la fórmula utilizada por John Truby y Tristan Garcia, que describen esta historia como un “reencantamiento sangriento” bajo un “maquillaje de hadas” (Garcia, 2019). Del envenenamiento a la decapitación, del degüello al aplastamiento, de la depuración a la bio-ejecución, del ahorcamiento al estrangulamiento, esta letanía es, en efecto, suficiente para hacer a la gente estreme-

67. Esta fórmula, que pertenece a Richard Wagner, describe a su benefactor Luis II de Baviera, que se hundió poco a poco en la locura, como muchos otros miembros de la familia Wittelsbach.

cer; a Daenerys, que responde a “todo hombre debe morir”: “pero nosotros no somos hombres”, el destino le deparará la peor de las negaciones: morirá a manos del hombre que amaba. ¡*Valar morghulis!*

CONCLUSIÓN: “LO QUE ESTÁ MUERTO NUNCA PUEDE MORIR” (LEMA GREYJOY)

Estos destinos son una separación. Reunidos en una imagen final para su despedida, son filmados en estricto movimiento paralelo sobre líneas que ya no se encontrarán. Es una imagen de la separación, no como un acontecimiento puntual, sino como un estado esencial. Con el regreso de Jon Nieve a su —nuestro— punto de partida, cada uno de nosotros es devuelto a la misteriosa individualidad de estos héroes, en última instancia opacos y a la soledad de su experiencia y de su vida (Laugier, 2019, pp. 364-365).⁶⁸

Recientemente destacada por las obras de Mark Lawrence, Joe Abercrombie, Lionel Davoust y Pierre Pevel, la fantasía descarnada mata mal a sus héroes, aunque algunos se desvanezcan con cansada elegancia, como la Sacerdotisa Roja, triunfante sobre el ejército de los muertos, pero abrumada por sus antiguas culpas, o Jaime, enterrado vivo con su hermana en las ruinas de la Fortaleza Roja. Incluso la salvaje Ygritte, enamorada de Jon, murió por no haber podido matarlo, y le dijo en un último suspiro “no sabes nada Jon Nieve”.

Afligidos o infames, los heroicos métodos de ejecución de George R.R. Martin dibujan un mundo sin salvación, donde el amigo de ayer se convierte en el enemigo de mañana... como ya sugería Nietzsche: “Todos quieren llegar al trono: su demencia consiste en creer —¡que la felicidad se sienta en el trono! Con frecuencia es el fango el que se sienta en el trono— y también a menudo el trono se sienta en el fango” (*Así habló Zaratustra*).

68. Laugier, S., *Nos vies en séries. Philosophie et morale d'une culture populaire*, París, Flammarion, coll. Climats, 2019, pp. 364-365. Versión original: “Ces destins sont une séparation. Réunis sur une dernière image pour leurs adieux, ils sont ensuite filmés en strict mouvement parallèle sur des lignes qui ne se rencontreront plus. C'est bien une image de la séparation, non comme événement ponctuel, mais comme état essentiel. Avec le retour de Jon Snow à son —notre— point de départ, chacun de nous est ramené à l'individualité mystérieuse de ces héros finalement opaques et à la solitude de son expérience et de sa vie”.

REFERENCIAS

- BENIOFF, D. y WEISS, D. B., *Juego de Tronos* [Serie de televisión], HBO (8 temporadas, 73 episodios), 2011-2019.
- CHAILLAN, M., *GOT, Une fin sombre et pleine de terreur*, Éditions des Équateurs, París, 2019.
- CHAILLAN, M., *GOT, Une métaphysique des meurtres*, Le Passeur, París, 2016.
- CONDALL, R., y SAPOCHNIK, M., *La casa del dragón* [Serie de televisión], HBO (en producción; 1 temporada, 10 episodios), 2022-.
- GARCIA, G., «Sous le regard des dragons» [en línea], (2019), <<https://bit.ly/4o4TCdF>> [Consulta: 22/02/2023.]
- LAUGIER, S., *Nos vies en séries, philosophie et morale d'une culture populaire*, Flammarion, París, 2019.
- MARTIN, G.R.R., *A Game of Thrones*, Bantam Books, Nueva York, 1996-2012.
- MARTIN, G.R.R., *Fire and blood*, Harper Collins Libri, Londres, 2021.
- PACI, A., y SOULARD, S., *Les Mystères du Trône de Fer*—2 volúmenes, *La Clarté de l'histoire—La brume des légendes*, Pygmalion, París, 2021.

Capítulo 12

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

Dr. Paolo Bertetti

Universidad de Siena, Italia

Las historias de Conan se desarrollan en un mundo ficticio vasto, complejo y fascinante, ambientado en la mítica Edad Hiboria. Aunque se trata de un escenario fantástico, intentaré demostrar que la inspiración de las historias de Conan se basa a menudo en la imagería occidental y tiene sus raíces en el hecho de que Howard fuera un escritor texano.

La Edad Hiboria es una especie de protohistoria imaginaria que Howard situó 12.000 años en el pasado, “entre los años en que el océano se tragó la Atlántida y las ciudades resplandecientes, y los años del surgimiento de los Hijos de Aryas”, según se cuenta en las *Crónicas Nemedias*, el *pseudobiblion* citado en el arranque de *El Fénix en la Espada*.

Aunque la Edad Hiboria tiene en gran medida un sabor medieval, en realidad es un mosaico de muchas épocas y regiones diferentes, una especie de Disneylandia gigante donde coexisten sin anacronismos evidentes infinidad de escenarios posibles para las historias de aventuras. Sus fabulosos reinos y sus nombres evocan épocas y civilizaciones muy diferentes: Estigia, por ejemplo, es una versión fantástica y ficticia del antiguo Egipto; Shem corresponde a la Palestina bíblica; Vendhya es la misteriosa India de los relatos de aventuras orientales; Brythunia se asemeja a la Gran Bretaña altomedieval; Turan se corresponde aproximadamente con el Imperio otomano (de hecho, fue fundado por nómadas de las estepas, los hircanios, al igual que los antepasados de los turcos), etcétera. A veces hay un cierto sincretismo: por ejemplo, aunque Aquilonia corresponde en cierto modo a la Francia poscarolingia, también recuerda al Imperio romano y la población salvaje de los pictos, aunque quizá se refiera a los habitantes preceltas de la Escocia del mismo nombre, en realidad tiene mucho en común con los indios iroqueses de las novelas de frontera (Sammon, 2007).

Las principales referencias de Howard no son épocas y culturas históricas que él ha transfigurado fantásticamente, sino las versiones más bien convencionales transmitidas por anteriores novelas y películas de aventuras. El resultado es que el lector

tiene una sensación de familiaridad con este mundo irreal (Shanks, 2013), acompañada de un fuerte efecto sugestivo y evocador.

Sin embargo, hay una serie de relatos de Conan —o relacionados con Conan— que Howard escribió hacia el final de su vida (*Lobos de allende la frontera*, *El negro desconocido* y, principalmente, *Más allá del río negro*) que encajan en esta ambientación de un modo muy característico. En estos relatos, la imaginería exótica y medieval típica de la serie deja paso al tema de *las tierras salvajes*, un motivo recurrente en la literatura norteamericana (Proietti, 2007).

En particular en *Más allá del río negro*, que evoca en algunos aspectos las violentas luchas entre los antiguos habitantes de Escocia y los romanos, Howard explora el tema de la frontera americana tanto en el escenario como en las situaciones narrativas. Al informar de su venta del relato en una carta a H.P. Lovecraft en diciembre de 1934, Howard explicaba:

En la historia de Conan he intentado un estilo y una ambientación totalmente nuevos: he abandonado los escenarios exóticos de ciudades perdidas, civilizaciones en decadencia, cúpulas doradas, palacios de mármol, bailarinas vestidas de seda, etc., y he situado mi historia sobre un fondo de bosques y ríos, cabañas de madera, puestos fronterizos, colonos vestidos de piel de ante y miembros de tribus pintados (De Camp, De Camp y Griffin, 1986).

La historia está ambientada en los puestos fronterizos de los bosques salvajes de la frontera entre Aquilonia y las tierras de las tribus salvajes y bárbaras de los pictos, y evoca explícitamente el recuerdo de las guerras indias. Conan es un explorador al servicio del reino de Aquilonia cuyo trabajo consiste en impedir la masacre de los colonos aquilonios que, tras cruzar el río Negro, se adentran en el país de los pictos en busca de tierras que colonizar. Al final de la historia, Conan gana su batalla personal contra un hechicero picto llamado Zogar Sag, pero la avanzadilla aquilonia es destruida y toda la región más allá del río Negro se pierde.

En su libro sobre la obra de Howard, Marc Cerasini y Charles E. Hoffman describieron *Más allá del río Negro* como un “western trasplantado”. También señalaron que Howard había “utilizado el escenario de la novela india de Robert W. Chambers *The Little Red Foot* como modelo para la naturaleza salvaje de los pictos” (Cerasini y Hoffman, 1987, p. 93). Siguiendo con Dierk Clemens Günther, que dedicó su tesis doctoral al papel de la historia en las obras de Howard, *Más allá del río negro* recuerda:

[...] un episodio de la frontera de Texas durante los años de la Guerra Civil, cuando las tribus comanches se dieron cuenta de que la región fronteriza no estaba suficientemente protegida y empezaron a asaltar los asentamientos de dicha región. El resultado de estas incursiones fue que la mayoría de los colonos blancos se marcharon a la seguridad del este de Texas y la frontera retrocedió casi trescientos kilómetros (Günther, 2019, p. 194).

El paisaje texano fue también la inspiración directa del poema *Cimmeria*, probablemente la primera aparición de un escenario hiberniano en los escritos de Howard, incluso antes de la génesis de Conan. En febrero de 1932 viajó a Mission, en el extremo sur de Texas, y escribió el poema inspirándose en la zona y su atmósfera. Así lo atestigua una nota en el manuscrito que envió a Emil Petaja: “Escrito en Mission, Texas, febrero de 1932; sugerido por el recuerdo de las colinas sobre Fredericksburg vistas bajo la niebla de la lluvia invernal” (citado en Lord, 1965, p. 2).

Sin embargo, aunque el entorno texano inspiró estos escritos, el imaginario del Oeste y el Mito de la Frontera —estrictamente relacionado con los orígenes texanos de Howard— también desempeñaron un papel importante en la creación del propio personaje de Conan el Bárbaro.

A diferencia de gran parte de la ficción de aventuras, las historias de Conan escritas por Howard no se basan en el maniqueísmo clásico entre el bien y el mal: los cuentos de Conan tratan esencialmente de otro tipo de contraste. El tema explorado es el del bárbaro que entra en contacto (o más bien choca) con una civilización más antigua y refinada, y se centra “en la oposición entre el hombre inocente (y aún no integrado en su mundo: el bárbaro, el paria) y una sociedad que le parece corrupta e incomprensible” (Lippi, 1989, p. 6).

La oposición *barbarie* vs. *civilización* fue un tema largamente discutido en las cartas entre Howard y H.P. Lovecraft. El debate, que comenzó en 1931, duró casi tres años y acompañó la génesis de Conan. En su importante estudio sobre esta correspondencia, Joshi escribe: “A grandes rasgos, la divergencia fundamental de opiniones entre los dos escritores puede resumirse en la preferencia de Howard por la vida bárbara y la de Lovecraft por la civilización” (Joshi, 2008, p. 96).

En opinión de Howard, el hombre no es civilizado por naturaleza. Las líneas finales de *Más allá del río negro* son explícitas: “La barbarie es el estado natural de la humanidad [. . .] La civilización no es natural. Es un capricho de las circunstancias. Y la barbarie siempre acaba triunfando” (Howard, 2005, p. 100). No podemos detenernos en la concepción que Howard tiene de la barbarie, que es mucho más compleja que una simple exaltación de la vida salvaje y la violencia. Lo que nos interesa es que Howard establece explícitamente el vínculo entre la barbarie —entendida como el espíritu vital de la juventud de un pueblo— y la vida de los colonos en la frontera americana.

En realidad, en la concepción de Howard —y en particular en los cuentos de Conan— la oposición *barbarie* vs. *civilización* se relaciona con otras fuertes oposiciones como *naturaleza* vs. *cultura*, *nuevo* vs. *viejo*, *juventud* vs. *vejez*, *libertad* vs. *despotismo*, *pureza* vs. *corrupción*, que eran temas recurrentes en la América de finales del siglo

XIX y principios del XX y en gran parte de las obras de Howard (Proietti, 2007; Bertetti, 2011). Es dentro de este paradigma que podemos entender la lógica y el significado de la valoración positiva de la barbarie por parte del escritor.

En este sentido, la figura de Conan debe mucho a un concepto muy extendido en la cultura norteamericana durante la segunda mitad del siglo XIX, que consideraba la Edad Media como la matriz del mundo moderno (Sanfilippo, 1998, pp. 37-40). Esta idea se remonta al historiador George Bancroft (1800-1891), quien, en un intento de construir un cimiento cultural y político para la Revolución americana, remonta el origen de los conceptos modernos de libertad e igualdad, que llegaron con la revolución, a las antiguas poblaciones bárbaras, en contraposición a la tiranía y decadencia del Imperio romano tardío.

El mito de la Frontera une, por tanto, a los colonos del Nuevo Mundo con los germanos y los celtas. Como dice el estudioso italiano de Howard, Michele Tetro, “la identificación entre el bárbaro teutón y el rudo pionero americano, ambos fuertes, independientes y fieles a su herencia natural, no puede ser más completa” (Tetro, 2018, p. 94). Incluso Joshi (2008), basándose en las cartas escritas a Lovecraft, coincide en que, en Howard, la noción de frontera estaba íntimamente fusionada con su concepción de la barbarie.

En la idea que Howard tiene de la historia, toda civilización está destinada a decaer y luego desaparecer, arrollada por poblaciones más jóvenes e intactas. Los bárbaros, a su vez, fundarán reinos, se civilizarán y luego decaerán, sustituidos por otras poblaciones, *ad infinitum*. Es una perspectiva palingética, plenamente expresada en el ensayo ficticio-histórico *La Edad Hiboria* (Howard, 1938).

Conan, en definitiva, es después de todo un hijo del viejo Oeste, un hombre de frontera (Proietti, 2007). Vagando por el ficticio mundo hiborio, “al igual que los pioneros del viejo Oeste que se desplazaron hacia el oeste o los vaqueros que recorrían las amplias cordilleras de la Texas fronteriza antes de que la tierra estuviera vallada”, es “una versión alternativa del héroe fronterizo estadounidense en un escenario fantástico” (Günther, 2019, p. 143).

Incluso Daniel Weiss reconoce la estrecha relación entre las historias de Conan y el imaginario del viejo Oeste, y sus similitudes con el género western. Se centra en algunos elementos recurrentes clave que se encuentran tanto en la narrativa del Oeste como en las historias de Conan:

ideas de masculinidad y del cuerpo, ideas de ley y justicia cuyos resultados están arraigados en la violencia, nociones de progreso que delimitan las tensiones entre el libre albedrío y el deseo individual por un lado y el imperio y el destino y las ideas de civilización y barba-

rie por otro (esto también contiene la tensión entre el mundo natural y el deseo del hombre de apropiación económica) (Weiss, 2013, p. 72).

Siguiendo a Weiss, las historias de Conan tienen su origen en el género wéstern y se entrecruzan con él, y esta relación define por sí sola las raíces de la popularidad e importancia de Conan en la cultura estadounidense.

Lo señalado por Weiss es sin duda cierto; sin embargo, la génesis de Conan no debe reducirse a una reescritura de modelos derivados de la literatura. De hecho, como escribió Lovecraft en el obituario de Howard sobre cómo construía sus personajes, “siempre extrajo algo de su propia experiencia y conocimiento de la vida en lugar de hacerlo del estéril herbario de los resecos estándares *pulp*” (Lovecraft, 1936).

La génesis de Conan está estrechamente ligada a la vida de Howard y a su condición de escritor texano. Como recuerda De Camp en su biografía de Howard, “el cimmerico encarna todos los atributos que su creador más admiraba” (De Camp, De Camp y Griffin, 1986). Pero va más allá: su creación está intrínsecamente ligada a Texas y enraizada en la experiencia directa de Howard en la Texas rural durante el *boom* del petróleo, como reconoce el propio Howard.

En una carta de principios de 1935 a Alvin Earl Perry Howard escribió: “Conan simplemente surgió en mi mente hace unos años, cuando me encontraba en un pequeño pueblo fronterizo del bajo Río Grande. No lo creé mediante ningún proceso consciente. Simplemente salió del olvido y me puso a trabajar en el registro de sus aventuras” (Howard, 2007, pp. 287-288).

En una carta a Clark Ashton Smith fechada el 23 de julio de 1935, Howard parece confirmar que Conan se inspiró en tipos recurrentes del medio texano:

Puede sonar fantástico relacionar el término “realismo” con Conan; pero de hecho — dejando a un lado sus aventuras sobrenaturales— es el personaje más realista que he desarrollado. Es simplemente una combinación de varios hombres que he conocido, y creo que por eso pareció entrar de lleno en mi conciencia cuando escribí el primer cuento de la serie. Algún mecanismo de mi subconsciente tomó las características dominantes de varios boxeadores, pistoleros, contrabandistas, matones de los campos petrolíferos, jugadores y honrados trabajadores con los que había estado en contacto y, combinándolas todas, produjo la amalgama que llamo Conan el Cimmerico (Howard, 2007, pp. 367-368).

Las páginas de los relatos no fantásticos de Howard, así como sus escritos autobiográficos, en particular su novela semiautobiográfica *El rebelde: Post Oaks and Sand Roughs*, están repletas de tales boxeadores, pistoleros y similares. He explorado sus orígenes texanos comunes en otro estudio comparativo (Bertetti, 2023). Aquí, en cambio, me detendré brevemente en otra fuente del material que alimentó las histo-

rias de Conan, a saber, el exhaustivo conocimiento que Howard tenía de la historia texana, aprendido no solo de los libros, sino también de la experiencia directa.

A principios del siglo XX, el espíritu de la frontera seguía muy vivo en Texas, y no era raro conocer a personas que, en su juventud, habían hecho la historia (o la leyenda) del Oeste. Como Howard escribió a Lovecraft, había oído de primera mano descripciones de pioneros desde su infancia. En su biografía sobre Howard, De Camp describe la influencia que el “tío Cue” Fanny McClung Adamson ejerció sobre el joven Robert, y cómo sus anécdotas sobre el papel que tuvo en el asentamiento y desarrollo del suroeste influyeron en el interés que su sobrino mostró durante toda su vida por la frontera (De Camp, De Camp y Griffin, 1986).

En conclusión: ¿Hasta qué punto la creación de los personajes y escenarios de los relatos *howardianos* es deudora de las formas y estereotipos de la ficción del oeste? y ¿hasta qué punto, en cambio, se debe realmente a la experiencia de la Texas profunda y de la frontera que un muchacho de Cross Plains conoció a principios del siglo XX?

Es un nudo difícil de desenredar: siguiendo a Ricoeur (1983) y Bruner (1990) los modelos a través de los cuales organizamos nuestra experiencia son siempre narrativos; en aquella época, además, la expansión hacia el oeste ya había sido mitificada a través de la literatura, el cine —y también el relato oral—, y las ficciones occidentales estaban creando la cobertura ideológica de esta expansión y condicionando su interpretación. Incluso en Howard, el gran maestro de la ficción fantástica, la frontera entre realidad y ficción será siempre una valla rota y con bordes de sierra.

REFERENCIAS

BERTETTI, P., *Conan il mito*, ETS, Pisa, 2011.

BERTETTI, P., “Texans beyond the Black River. The Texan Origins of a Cimmerian Hero”, en *From Cross Plains to Conan: Rural Texas and the Making of Robert E. Howard*, Texas A&M University Press, College Station, 2023 [en imprenta].

BRUNER, J.S., *Acts of Meaning*, Harvard Business School, Cambridge, 1990.

CERASINI, M. y HOFFMAN, C.E., *Robert E. Howard*, Starmont House, Mercer Island, 1987.

DE CAMP, L.S., DE CAMP C.C. y GRIFFIN J.W., *Dark Valley Destiny: The Life of Robert E. Howard*, Bluejay Books, Nueva York, 1983 [edición electrónica].

HOWARD, R.E., *The Hyborian Age*, 1932; LANY Cooperative Publications, Los Ángeles-Nueva York, 1938.

HOWARD, R.E., “Beyond the Black River” (1935), en *The Conquering Sword of Conan*, Del Rey, Nueva York, 2005, pp. 43-100.

- HOWARD, R.E., *The Collected Letters of Robert E. Howard*, III Vol., ed. Rob Roehm, The Robert E. Howard Foundation Press, 2007.
- GÜNTHER, D.C., *La historia en los relatos fantásticos de Robert E. Howard: From an Age Undreamed of to the Era of the Old West and Texas Frontier*, Tesis doctoral, Universidad de Hiroshima [en línea], (2019), <<https://bit.ly/3lnbDoz>> [Consulta: 25/10/2022.]
- JOSHI, S.T., "Barbarie contra civilización: Robert E. Howard y H. P. Lovecraft en su correspondencia", *Studies in the Fantastic*, 1, 2008, 95-124.
- LIPPI, G., "Introduzione" en R. Howard, *L'era di Conan*, Mondadori, Milano, 1989, pp. 3-10.
- LORD, G., "Notas editoriales", *The Howard Collector*, 2(5), 1965, p. 2.
- LOVECRAFT, H.P., "In Memoriam: Robert Ervin Howard", *Fantasy Magazine*, 38, [en línea], (1936), <<https://bit.ly/3yRloOI>> [Consulta: 25/10/2022.]
- PROIETTI, S., "Ombre rosse: rileggendo Robert E. Howard", *Delos*, 100 [en línea], (2007), <<https://bit.ly/42iYYnj>> [Consulta: 25/10/2022.]
- RICOEUR, P., *Temps et récit I. L'intrigue et le récit historique*, Seuil, París 1983.
- SHANKS, J., "Arqueología de la Edad Hiboria: Unearthing Historical and Anthropological Foundations", en J. Prida (ed.), *Conan Meets the Academy*, McFarland & Company, Jefferson, 2013, pp. 13-34.
- SAMMON, P. M., *Conan el fenómeno: The Legacy of Robert E. Howard's Fantasy Icon*, Dark Horse Books, Milwaukee, 2007.
- SANFILIPPO, M., *Il medioevo secondo Walt Disney. Come l'America ha inventato l'Età di Mezzo*, Castelvechi, Roma, 1998.
- TETRO, M., *Robert Howard e gli eroi della valle oscura*, Odoya, Milán, 2018.
- WEISS, D., "Robert E. Howard's Barbarian and the Western. A Study of Conan Through the West and the Western Hero", en J. Prida (ed.), *Conan Meets the Academy*, McFarland & Company, Jefferson, 2013, pp. 70-90.

Capítulo 13

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

Dr. Guillermo López Aliaga
Universidad Miguel Hernández

1. INTRODUCCIÓN. LA ALTA FANTASÍA EN CONAN, EL BÁRBARO

La denominada como alta fantasía⁶⁹ es el subgénero fantástico por antonomasia (Pato, 2019, p. 362). Aunque este término suele utilizarse con mucha frecuencia cuando se habla de forma genérica de obras de género fantástico, lo cierto es que se trata de una denominación que suscita mucho debate entre los aficionados/as y entre los propios investigadores/as, debido a sus diferencias con otro subgénero como es la baja fantasía⁷⁰. Por esta razón, y para evitar controversias, se utiliza como sinónimo de la alta fantasía la denominación de fantasía épica.

En las obras de alta fantasía, como señala la propia autora, “las aventuras de los protagonistas se suceden para salvar mundos poblados de todo tipo de razas, religiones y territorios, que constituyen escenarios perfectos para la lucha entre el bien y el mal” (Pato, 2019, p. 362). Suele tratarse de historias donde los/las protagonistas, enfrentan situaciones envueltas en ambientes mágicos cuyos escenarios habitualmente son mundos alternativos y ficticios, diferentes al mundo real, que en muchas ocasiones poseen elementos y características propias de la era medieval.

Como señala Yossimar Rodríguez (2022), algunas de las características del subgénero de la alta fantasía son la contextualización de las historias en un mundo irreal—diferente al nuestro—, la presencia de elementos mágicos y hechicería, luchas épicas por conseguir el poder, la moralidad y la clara distinción entre el bien y el mal, la

69. Término acuñado por el escritor estadounidense Lloyd Chudley Alexander en el año 1971, en su ensayo *High Fantasy and Heroic Romance*.

70. Según indica la propia Silvia Pato (2019), en las obras del subgénero de la baja fantasía la magia adquiere un papel secundario y, generalmente, incluyen mayor carga de violencia y una menor complejidad literaria.

presencia de un enemigo definido o antagonista y la victoria, donde no siempre la figura del héroe o heroína sale airosa.

En el caso concreto de la obra objeto de estudio del presente capítulo, *Conan, el Bárbaro*⁷¹, podemos comprobar que se cumplen todas estas características definitorias del subgénero de la alta fantasía. En primer lugar, respecto a la localización temporal del universo en el que se desarrollan estas historias en sus diferentes adaptaciones⁷², la acción transcurre en la Edad Hiboria, una era ficticia ubicada en un antiguo e hipotético pasado de la civilización humana contemporánea. En cuanto a los espacios geográficos, encontramos territorios que no pueden localizarse en la realidad como, por ejemplo, Cimmeria— la tierra natal del protagonista—, Hiperborea o Asgard.

Otras de las características enunciadas por Yossimar Rodríguez (2022) es la aparición de elementos mágicos y hechicería, los cuales son una constante en esta saga transmedia. En el caso de la adaptación cinematográfica, aparecen en el relato varios hechiceros/as, como son la bruja a la que se enfrenta Conan antes de encontrarse con Subotai, el propio narrador de la historia, el hechicero Mako, al cual acude Valeria para solicitar su magia y salvar a Conan o el adversario del protagonista, Thulsa Doom. Otro ejemplo de la presencia de elementos mágicos lo encontramos en la transformación en serpiente del propio Thulsa Doom.

En cuanto a las luchas por el poder y al enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal, estas se ven claramente identificadas en la adaptación cinematográfica de 1982 por Conan y sus aliados y Thulsa Doom y sus seguidores, respectivamente, los cuales representan ambas facciones y viven un enfrentamiento que funciona a modo de leitmotiv a lo largo del relato cinematográfico.

Asimismo, en lo que respecta a la aparición de un enemigo definido o antagonista, en el caso concreto de esta adaptación de Conan, encontramos al hechicero Thulsa Doom, el cual se posiciona en este rol desde el comienzo de la película, destruyendo la aldea de Conan, dramática secuencia que concluye con la decapitación a su madre, y continúa dando muestras de su maldad a lo largo del relato a través de sus acciones, como en el secuestro de la hija del Rey Osric.

71. El presente capítulo se centra en la adaptación cinematográfica de *Conan, el Bárbaro*, estrenada en 1982 y dirigida por John Milius.

72. Existen relatos literarios, novelas gráficas, obras cinematográficas y videojuegos basados en el universo de Conan.

Finalmente, podemos localizar el último de los rasgos característicos del género de la alta fantasía en la propia conclusión del relato, donde Conan se alza con la victoria final del enfrentamiento acabando con la vida de Thulsa Doom y sus seguidores, vengando, de esta manera a su familia y a su pueblo, y rescatando a la hija de Osric para llevarla de vuelta con su padre. Sin embargo, para conseguir esta victoria, el protagonista sufre la pérdida de su amada Valeria, motivo por el cual la conclusión de la historia no resulta plenamente satisfactoria para el héroe.

Tras identificar las distintas características del subgénero de la alta fantasía en la adaptación cinematográfica de Conan, las cuales ponen de manifiesto y justifican la pertenencia de la obra al citado género, pasaremos a continuación a realizar un repaso por la carrera profesional de María Luisa Pino y su relación a lo largo de la misma con el cine fantástico.

2. MARÍA LUISA PINO: UNA VIDA DEDICADA AL GÉNERO FANTÁSTICO

En casi cincuenta años de profesión en la industria cinematográfica, María Luisa Pino ha desarrollado una prolífica carrera que le ha llevado a participar en más de setenta producciones de diversos géneros y temáticas. Sin embargo, no cabe duda que el fantástico ha sido uno de los géneros más estrechamente vinculados a su trayectoria profesional, algo menos en su etapa como ayudante de montaje, pero sumamente relevante en su posterior etapa dedicada al campo de los efectos especiales tradicionales, maquillaje y caracterización, y la creación de criaturas.

Desde sus comienzos a finales de los años cincuenta del pasado siglo en los célebres estudios CEA⁷³, donde su padre, don José Pino, realizaba tareas de decorador, María Luisa Pino orientó su trayectoria profesional al campo del montaje cinematográfico, una de las disciplinas del cine más accesibles de la época para las mujeres. Tres de las películas más representativas del género fantástico en las que participó en su periplo de más de veinte años como ayudante de montaje son *Jasón y los Argonautas* (1963)⁷⁴, *El viaje fantástico de Simbad* (1973)⁷⁵ y la célebre *Conan, el Bárbaro* (1982)⁷⁶. Es, precisamente, esta última en la que se centra el presente

- 73. Los Estudios CEA (Cinematografía Española Americana) fueron creados en 1932 e inaugurados en 1933. Su actividad cinematográfica, entre la que destaca la producción de quince producciones internacionales, finalizó con su cierre en 1966.
- 74. Dirigida por Don Chaffey, con montaje de Maurice Rootes.
- 75. Dirigida por Gordon Hessler, con montaje de Roy Wats.
- 76. Dirigida por John Milius, con montaje de C. Timothy O'Meara.

capítulo, una de las obras cinematográficas que, como ya hemos señalado en el epígrafe anterior, constituye un referente icónico del subgénero de la alta fantasía y la espada y brujería.

Asimismo, tras contraer matrimonio con el célebre artista de efectos especiales Colin Arthur⁷⁷, María Luisa Pino abandonaría paulatinamente su dedicación al campo del montaje cinematográfico, pasando a orientar su actividad profesional exclusivamente hacia el campo de los efectos especiales. Es, precisamente, en este campo, donde existe una mayor vinculación con el género fantástico, por su participación en obras como *Furia de titanes* (1981)⁷⁸, *La historia interminable* (1984)⁷⁹, *El guerrero rojo* (1985)⁸⁰, *Momo* (1986)⁸¹, o *La historia interminable II. El siguiente capítulo* (1990)⁸².

A pesar de su estrecha vinculación profesional con este género a lo largo de su carrera, María Luisa Pino confiesa que no es necesariamente su favorito. Sin embargo, reconoce una especial debilidad por la creación de criaturas fantásticas en su rol de técnica de efectos especiales, concretamente. Como ella misma señala: “No es mi favorito para nada, aunque puedo decirte que me gustan los muñecos, siempre me han gustado. Películas, como *Alicia en el País de las Maravillas* (Burton, 2010), son las que me gustan, porque es un cine muy entretenido, tienen muñecos y situaciones divertidas, aunque el género fantástico no es necesariamente mi favorito. Y sobre todo las de mucho ruido y de hecatombes. Todo eso no me llaman la atención, lo mío es más las de criaturas, porque me gusta el muñeco en sí, pero no porque haya estado en ese mundo, sino porque en el fondo soy un poco infantil, creo, todavía” (M. Pino, comunicación personal, 12 de abril de 2021).

En el presente trabajo, nos centraremos en uno de los roles desempeñados a lo largo de su trayectoria, la ayudantía de montaje, y en la importancia que este tiene para la creación de las obras cinematográficas.

77. Célebre técnico de efectos especiales y maquillaje de origen inglés, cuya filmografía abarca más de cien películas a lo largo de sus más de cincuenta años de profesión.

78. Dirigida por Desmond Davis, con montaje de Timothy Gee.

79. Dirigida por Wolfgang Petersen, con montaje de Jane Seitz.

80. Dirigida por Richard Fleischer, con montaje de Frank J. Urioste.

81. Dirigida por Johannes Schaaf, con montaje de Amedeo Salfa.

82. Dirigida por George Miller, con montaje de Chris Blunden y Peter Hollywood.

3. LA IMPORTANCIA DE UN OFICIO INVISIBLE: LA AYUDANTÍA DE MONTAJE

Hablar de montaje es hablar de una de las disciplinas más trascendentales y determinantes, a la par que desconocidas, de las bien llamadas artes cinematográficas. Una labor específica y diferenciadora de este medio de comunicación, cuyo objeto fundamental es dar la forma definitiva a la obra audiovisual mediante la elección, combinación y disposición de los distintos fragmentos de imagen y sonido. Según Robert Bresson (2017), “el montaje es el paso de imágenes muertas a imágenes vivas”, puesto que con el resultado de esta ardua labor se dota a las mismas de una continuidad discursiva, un ritmo adecuado y, lo que es más importante, de un significado para los espectadores.

Si la figura de los montadores/as, responsables últimos de esta relevante tarea, ya es de por sí muy desconocida para el gran público, lo es más todavía la labor realizada por el resto de integrantes de dicho departamento. Así sucede con figuras como los ayudantes, profesionales cuya labor resulta de igual forma fundamental para que los montadores/as puedan realizar adecuadamente su cometido. De hecho, durante la etapa franquista en nuestro país, el Sindicato Vertical⁸³ exigía como requisito fundamental para ascender a la categoría de montador/a jefe acreditar la participación en un número determinado de películas ejerciendo labores de meritorio, auxiliar y ayudante. Como señala, a este respecto, el célebre montador Pedro del Rey: “Debían hacerse un mínimo de cuatro películas para obtener el carnet de ayudante. Los ayudantes de montaje eran las primeras personas, después del ayudante de cámara, en tocar un negativo impresionado y recién revelado porque tenía que descartar en el laboratorio, separando las tomas buenas de las malas e, incluso, montar por claquetas, con sonido fotográfico, ya que al terminar el rodaje cada jornada, había que visionar el trabajo del día anterior en copia estándar” (P. del Rey, comunicación personal, 25 de febrero de 2021).

En relación a los integrantes del equipo de montaje y a las funciones realizadas por los mismos durante la etapa del cine analógico, la célebre ayudante y técnica de efectos especiales María Luisa Pino, protagonista del presente estudio, apunta que: “Los equipos de montaje estaban formados por el montador y había un primer ayu-

83. El conocido como sindicato vertical fue una institución de encuadramiento obligatorio para empresarios y trabajadores durante el régimen totalitario de Franco, llamado a ser la avanzada del proyecto político falangista. Sin embargo, la práctica convertiría a estas organizaciones en aparatos inoperantes, burocratizados y dedicados en exclusiva a la desmovilización de la clase trabajadora (Giménez Martínez, 2015).

dante, un segundo y, a lo mejor, un meritorio o un auxiliar. Como mucho éramos cuatro en montaje, y cada uno estaba desarrollando su labor. El primer y segundo ayudante de montaje preparaban y organizaban todos los planos de las distintas secuencias para que el montador pudiera montar. Como no ruedan las escenas de tirón, hay que esperar a tener todo el material rodado en varios días para poder empezar. El auxiliar realizaba otras funciones como trasladar los rollos para el visionado, comunicarse con el laboratorio para resolver incidencias o la tediosa numeración de los fotogramas” (M. Pino, comunicación personal, 12 de abril de 2021).

Debido a la evolución experimentada por la industria cinematográfica por el surgimiento de la tecnología audiovisual, la cual ha afectado a la misma en todos los niveles, desde el registro de imágenes y sonidos en el rodaje a los sistemas de exhibición, las figuras que integran los equipos de montaje también se han visto influenciadas. En la actualidad, los equipos de montaje participantes en producciones de carácter digital ya no están integrados por todas estas figuras, quedando reducidas las mismas al jefe/a de montaje y a un único ayudante. Como indica la montadora Irene Blecua: “Ya no existen los auxiliares por cuestiones económicas. Solo existe el ayudante, y lo despiden en cuanto se acaba el rodaje. Esa es una de las cuestiones por las que luchamos desde AMAE⁸⁴ y, también, desde otras muchas asociaciones: reivindicar el trabajo del ayudante de montaje. No es solo un digitalizador o alguien que me sincroniza el material; hace muchísimas más cosas, es una compleja labor” (I. Blecua, comunicación personal, 6 de noviembre de 2021).

Entre estas variadas funciones, hoy en día, los ayudantes de montaje se encargan de tareas como la preparación del material, su organización e identificación, según las necesidades y gustos de los jefes de montaje, buscar sonidos y ubicarlos en sincronía o probar determinados ambientes, dejándolos bien armados, incrustación de medios digitales⁸⁵ de referencia, así como el apoyo y soporte técnico a los propios montadores/as.

Por esta razón, su importancia en el complejo trabajo de construcción de las películas resulta fundamental. En este mismo sentido, el montador ganador de un Premio Goya, Fernando Franco, afirma cuanto sigue: “Yo trabajo con ayudante de montaje siempre. Si no tengo ayudante, no lo hago, hasta ahí hemos llegado. La realidad en cualquier producción, por lo menos en base a mi experiencia, es que no resulta fácil tener a más gente en el equipo, pero un ayudante de montaje es fundamental. Hay

84. Asociación de Montadores Audiovisuales de España (AMAE).

85. Por ejemplo, incrustar una imagen de archivo en los planos rodados de una televisión.

veces que te intentan convencer para que esa tarea la haga el DIT, pero no, yo necesito un ayudante de montaje” (F. Franco, comunicación personal, 31 de agosto de 2021).

En este mismo sentido apunta el montador Pablo Blanco, ganador de tres Premios Goya: “Se les pone ayudantes en los títulos de crédito porque hay que poner algo, pero en realidad a mí, me encantaría, y si algún día puedo, lo haré, decir equipo de montaje, y que salga todo el equipo de montaje, porque me parece que debe de ser así, están tan involucrados como tú” (P. Blanco, comunicación personal, 26 de marzo de 2021).

La realidad actual pone de manifiesto que se trata de profesionales de estrecha confianza para los jefes de montaje, por esta razón, dichos montadores/as mantienen a un mismo equipo de ayudantes, siempre que sea posible, en las producciones que realizan. Según el montador, ganador de un Premio Goya, Nacho Ruiz Capillas: “Tienen mucha importancia. Yo trabajo con dos, pero no quiere decir que trabaje con los dos al mismo tiempo, a veces lo hace uno y a veces lo hace otro. Trabajo con María José Almela y con Agustín Serna. Son el soporte técnico, pero un soporte técnico muy sólido y muy sacrificado” (N. Ruiz Capillas, comunicación personal, 5 de abril de 2021).

4. CASO DE ESTUDIO: EL MONTAJE DE *CONAN, EL BÁRBARO*

Como hemos podido comprobar, la labor del ayudante de montaje resulta crucial en la construcción de las películas. Esta importancia se ve acrecentada en producciones donde existe un volumen ingente de material procedente del rodaje, como ocurrió en la película escogida como caso de estudio del presente capítulo, *Conan, el Bárbaro*. Según explica María Luisa Pino, ayudante de montaje en dicha obra cinematográfica, esta fue, sin duda, la producción con mayor volumen de material rodado que ha visto a lo largo de su dilatada carrera. Si el montaje final de una producción estándar de la industria podía tener unos 3000 metros de celuloide, contando con unos 1500 o 2000 que podían descartarse, la propia Marisa Pino habla de una cantidad de metraje cinco veces superior a la normal, llegando a unos 25.000 metros de celuloide⁸⁶.

Debido a este gran volumen de material, el número de ayudantes de montaje necesarios fue aumentando. Como indica la propia María Luisa Pino: “Éramos en

86. Se trata de una cifra orientativa, no un dato fidedigno, extraído del testimonio de la propia María Luisa Pino.

Madrid tres personas o cuatro, luego, en Almería vinieron otros dos o tres más, y ya éramos siete, y después, en Los Ángeles (California), que yo ya ahí es cuando me harté, llegamos a ser como doce, y no se daba abasto, eran como ochenta películas en una” (M. Pino, comunicación personal, 12 de abril de 2021). En la producción dirigida por John Milius, el equipo de montaje, a las órdenes del montador jefe, Carroll Timothy O’Meara, estuvo formado por Rafaela Andújar, Carl Graham y Frank E. Jimenez (meritorios), Darren T. Holmes, Patricia Lee, María Luisa Pino, Peck Prior (ayudantes), Christopher Holmes y Fred Stafford (montadores adicionales), Donah Basset (cortadora de negativo), Richard Ritchie (colorista) y Conrad M. González (supervisor de los ayudantes de montaje), según indica la base de datos IMDb (Internet Movie Data Base). Concretamente, María Luisa Pino fue una de las ayudantes de montaje que estuvo desempeñando esta labor desde el comienzo de la producción, motivo por el cual, cuando el rodaje se trasladó a Los Ángeles, asumió responsabilidades mayores que el resto de sus compañeros/as debido a su profundo conocimiento del proyecto.

Un trabajo de montaje extenuante que hubiera sido imposible sin todos los ayudantes y auxiliares participantes. Como explica María Luisa Pino, una circunstancia curiosa derivada de la ingente cantidad de material que llegaba a la sala de montaje, es que se llegó a esconder material considerado como inútil por el equipo de montaje, especialmente en la secuencia del templo de Thulsa Doom, ya que, en caso contrario, hubiera sido imposible mantener los plazos temporales en la ejecución del trabajo. Este hecho inaudito, jamás se habría contemplado en una producción con un volumen de material convencional.



Figura 1: María Luisa Pino junto a Pilar Andújar en el montaje (izda.) y en el set (dcha.)

Fuente: María Luisa Pino (1982).

Según María Luisa Pino: “No les enseñábamos todo lo que habían rodado, y ni lo echaban en falta, porque si tú ruedas con diez cámaras, ubicadas en distintas posiciones, un mismo plano, aunque seas un gran director, no te puedes acordar qué frag-

mento de información recogía cada una de estas cámaras. Todo era muy repetitivo” (M. Pino, comunicación personal, 12 de abril de 2021).

Otro de los aspectos de gran interés relacionados con el montaje de esta producción tiene que ver con la relación entre el productor, Dino de Laurentiis⁸⁷, y el director de la misma, John Milius. Este último tenía firmado por contrato que, tras terminar el rodaje, su implicación en el proceso de montaje tendría una duración determinada, algo que no suele ocurrir en las producciones cinematográficas, donde los directores/as supervisan el trabajo de montaje durante todo el proceso. En atención a esta cláusula especificada en el contrato firmado por Milius, el director solo pudo aparecer por la sala de montaje ubicada en Los Ángeles durante tres o cuatro semanas. Esta situación se produjo por la influencia del productor, el propio De Laurentiis, quien fue posponiendo el trabajo de montaje de la película todo lo posible, evitando que este se llevara al día, para minimizar la presencia del director, agotar el plazo temporal estipulado por contrato y ser él, en última instancia, quien ejerciera un control directo sobre este proceso de trabajo. Como explica María Luisa Pino: “De Laurentiis le dijo al director que se fuera al poco de terminar el rodaje, para eso tenía el contrato con fecha final de su trabajo. Asombroso, sin casi empezar el montaje. Entonces fue cuando nosotros, los de montaje, nos dimos cuenta del porqué nos mandaban ir a jugar al golf durante el rodaje en Almería. No querían que se montara, De Laurentiis quería montarla a su gusto y él tenía la última palabra” (M. Pino, comunicación personal, 12 de abril de 2021).

Asimismo, encontramos otras cuestiones de interés en relación al montaje en la supresión del corte final de parte del material filmado o en la reducción del metraje al mínimo indispensable, como la secuencia en la que numerosos cuerpos humanos son cocinados en un caldero. Como señala María Luisa Pino: “Estos cuerpos, una vez fotografiados, daban tanto horror, que, aunque se trató de difuminar la película, dándole un color rojizo y oscureciéndola en el laboratorio, se decidió en montaje dejar la secuencia en el mínimo de metraje posible, ya que, de otro modo, la censura americana no lo hubiera dejado pasar” (Pino, 2016).

CONCLUSIONES

Como hemos podido comprobar a través del análisis realizado en el primer epígrafe del presente capítulo, tanto la adaptación cinematográfica de *Conan* como, en

87. Célebre productor de cine de origen italiano.

general, su universo transmedia, constituye un claro referente, que puede ser considerado paradigmático, en el subgénero de la alta fantasía o fantasía épica debido a la presencia de todas las características que definen el citado subgénero.

Asimismo, tras analizar su filmografía, se ha puesto de manifiesto la estrecha vinculación de María Luisa Pino con el género fantástico mediante su participación a lo largo de su carrera en numerosas producciones, tanto en su rol de ayudante de montaje como en el posterior de efectos especiales.

De igual forma, ha quedado demostrado, mediante la enumeración de sus funciones y a través de los testimonios de célebres montadores/as de nuestro cine, obtenidos mediante entrevistas personales, el trascendental cometido realizado por los/las ayudantes de montaje y su importancia decisiva en este departamento para la creación de la obra cinematográfica.

Finalmente, a través de la entrevista realizada a la propia María Luisa Pino, hemos podido comprobar cómo los ayudantes de montaje jugaron un papel especialmente determinante en una producción cinematográfica muy compleja, como fue la adaptación cinematográfica de la saga de Conan realizada por John Milius.

REFERENCIAS

- BRESSON, R., *Notas sobre el cinematógrafo*, Ardora, Madrid, 2017.
- BURTON, T. (Director), *Alicia en el país de las maravillas* [Película], Walt Disney Pictures, Tim Burton Productions, Zanuck Company, Roth Films y Team Todd, 2010.
- CHAFFEY, D. (Director), *Jasón y los argonautas* [Película], Charles H. Schneer Productions, 1963.
- DAVIS, D. (Director), *Furia de titanes* [Película], Charles H. Schneer Productions y Peerford Ltd, 1981.
- FLEISCHER, R. (Director), *El guerrero rojo* [Película], Dino de Lauretiis Company y Famous Films, 1985.
- GIMÉNEZ MARTÍNEZ, M. A., “El sindicalismo vertical en la España Franquista”, *Revista Mexicana de Historia del Derecho*, 31, 1 de enero de 2015, 223-257.
- IMDb. [en línea], (2022), <<https://imdb.to/3FyIZrg>> [Consulta: 03/12/2022.]
- HESSLER, G. (Director), *El viaje fantástico de Simbad* [Película], Ameran Films, 1973.
- MILIUS, J. (Director), *Conan, el Bárbaro* [Película], Universal Pictures, Dino De Lauretiis Company y Pressman Film, 1982.
- PETERSEN, W. (Director), *La historia interminable* [Película], Constantin Film, Bavaria Studios, Westdeutscher Rundfunk (WDR) y Dieter Geissler Filmproduktion, 1984.

PATO, S., *Breve historia del género fantástico*, Nowtilus, 2019.

PINO, M. L., *Detrás de la claqueta*, Área 51, Madrid, 2016.

RODRÍGUEZ, Y., «Alta fantasía: qué es, características y ejemplos de libros y sagas de fantasía épica en el mundo» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/3FAMRbv>> [Consulta: 03/12/2022.]

Capítulo 14

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

Raúl Gisbert Cantó
Universidad de Valencia

INTRODUCCIÓN

La adaptación de una novela a cualquier medio audiovisual, ya sea cine, teatro o cómic, entre otros, presenta diferentes peculiaridades debido, principalmente, al lenguaje inherente a cada uno de ellos. El caso que nos ocupa, la adaptación de una novela al cómic, presenta numerosos puntos de vista desde los que pueden derivar distintos análisis. Nuestra investigación se centrará en comentar cómo se adaptan elementos simbólicos al cómic a partir de la novela *El color de la magia* (Pratchett, 2009). Para ello, en primer lugar, dedicaremos dos apartados a aportar de forma sucinta, por una parte, algunos datos relevantes sobre la novela y su adaptación homónima; por otra parte, en el siguiente apartado, abordaremos el concepto *simbolismo* y su aplicación al estudio propuesto. Seguidamente, en el apartado dedicado al análisis, ofreceremos ejemplos en los que se han adaptado elementos simbólicos, en este caso, personajes y espacios y, por último, presentaremos las conclusiones obtenidas de la presente investigación.

1. LA ADAPTACIÓN: DE LAS LÍNEAS A LAS VIÑETAS

La novela *El color de la magia* es la primera historia perteneciente a la saga del Mundodisco, un mundo imaginario creado por el escritor Terry Pratchett. Se publicó en 1983 y surgió como una parodia a los conocidos juegos de rol *Dungeons and Dragons*. A grandes rasgos, esta novela narra las aventuras de un mago despistado y torpe, Rincewind, y su compañero de viaje, Dosflores, dentro de una ambientación fantástico-medieval.

En 1992, apareció, con el mismo nombre, una adaptación a novela gráfica de esta obra, que sería la primera y, hasta el momento, la única adaptación al cómic. También, en 2008, se produjo una adaptación de esta novela a un telefilme, pero, en este estudio, nos centraremos en la adaptación a la novela gráfica.

Seguidamente, si atendemos al proceso de adaptación, creemos necesario aportar algunas referencias a estudios previos que han tratado esta cuestión, como puedan ser *A Theory of Adaptation* (Hutcheon, 2006) o *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to the Passion of the Christ* (Leitch, 2007). En ellos, predomina, de forma más común, el binomio conocido como la oposición entre *fidelidad* y *creatividad*, es decir, el grado de similitud que existe entre la obra original y su adaptación a otro medio. Así, será más fiel si mantiene, en la medida de lo posible, las principales características de la obra origen o, por el contrario, será más creativa si se aleja del contenido de la obra original para crear una nueva obra con la presencia de ligeras similitudes con la fuente original. En este sentido, la adaptación al cómic de la novela *El color de la magia* parece resultar bastante fiel a la obra original escrita por Terry Pratchett, como veremos en el análisis posterior.

2. EL SIMBOLISMO Y SU APLICACIÓN A LO FANTÁSTICO

A continuación, vamos a exponer de manera sucinta, el concepto de símbolo (la simbología en general) y su aplicación a elementos fantásticos, que nos ha servido como base para el estudio que hemos llevado a cabo.

Por una parte, recogemos, en esta investigación, el sentido que el semiótico Charles S. Peirce (1986) le dio al concepto de símbolo, el cual se basa un signo creado a partir “de la asociación o de otra ley” (p. 31), es decir, se trata de un signo al que se le ha otorgado un significado arbitrario, ya sea por una ley o por una convención previamente establecida (Zecchetto, 1999, p. 61). No obstante, en el caso que nos ocupa, consideramos también necesario abordar los postulados de Barthes (1971) sobre el símbolo, quien lo considera como “una representación analógica” (p. 41). Así, a lo largo del presente estudio, se analizarán los principales elementos simbólicos de los personajes y los espacios seleccionados teniendo en cuenta la naturaleza de este signo que acabamos de describir. Por consiguiente, relacionaremos cada elemento con la idea o convención a la que hace referencia y la abordaremos desde el punto de vista de la alta fantasía.

Una vez considerado el significado que el símbolo tiene en nuestra investigación, consideramos necesario aportar algunas ideas sobre el simbolismo, entendido como la representación e interpretación de los símbolos. Así, presentamos el concepto de la teoría alegórica del simbolismo que, en palabras de Indick (2012), comenta: “los mitos que contienen alegorías y símbolos son psicológicamente relevantes a las culturas que los han creado” (p. 16). Entendemos, por tanto, que la mayoría de referencias que aparecen en la novela tendrán, principalmente, un simbolismo propio de

la cultura inglesa, ya que el autor era de origen inglés. No obstante, este hecho no impide la comprensión de dichos referentes en otra cultura, sino, más bien, pone de relieve la posibilidad de que, en algún caso, haya algún referente simbólico que no se deduzca en alguna cultura alejada de la inglesa. Aun así, teniendo en cuenta que se trata de una novela que intenta parodiar el famoso juego de rol medieval *Dungeons and Dragons*, consideramos que, casi con total certeza, los símbolos relativos a la fantasía medieval podrán ser interpretados por cualquier lector.

Mencionamos, a continuación, las palabras de Le Guin (1979), quien comenta que “las grandes fantasías, mitos y cuentos [...] hablan desde el inconsciente al inconsciente, en la lengua del inconsciente — el símbolo y el arquetipo” (p. 57). Este comentario nos acerca al ideario que estamos construyendo en torno al símbolo y la alta fantasía pues, como se ha comentado unas líneas más arriba, el símbolo se formula a través de ideas (inconscientes) que preservamos tras un convenio establecido, comúnmente, con anterioridad.

Como podemos observar, existe una relación directa entre la alta fantasía y el simbolismo, puesto que la primera se nutre de la segunda, creando así elementos dignos de análisis, de los que, como veremos a continuación, podemos extraer conclusiones que pueden demostrar dicha relación y, además, que se expande no solo al ámbito de la novela, sino también de otros medios audiovisuales como, por ejemplo en nuestro caso, el cómic.

3. ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES

En este apartado mostramos los personajes que han sido seleccionados para nuestro análisis. Así, se mencionará cada personaje junto con el análisis del simbolismo que presenta cada uno de ellos, de forma que se ponga de manifiesto cómo se han adaptado de la novela al cómic.

A'Tuin

Comenzamos el análisis de personajes con el primer ejemplo seleccionado, la gran tortuga A'Tuin. Recogemos, primeramente, la descripción que hace Pratchett (2009) en la novela:

La Gran Tortuga A'Tuin se acerca, nadando lentamente por el golfo interestelar, con los pesados miembros llenos de hidrógeno congelado, la enorme y viejísima concha llena de cráteres de meteoros. Con unos ojos del tamaño de mares, encostrados de lágrimas reumáticas y polvo de asteroides, Él contempla fijamente el Destino. (p. 9)

Como podemos observar, no se nos detalla al completo cómo es este personaje, por lo que nos lleva a pensar en una tortuga gigante surcando el espacio. Sobre él (el autor especifica que es una tortuga macho) se postran cuatro elefantes, llamados Berilia, Tubul, Gran T'Phon y Jerakeen, y sobre estos elefantes se postra el disco del mundo (el mundo creado por Pratchett es plano, de ahí que se llame Mundodisco). El rasgo distintivo que nos gustaría resaltar es el hecho de que el mundo viaja por el universo sobre una tortuga, por lo que nos sugiere una forma de medir el tiempo: al tratarse de una tortuga, el tiempo en el Mundodisco es lento. Así, se construye el símbolo de la tortuga como animal lento y paciente. También según comenta Bruce-Mitford (1997), “existen leyendas que hablan de una tortuga que soporta al mundo y, según la creencia hindú, el ancestro de la humanidad fue un hombre tortuga” (p. 26). Así, en este caso también, la tortuga simboliza el origen de la humanidad y, en la novela, quien se encarga de mantener el peso del mundo.

Rincewind

Seguimos nuestro análisis con el protagonista de la historia: el mago Rincewind. Este personaje se nos describe como un mago poco usual, despistado y torpe. En la novela, Pratchett (2009) lo describe así:

Huesudo y larguirucho, como la mayoría de los magos, y envuelto en una túnica color rojo oscuro que lleva unos cuantos signos cabalísticos místicos bordados en lentejuelas oxidadas. Cualquiera le habría tomado por un simple aprendiz de hechicero que había escapado de su maestro por rebeldía, aburrimiento, miedo o un gusto persistente por la heterosexualidad. Pero lleva al cuello la cadena con el octágono de bronce que le señala como alumno de la universidad invisible [...] (*ibidem*, pp. 27-28).

En este caso, consideramos oportuno resaltar algunos elementos simbólicos que se han descrito y que, además, se han adaptado a la novela gráfica. El primero de ellos es la túnica que se menciona, no únicamente por el color rojo, que no suele ser un color habitual para ilustrar los ropajes de un mago, sino los signos que aparecen bordados en él. En este caso, vemos, principalmente, lunas y estrellas, que podemos considerarlos símbolos que representan el cielo nocturno. En este sentido, estos símbolos se relacionan con la disciplina de la astronomía, ya que, comúnmente, los magos eran también considerados como estudiosos del cielo y de los cuerpos celestes que allí se encuentran. Como vemos, esta relación simbólica viene dada por creencias medievales.

El segundo elemento que nos gustaría destacar de este personaje es la cadena que lleva colgando con una piedra preciosa; en este caso, un octágono de bronce. Ponemos de relieve este elemento simbólico, ya que, por convención, se suele asociar

la posesión de colgantes imbuidos de joyas o piedras preciosas con un destacable status social, ya sea de la nobleza o, en este caso, un mago, si nos atenemos al carácter mágico de la novela.

Dosflores

El compañero del protagonista de la historia, Rincewind, se llama Dosflores. De la misma forma que hemos comentado las características del anterior personaje, recogemos a continuación la descripción que el autor hace del personaje: “era un tipo delgado y menudo. Vestía ropas extrañas: unos pantalones hasta la rodilla y una camisa de colores tan vivos y enfrentados, que los sensibles ojos de Comadreja se sintieron ofendidos incluso en aquella penumbra” (*ibidem*, p.17).

En este caso, posiblemente, la descripción no represente ningún aspecto simbólico, puesto que no detalla al completo la forma en la que va vestido el personaje. No obstante, su adaptación al cómic sí presenta rasgos simbólicos, puesto que se representa de la siguiente manera: pantalones bermudas hasta la rodilla, como bien dice el texto, una camisa de manga corta hawaiana, un sombrero de paja, gafas y unas sandalias con calcetines. Esta imagen nos puede hacer pensar en los turistas que, en verano, viajan a un país más cálido para pasar el periodo estival. De esta forma, el personaje de Dosflores se constituye como un símbolo, en este caso, el de un turista extranjero en una ciudad que visita por primera vez.

Iconógrafo

Este curioso personaje es digno de mención por dos razones: la primera de ellas, es que designa el concepto de una cámara fotográfica pero que, en su descripción y representación, se basa en una especie de caja de cristal oscuro en la que, en su interior, habita un pequeño ogro con una paleta de colores que se encarga de retratar lo que se le dice que ilustre. La segunda, es la idea que conlleva: la instantaneidad. Aun así, la descripción que realiza Pratchett (2009) del iconógrafo es la siguiente: “Tiene una caja con un demonio que pinta cuadros” (p. 50). Hemos considerado la simplificación de esta descripción como un símbolo también, puesto que, con la invención de la cámara fotográfica en el S. XIX, hubo ciertos grupos de personas reticentes a su uso, las cuales pensaban que, o bien era brujería, o bien que el retrato se llevaba el alma de la persona fotografiada con él. Como vemos, por tanto, la simplificación de la descripción de Pratchett es un símbolo, pero nada errado según la tradición fantástica popular.

La muerte

La figura que encarna la muerte representa la comúnmente conocida forma de ilustrar a este personaje en la mayoría de narraciones, audiovisuales o no, en la actualidad, es decir, una figura humana formada por solamente huesos, un esqueleto que lleva, como única prenda, una túnica negra hasta los pies. Como complemento, suele llevar una guadaña, como es el caso que nos ocupa, con la que siega la vida de las personas que transporta al otro mundo. A continuación, recogemos la descripción de Pratchett (2009) en la novela:

Tenía que ser la Muerte. Nadie más iría por ahí con las cuencas de los ojos vacías, claro. Y la guadaña que llevaba al hombro era otra pista. [...] La Muerte parecía sorprendida, al menos hasta donde puede parecerlo un rostro sin rasgos móviles (*ibidem*, pp. 76-77).

Tal y como se nos describe, la representación de la muerte en esta obra sigue el patrón de representación, más o menos canónico, en las narraciones de fantasía. En este sentido, de la manera en la que se ha adaptado, y tras la interpretación que puede hacer el lector de la novela y del cómic, entendemos también al personaje como un símbolo, pues ya hemos podido observar que esta forma de ilustrar a la muerte parece ser común y convencional al resto de relatos de fantasía.

Ío el Ciego

Este dios del Mundodisco tiene una peculiar característica: es ciego, pero puede verlo todo, tanto lo que pasa en su reino como en el de los mortales. Pratchett (2009) lo describe de la siguiente forma: “Ío el Ciego se había ganado su nombre porque, donde debería tener las cuencas de los ojos, sólo [sic] había dos zonas de piel blanca. Sus ojos, que tenía en un número más que respetable, llevaban una vida semiindependiente” (p. 93). Así, esta descripción del dios presenta un relevante rasgo simbólico: el dios que todo lo ve, que supervisa tanto las acciones de su mundo como el de los humanos, que es capaz de estar en todas partes al mismo tiempo, es decir, es un ser omnipresente. Así, como comenta Bruce-Mitford (1997), el ojo puede ser un símbolo de “la inconmensurable visión de Dios y su eterno poder de observación, pero también el poder del mal” (p. 76). Hemos recogido esta cita porque, a parte del simbolismo sobre el poder de observación, la autora comenta que también puede simbolizar el mal y, en la novela, este personaje destaca por su maldad, ya que, de forma consecutiva, les presenta a nuestros dos protagonistas problemas y pruebas para conseguir sus objetivos. Por tanto, podemos concluir que el simbolismo de dicho personaje se ajusta a la descripción que hace Bruce-Mitford sobre los ojos, aspecto principal de este dios fantástico.

Hrun, el bárbaro

Como su nombre indica, este personaje tiene las características propias de un bárbaro, es decir, tiene una gran altura, en comparación con el resto de los personajes, y un cuerpo fuerte y musculado, que denota una buena complexión física. En la novela, es descrito por Pratchett (2009) así:

El amplio pecho, el cuello como un tronco de árbol, y una cabeza sorprendentemente pequeña bajo la mata de pelo negro, una cabeza que parecía un tomate en un ataúd. Podía poner nombre a aquella figura furtiva, y ese nombre era Hrun el Bárbaro (*ibidem*, p. 114).

Como podemos leer en la cita anterior, la descripción que se nos presenta de este personaje es la de un hombre fuerte, por lo que este personaje se constituye como símbolo: de forma común, se atribuye a un cuerpo musculado la idea de fortaleza y dureza, por lo que se trata de una convención establecida por la sociedad.

Dragones

Para finalizar nuestro estudio sobre los personajes, abordamos la descripción y análisis de los dragones a lo largo de la historia. En el mundo creado por Terry Pratchett, los dragones se consideran personajes de la trama, puesto que hablan e interactúan, en este caso, con los dos protagonistas de la historia. Para analizar este personaje, primero vamos a presentar algunas descripciones que hace el autor de estos seres fantásticos:

La criatura estaba posada en la rama de un gran roble seco, a algunos cientos de metros. Tenía las alas de un color entre el bronce y el oro, firmemente envueltas alrededor del cuerpo, pero la gran cabeza equina giraba de un lado a otro sobre un cuello asombrosamente prensil. [...] También era semitransparente. Aunque el sol le arrancaba destellos de las escamas, Rincewind distinguía con claridad las siluetas de las ramas que había tras él (*ibidem*, p. 152).

Tras la observación de esta cita, nos detenemos en dos aspectos que, a nuestro juicio, parecen relevantes para analizar el carácter simbólico de estos personajes: el primero de ellos es la cabeza equina. En este sentido, puede resultar impactante que se ilustre a un dragón con una cabeza similar a la de un caballo o animal parecido, ya que, como podemos imaginar, de forma general se suele representar la cabeza de forma análoga a la de una serpiente o cualquier otro animal reptil. Como consecuencia, el segundo elemento que queremos destacar es que su cuerpo está cubierto de escamas, lo que nos lleva a pensar, como hemos dicho, en una serpiente. De esta forma, el dragón, por una parte, se convierte en un símbolo, principalmente en uno

que representa, en este caso, la mezcla de diferentes animales, es decir, se trata de un ente que está formado por diferentes partes de otros animales, como unas fuertes alas, cabeza de caballo y piel de serpiente.

A continuación, presentamos otra cita en la que el autor, Pratchett (2009), nos ofrece más detalles sobre estos seres:

Al brillo de las piedras chisporreantes, Dosflores vio su propio reflejo en dos ojos verdes enormes. Tras ellos, el dragón era multicolor y flexible, con cuernos y púas, como los que siempre había imaginado. Aunque tenía las alas plegadas, rozaba ambos muros de la celda. Dosflores estaba entre sus garras (*ibidem*, pp. 175-176).

De esta cita, destacamos una idea principal que está directamente relacionada con el simbolismo que encarna este personaje: indica que, de forma general, los dragones siempre se representan con cuernos y púas, más cercanos a la concepción que se suele tener de esta criatura. Indick (2012) pone de relieve este hecho, pues comenta que la forma de un dragón “es similar a una serpiente de lago o de mar” (pp. 123-124). Por tanto, y para concluir el apartado dedicado a los dragones, podemos comentar que, a pesar de existir numerosas formas de representar a los dragones, comúnmente se suelen ilustrar con grandes alas, garras y cuernos y con una cabeza similar a la de un reptil.

4. ANÁLISIS DE LOS ESPACIOS

Seguidamente, vamos a llevar a cabo el estudio de la adaptación de los dos principales espacios, Ankh Morpork y Wyrnberg, de la novela al cómic de la misma forma que hemos presentado el análisis de los personajes anterior. Se mencionarán los elementos seleccionados y, a continuación, se comentarán los principales factores simbólicos que aparecen.

Ankh Morpork

Iniciamos el recorrido con el primer elemento espacial que aparece en la novela, la ciudad en la que se inicia la acción, Ankh Morpork. Durante la novela no se nos describe con detalle la ciudad, simplemente tiene un puerto y un río que la atraviesa. No obstante, sí hace referencia a las calles sucias ya a la existencia de una universidad de magos y un castillo. Ya con estos elementos podemos crear una imagen simbólica de la ciudad: una urbe medieval repleta de elementos fantásticos, propia de las ciudades que forman parte de cualquier historia de alta fantasía.

Wyrnberg

Esta ciudad es la más especial de toda la novela, su peculiaridad es que está situada sobre una montaña que está del revés, es decir, la cima reposa sobre la base del suelo y los pies de la montaña forman un altiplano sobre el que se posa la urbe. Para iniciar el análisis, como se ha venido haciendo en los casos anteriores, presentamos la descripción que Pratchett (2009) relata de la misma:

La llamaban Wyrnberg, y se alzaba casi ochocientos metros por encima de un valle verde: era una montaña enorme, gris y puesta del revés. En la base sólo [sic] medía unos metros de diámetro, pero luego se alzaba hacia nubes rizadas, curvándose suavemente hacia fuera como una trompeta invertida, hasta truncarse en una meseta de casi cuatrocientos metros de diámetro. Allí arriba había un pequeño bosque, y la maleza caía en cascada por el borde. También había edificios, e incluso un riachuelo que caía en una catarata tan azotada por el viento que llegaba al suelo en forma de lluvia (p. 142)

A partir de esta cita, consideramos oportuno analizar algunos aspectos; como primer elemento, ponemos de relieve la forma en la que se describe este lugar. La figura que ilustra esta ciudad es la de un triángulo invertido, que puede suponer un símbolo, como comenta Koch (2013), “el triángulo apoyado en su vértice es el elemento masculino que, por su naturaleza, es celestial y busca la verdad” (p. 9). En el caso que nos ocupa, no nos referiremos al elemento masculino que se cita, pero sí al celestial, puesto que la ciudad parece estar suspendida en el cielo, de forma que se identifica más con el plano celestial que con el terrenal. No obstante, Koch (2013) también comenta del triángulo invertido que puede representar el “agua. Frío húmedo. Líquido” (p. 55). En este sentido, también hace referencia al elemento del agua, como bien se especifica en la cita, ya que la base del triángulo es tan grande que permite la aparición de riachuelos que, una vez llegan al borde, se deshacen en cascadas. Por todo lo comentado anteriormente, entendemos esta ciudad y su ilustración como símbolo, tanto por la idea de celestial, de estar suspendida en el aire y elevarse del plano terrestre, como por el concepto de estar a la inversa, es decir, una ciudad nada común en la que todo parece estar de forma contraria a la que debería.

CONCLUSIONES

Una vez llevado a cabo el análisis propuesto, creemos pertinente comentar las conclusiones derivadas de dicho estudio, puesto que nos pueden ofrecer una visión global sobre el proceso de adaptación entre dos medios diferentes, novela y cómic y, además, sobre cómo se adaptan ciertos elementos simbólicos entre dichos medios. Así, por un parte, ponemos de relieve el factor simbólico que tienen las narraciones

de alta fantasía, como es el caso que nos ocupa. En este sentido, encontramos numerosos personajes y espacios o lugares que se presentan como símbolos, pues la carga significativa que llevan viene dada, como ya hemos podido observar, a partir de unas convenciones o leyes ya previamente establecidas. Tal es el caso de los personajes que hemos analizado, como el mago Rincewind, los dragones y otros personajes comunes en novelas de fantasía. Por otra parte, también destacamos los diferentes procesos de adaptación que tienen lugar en este tipo de medios, pues, al igual que se ha comentado al inicio de la investigación, existen diferentes tipos de análisis, pero el más común es el que se basa en comprobar y contrastar la relación de fidelidad entre la obra original y su adaptación a otro medio, en este caso, de la novela al cómic.

REFERENCIAS

- BARTHES, R., *Elementos de semiología*, Ed. Cultrix, 1971.
- BRUCE-MITFORD, M., *El Libro Ilustrado de Signos y Símbolos*, Ciudad de México, México, Editorial Adana, 1997.
- HUTCHEON, L., *A Theory of Adaptation*, Nueva York, USA, Routledge, 2006.
- INDICK, W., *Ancient Symbolology in Fantasy Literature. A Psychological Study*, Jefferson, USA, McFarland and Company, 2012.
- KOCH, R., *El libro de los símbolos*, Madrid, España, Ed. Dilema, 2013.
- LE GUIN, U. K., *The Language of the Night: Essays on Fantasy and Science Fiction*, New York, USA, Putnam, 1979.
- LEITCH, T., *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to the Passion of the Christ*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2007.
- PEIRCE, C. S., *La ciencia de la semiótica*, Buenos Aires, Argentina, Editorial Nueva Visión, 1986.
- PRATCHETT, T., *El color de la magia*, Barcelona, España, Ed. DeBolsillo, 2009.
- ZECCHETTO, V., *Seis semiólogos en busca del lector*, Buenos Aires, Argentina, La Crujía Ediciones, 1999.

Capítulo 15

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

Dr. Francisco Cuéllar Santiago

Universidad Miguel Hernández

1. CIENCIA Y ALTA FANTASÍA, LA VISIÓN DE PRATCHETT

A lo largo del extenso número de publicaciones, Terry Pratchett ha podido tocar un gran número de temas de muy varios ámbitos, desde donde ha ofrecido una visión del mundo muy particular, sin olvidarse de la propia razón del ser humano. El humor siempre ha sido clave dentro de la cosmogonía del autor, sirviendo como lugar de encuentro para la visión de un imaginario que viaja entre la realidad, la metafísica y todos aquellos espacios de reflexión de su interés, utilizando la sátira y la parodia como motor de trabajo para describir mundos épicos de alta fantasía.

Gracias a este particular humor, ha realizado un análisis crítico de la realidad tan profundo que no ha dejado ámbito sin revisar, ya sea la religión, la política, la economía o la cultura. En este artículo queremos revisar la obra del autor desde un ámbito concreto, el estudio de la ciencia, revisaremos su extensa saga Mundodisco para profundizar en los componentes científicos que Pratchett emplea y su vinculación con la realidad, saber cuánto hay de ciencia real en la alta fantasía de Mundodisco.

El término “fantasía” es uno de los más ambiguos, aunque frecuentemente empleados, de la crítica literaria moderna. El modelo teórico establecido por Todorov (Todorov, 1994) y desarrollado posteriormente por otros, propone que la fantasía debe entenderse no como un género, sino más bien como una estrategia (Olsen, 1987, p. 2) o un modo de escritura que tiene diferentes realizaciones genéricas (Rosemary, 1981, p. 35).

En Europa y América, la literatura fantástica aparece como género más o menos definido en el siglo XIX, pero fue en las primeras décadas del siglo XX cuando el género fue conformándose como entidad consolidada, gracias a los relatos cortos de la cultura (literatura) *Pulp* que solían aparecer impresos en las revistas mensuales de la época. Fue con la aparición de la obra magna de Tolkien *El señor de los anillos* (Tolkien, 2002) cuando crítica y público coincidieron otorgando a la literatura fantástica un lugar privilegiado en los hogares de todo el mundo. Suele considerarse este hecho

como el punto de partida de lo que se ha denominado *Alta Fantasía* y ser la obra de Tolkien un importante referente para el posterior trabajo de Terry Pratchett.

En este capítulo, analizaremos la posible ciencia existente en el universo más conocido de Pratchett, Mundodisco, pero es necesario aclarar que no se debe confundir el análisis de los conocimientos científicos de la literatura de Pratchett con el género de *Ciencia Ficción*, es decir, no clasificamos la obra literaria del autor con este género, al contrario, creemos que gran parte de su literatura es Alta Fantasía. El tratamiento literario que Pratchett hace en Mundodisco consiste en tomar la fantasía y los cuentos de hadas, que normalmente se caracterizan por una separación de nuestro mundo, y ponerlos en contacto, de esta forma crea un nuevo imaginario lleno de fantasía (Hoel, 2008, p. 3). Un ejemplo de este hecho es la sociedad de las leyes dedicada a la eliminación de dragones en *¡Guardias! ¡Guardias!* (Pratchett, 2004), cuyo tratamiento de la literatura sigue el estilo carnalesco del mundo épico según Bakhtin (Bakhtin, 1984, p. 17).

Como hemos mencionado, analizaremos la posible relación existente entre la fantasía y el método científico en el universo Mundodisco, será importante estudiar el uso de mecanismos e instrumentos del conocimiento científico e intentar comprobar, el grado de aprendizaje que un lector pueda obtener de dicha lectura. Por ello, planteamos la siguiente cuestión: ¿Es posible aprender ciencia leyendo estas novelas? En base a esta pregunta nos planteamos el objetivo de revisar aquellas novelas con mayor carga científica e intentar comparar su veracidad.

2. FANTASÍA ABSURDA

Los pensadores existencialistas como Sartre o Camus planteaban la necesidad humana de búsqueda de respuestas al sentido de la existencia del universo, algo que para ellos carecía de sentido per se, pero que se ve trágicamente anulado y defraudado por la propia condición humana, es decir, condición de ser arrojado a un universo arbitrario y superfluo donde no ha existido en ningún momento elección. Douglas Adams en su conocida obra *La guía del autoestopista galáctico* expresa la siguiente idea: “Hay una teoría que afirma que si alguna vez alguien descubre exactamente para qué sirve el universo y por qué está aquí, desaparecerá instantáneamente y será sustituido por algo aún más extraño e inexplicable” (Adams, 2017, p. 153), observamos las semejanzas reflexivas entre este texto satírico de fantasía absurda con las ideas filosóficas existencialistas, pues bien, este juego de ideas humorísticas-satíricas es la fundamentación de un estilo de fantasía que autores como Douglas Adams, Chris-

topher Moore,⁸⁸ L. Sprague de Camp,⁸⁹ Piers Anthony⁹⁰ y el propio Pratchett serán dignos representantes, entre otros.

La Fantasía Absurda (humorística) toma todos los elementos pertenecientes a la alta fantasía (magia, espadas, especies diferentes...) pasados por el tamiz del humor. Este tipo de fantasía es un subgénero popular, donde se desarrolla una literatura marcada por los juegos de palabras, las comparaciones, las hipérboles y las exageraciones, que sirven como liberación de las restricciones de los encorsetamientos sociales, siendo una vía de escape valiosa e inofensiva de las tensiones cotidianas. Las obras de Adams y Pratchett buscan constantemente el humor como constructor de discurso, para “burlarse de casi todas las convenciones populares del género” (Bitzer, 1998, p. 9).

3. EL UNIVERSO LITERARIO DE TERRY PRATCHETT

Pratchett es famoso por su larga serie de novelas denominadas Mundodisco, son historias humorísticas basada en la alta fantasía de un mundo en forma de disco, que se transporta en grandes elefantes y estos, además, sobre una gigantesca tortuga. Pratchett usó la fantasía para demostrar todo tipo de verdades sobre la humanidad, incluidas cosas que de otro modo podrían haber sido imposibles de decir.

El extenso número de novelas que componen la saga Mundodisco (41 en total), hacen de ella una saga con amplitud de arcos argumentales, los cuales se van subdividiendo y entrelazando de forma caótica. Los habitantes de Mundodisco viven aventuras de las que el autor hace gala de un buen conocimiento en lo que a referentes se refiere, tomando imágenes de títulos tan conocidos como *El señor de los anillos* (Tolkien, 2002) o *Conan, el Bárbaro* (Howard, 1995), además de autores como Dickens o Shakespeare, pero siempre haciendo uso del humor tan característico del autor inglés.

En Mundodisco aparecen todos los elementos fantásticos referentes al género, haciendo uso Pratchett de referencias al folclore de muchos países distintos como inspiración, lo cual le serviría como sátira de la vida y costumbres modernas que harán al lector divertirse con ello. Teniendo al humanismo como referente analítico di-

88. Autor de novelas como *La comedia del diablo*, publicada en 1993 o *¡Chúpate Esa!* de 2007.

89. Autor de obras de fantasía cómica como *La torre encantada* publicada en España 1990 o *El aprendiz de mago* publicado en España en 1996.

90. Con novelas de fantasía absurda tan divertidas como *Un hechizo para camaleón* de 1977, perteneciente a la extensa saga *Xanth*.

remos que los guerreros, magos, brujas, guardias y la Muerte (como personaje físico) servirán de reflejo en el que mirarse y analizar las múltiples facetas de las sociedades.

La colección de Mundodisco se divide en varias subsagas, las cuales clasificaremos brevemente:

1. Subsaga de los Magos, relacionada directamente con la Universidad Invisible de Ankh-Morpork. Se compone de 8 novelas, comenzando por *The Colour of Magic* (1983), *The Light Fantastic* (1986), *Sourcery* (1988), *Eric* (1990), *Interesting Times* (1994), *The Last Continent* (1998), *The Last Hero* (2001) y *Unseen Academicals* (2009).
2. Subsaga de las Brujas, se dividen en dos; por un lado, las novelas que siguen al Aquelarre de Lancre: *Equal Rites* (1987), *Wyrd Sisters* (1988), *Witches Abroad* (1991), *Lords and Ladies* (1992), *Maskerade* (1995) y *Carpenter's Jugulum* (1998). Por otro lado, la colección que narra la vida de Tiffany Aching, las cuales se constituyen en 5 novelas: *The Wee Free Men* (2003), *A Hat Full of Sky* (2004), *Wintersmith* (2006), *I Shall Wear Midnight* (2010) y *The Shepherd's Crown* (2015).
3. Subsaga de la Muerte, donde se muestran las acciones de este personaje y sus allegados. Esta subsaga se compone de 5 novelas: *Mort* (1987), *Reaper Man* (1991), *Soul Music* (1994), *Hogfather* (1996) y *Thief of Time* (2001).
4. Subsaga de la Guardia, cuyos protagonistas son la Guardia de la ciudad de Ankh-Morpork, compuestas por: *Guards! Guards!* (1989), *Men at Arms* (1993), *Feet of Clay* (1996), *Jingo* (1997), *The Fifth Elephant* (1999), *Night Watch* (2002), *Thud!* (2005) y *Snuff* (2011).

Además, hay obras pertenecientes a Mundodisco, pero separadas de sagas, como por ejemplo *Pyramids* (Pratchett, 1989) y *Small Gods* (Pratchett, 1992), en línea con las ambientaciones de Antiguas Civilizaciones.

También es digna de mención la serie de libros científicos desarrollados por Pratchett dentro de Mundodisco, denominados *La ciencia de Mundodisco*, los cuales siguen una estructura de capítulos alternos, en donde los impares siguen una trama dentro de Mundodisco a modo de novela breve, mientras que los capítulos alternos están escritos por dos científicos que mencionan, a través de ensayos auto conclusivos, aquellos aspectos sobre ciencia relacionados en la trama del capítulo impar. Los científicos son Ian Stewart, matemático y Jack Cohen, biólogo, amigos de Pratchett y recurrentes consultores de dudas que asaltaban al autor para el desarrollo de sus historias. Los títulos de estas obras híbridas de Mundodisco son: *La ciencia de Mundodis-*

co (Pratchett, 2013a); *La ciencia de Mundodisco II: el globo* (Pratchett, 2022); *La ciencia de Mundodisco III: el reloj de Darwin* (Pratchett, 2005); *La ciencia de Mundodisco IV: día del juicio final* (Pratchett, 2013b).

Mundodisco

Pratchett hace uso de Mundodisco como ese lugar donde poder reflejar, desde una visión humanista, todas las miserias, verdades y bondades de nuestra sociedad. Según la novelista británica A.S. Byatt, Pratchett: “Usó la fantasía para demostrar todo tipo de verdades sobre la humanidad, incluidas cosas que de otro modo podrían haber sido imposibles de decir. El Mundodisco, en resumen, es un buen lugar para discutir temas difíciles” (Jordison, 2015, párr. 2). Temas, importantes referentes a nuestra realidad, que pasados por el tamiz satírico sirven de reflexión al lector.



Figura 1: Discworld Massif.

Fuente: Kidby (2016).

Mundobola

Mundobola (*Roundworld* del original) es un buen ejemplo de lo bien que funciona Mundodisco, esta representación del planeta Tierra fue creada mediante la máquina llamada *HEX*, dentro de la serie *La ciencia de Mundodisco*. La premisa de apertura es que los magos de la Universidad Invisible han creado accidentalmente un nuevo universo, que parece basarse en las leyes de la física en lugar de los dictados más habituales de la magia y la narrativa. Naturalmente, los magos comienzan a investi-

gar sobre éste, iniciando así el Big Bang en un viaje de descubrimientos a través de nuestras propias leyes cósmicas desde una nueva perspectiva. Pratchett se servirá de Mundobola (la Tierra) para explicar la diferencia entre la fantasía de Mundodisco y el mundo real.

4. CIENCIA EN EL UNIVERSO TERRY PRATCHETT

Terry Pratchett era un novelista que producía sus obras tras un arduo trabajo de investigación, ese trabajo no sólo consistía en la lectura de viejos y polvorientos libros, también dedicaba buena parte del tiempo a realizar consultas directas a expertas/os en diferentes ámbitos científicos. Pratchett solía contar con un círculo de confianza de personas que le ayudaban en esta tarea, pero... ¿Por qué en su línea de trabajo, necesitaría Pratchett un respaldo académico significativamente cualificado? ¿Había realmente un protocolo de revisión por pares para los novelistas de fantasía? Sería comprensible que todo el universo fuera inventado por él, las historias de Pratchett no dejan de ser fantasía, pero al realizar un estudio más pormenorizado de los temas y métodos de exposición, se observa que no todo es invención. El universo Pratchett es tremendamente imaginativo en la ficción construida, pero, además, debido al magnetismo de su literatura, la ficción requería responder escrupulosamente a una lógica interna propia. El propósito último de Pratchett es el de hacer uso de la sátira centrada en el análisis de la vida tal y como la conocemos, pero para que esa sátira sea efectiva, las historias deben responder a la lógica del mundo real. Podríamos afirmar que este hecho es lo complicado de la fantasía: tiene que ser real para ser creída.

Por lo tanto, Pratchett es un amante del conocimiento científico desde muchas vertientes, además de un fanático de la tecnología y la informática, por ello era de esperar que en algún momento aparecieran súper ordenadores de Magia en Mundodisco, y así lo hizo, el más importante fue presentado en la novela *Soul Music* (Pratchett, 2005), denominado *HEX*. Esta computadora es similar al *shamble* aparecido en la serie de novelas sobre las Brujas de Mundodisco. *HEX* presenta hormigas y queso como parte de su arquitectura, está ubicado en el sótano del *High Energy Magic Building* (en castellano Edificio de Magia de Altas Energías) en la Universidad Invisible de la ciudad gemela de Ankh-Morpork.

En un momento determinado, *HEX* (Pratchett, 1999) está gestionando un importante exceso de magia creada después de que los magos dividieran el *Taumogi*, es de

91. *Taumo* es la unidad de magia más pequeña conocida (similar al átomo en la Tierra).

suponer que esto requiere un alto gasto de magia, ya que no se ha vuelto a mencionar. Poco tiempo después, se produce una gran explosión (Big Bang) y aparece formado un pequeño universo con pequeñas bolas de roca. Los magos se ven sorprendidos de que en esas pequeñas bolas van ocurriendo cosas y comprueban que no contienen nada de magia, al parecer, este universo tiene sus propias reglas.

El motivo científico para llamar a sus novelas Mundodisco es otra clara referencia científica, siendo una parodia sobre las concepciones históricas que el ser humano ha planteado sobre los orígenes de la tierra y el universo. En las novelas, la civilización perteneciente a Mundodisco vive sobre la grupa de cuatro elefantes gigantes, que a la vez están sobre la concha de una tortuga enorme que se desplaza por el universo, esta imagen extravagante parodia las concepciones de viejas civilizaciones que creían en la unión de elefantes y tortugas portando círculos terrenos como realidad existencial, así lo definían en la cosmogonía india o la tradición china. Por otro lado, los habitantes de Mundodisco realizan su propia investigación científica al respecto, haciéndose preguntas tales como: “¿Cuál era en realidad el sexo de Gran A'Tuin?” (Pratchett, 2003, p. 3). Son varias las escuelas de pensamiento que estudian el caso, una de ellas afirma que las tortugas nacían de una gran explosión (como el Big-Bang) y se movían hacia algún sitio; para esta gente lo más relevante era conocer el sexo de la tortuga, ya que si fuera hembra y se quisiera reproducir provocaría el fin de la civilización por aplastamiento. Esta idea tiene el paralelismo en nuestro pensamiento con la teoría de cuerdas, en donde los universos viven en burbujas tetradimensionales que pueden chocar creando nuevos universos (nuevas tortugas) y, a lo mejor, uno de los viejos universos se destruye.

Una vez establecido este contexto científico en la Universidad Invisible, debemos mostrar algunos ejemplos de la importancia de la ciencia empírica que aplica Pratchett en su literatura haciendo uso de la sátira. Algunos de los grandes temas tratados por el autor podrían dividirse brevemente en la siguiente lista compilatoria: Democracia, Justicia, Economía, Racismo, Guerra y Religión, sirviendo como aglutinador en varios de estos temas la Cultura como vínculo.

Estos temas son compiladores de las ideas del autor mediante su visión satírica, utilizando el *Narrativium* como conductor, así encontramos ejemplos como su explicación de la energía nuclear, donde utiliza la magia dentro de un campo de squash; o cuando quiere mencionar la evolución humana, la cual denomina selección anti-natural, es este estilo ácido del lenguaje el que genera una diversión activa para los lectores. Pratchett obliga indirectamente al lector a poseer información relevante de un tema para conseguir comprender el doble sentido de las palabras, utiliza la magia del conocimiento para crear sinergias intelectuales interconectadas entre tu bagaje

y Mundodisco, en el primer instante que Pratchett consigue este efecto en el lector, será difícil escaparse de la diversión.

Si quisiéramos buscar referencias en el área de la física, podríamos recurrir a *El color de la magia*, en donde encontraríamos la siguiente referencia: “Debido a la densidad del campo mágico que rodeaba el disco, la luz se movía a velocidades subsónicas” (Pratchett, 2003, p. 202), vemos en este párrafo componentes de física experimental en cuanto a transformación de energía, mezclado con sátira al expresar la velocidad a la que viaja la luz. Podríamos expresar que la magia en Mundodisco no es más que el equivalente a la física de partículas de nuestro universo.

Pratchett tenía predilección por este área de la ciencia, recurriendo a ella en múltiples ocasiones, como cuando quiere hacer mención de los electrones, protones y neutrones, exponiéndolos como: “Los resones están, a su vez, compuestos por *sabores*, conocidos como: arriba, abajo, de lado, *sex appeal* y *peppermint*” (Pratchett, 2004, p. 182), según Ferrer, “esta parodia es mucho menos absurda de lo que puede parecer. En este caso hablamos de los quarks” (2015, párr. 6). La profundidad científica de Pratchett es sorprendente.

Otro ejemplo de la ciencia aplicada podemos encontrarlo en la Universidad Invisible de la magia, en donde hay una gran biblioteca extremadamente intrincada llena de libros mágicos, Pratchett le plantea al lector la siguiente cuestión: “¿La biblioteca posee esta estructura porque posee libros mágicos?” Ante lo que Pratchett responde: “no, cualquier biblioteca en mayor o menor medida hace eso, como saben todas aquellas personas que han entrado en una, el conocimiento es poder, el poder es energía y la energía es materia, la materia es masa, por lo tanto, la masa cambia la hora y el espacio” (Pratchett, 2013, p. 226). Es decir, los libros curvan el espacio de la propia biblioteca. Es esta capacidad reflexiva científica la que le permite al autor crear un estilo humorístico propio lleno de conocimiento.

Vemos claramente que el estudio de investigación previo que el autor realiza para extraer tales conocimientos científicos es arduo y profundo. Una evidencia de esta situación la encontramos en la biografía realizada por el asistente personal de Pratchett, Rob Wilkins, y publicada tras la muerte del autor, en donde se relata la siguiente situación:

—¿Doctor Pat Harkin? — Terry diría, cuando Pat contestó el teléfono. —Este es el Dr. Dr. Dr. Pratchett—. Y luego le preguntaba cuánto cerumen generaba el ser humano promedio en su vida. O, de hecho, cuánto torque necesitaría generar el humano promedio para arrancarle la cabeza a otro humano promedio.

La conclusión de Pat sobre esto último fue que ningún ser humano promedio podría hacerlo. —Pero es un orco el que lo va a hacer—, dijo Terry. Pat pensó en esto.

—Te estás inventando un orco, Terry... así que, de verdad, lo que escribas será la respuesta correcta—.

—Pero quiero que sea la respuesta correcta correcta—, dijo Terry. Y eso llegaba directamente al meollo del asunto: la búsqueda era la respuesta correcta” (Wilkins, 2022, p. 238).

Aquí encontramos la base de la literatura de Pratchett: la búsqueda siempre será la respuesta correcta.

CONCLUSIONES

Quizás, podríamos considerar la ciencia aplicada por Pratchett como *light*, ciencia parodia usada para reírse de la raza humana, pero para Pratchett la ciencia no consiste en construir un cuerpo de hechos conocidos. Es un método para plantear preguntas incómodas y someterlas a una comprobación de la realidad, evitando así la tendencia humana a creer cualquier cosa que nos haga sentir bien. Pratchett introduce la ciencia en su obra de forma recurrente, siempre desde la visión satírica.

Por lo tanto, podemos afirmar que existe ciencia en las novelas de Mundodisco de Pratchett, pero no de forma explícita. Matizaremos esta afirmación expresando que el aprendizaje real vendría, siempre y cuando, el lector ya posea un bagaje sobre el asunto tratado por Pratchett, ya que, se debe poseer cierto conocimiento científico para poder descubrir las referencias ocultas entre la sátira de las publicaciones del autor.

Expresar afirmativamente que es ciencia aquello que se plantea en la alta fantasía es harto arriesgado, es más sencillo realizarla si nos movemos en los ámbitos de la ciencia ficción, como afirman Tymn, Zahorski y Boyer (1979), los cuales establecen que la ciencia ficción intenta explicar sus maravillas a través de la ciencia mientras que la fantasía no ofrece tales explicaciones. Por improbables que sean, los recursos de la ciencia ficción son siempre posibles, si la raza existente se desarrolla de una determinada manera o se realizan determinados inventos. También establecen el término “fantasía científica” (Tymn, 1979, p. 4), un tipo de alta fantasía en la que la existencia del mundo secundario está justificada por la explicación científica, pero al entrar en ese mundo secundario, la explicación científica vuelve a dejar paso al mito y la magia. Mundodisco podrían clasificarse en esta categoría, jugando con los límites de la realidad, en donde el lector viaja entre ciencia y magia pasando de Mundobola a Mundodisco.

Como cierre, no correremos ningún tipo de riesgos al afirmar que Pratchett, a través de la parodia y la sátira, ayuda al lector a pasar momentos verdaderamente divertidos, incitando a descubrir todo un universo oculto entre sus notas al pie, las cuales

permiten crear nuevos conocimientos más extensos del propio *Lore* de las sagas de Pratchett. Las explicaciones extensas que desarrolla en estas notas al pie permiten profundizar en constantes científicas, ya sean reales o imaginadas, por lo que, en el extenso número de publicaciones existentes, Pratchett ha tenido la posibilidad de abordar muchos ámbitos del conocimiento científico. Así, si prestamos un poco de atención en la lectura, podremos terminar muy enriquecidos de un saber científico real y divertido.

REFERENCIAS

- ADAMS, D., *Los autoestopistas galácticos: Guía del autoestopista galáctico, El restaurante del fin del mundo, La vida, el universo y todo lo demás: 9* (Compendium), Editorial Anagrama, 2017.
- BAKHTIN, M., *Rabelais and His World* (H. Iswolsky, Trans.), Indiana University Press, 1984.
- BITZER, C., *The comic techniques of douglas adams and terry. Pratchett: a comparative study of selected works and an illustration of the role of comedy in Science Fiction/Fantasy*, Sudáfrica, University of the Free State, 1998.
- FERRER, S., «Del taumo al octarino: la física del Mundodisco de Terry Pratchett» [en línea], (2015), <<https://bit.ly/3YZsTxJ>> [Consulta: 14/01/2023.]
- HOEL, C., “The Ludic Parody of Terry Pratchett”, *FORUM: University of Edinburgh Postgraduate, Journal of Culture and the Arts (Special 02)*, 2008.
- HOWARD, R. E., *Conan, el Bárbaro*, Martínez Roca, 1995
- JORDISON, S., «Terry Pratchett and the real science of Discworld» [en línea], (2015), <<https://bit.ly/3lo4fsS>> [Consulta: 14/01/2023.]
- OLSEN, L., *Ellipse of Uncertainty: An Introduction to Postmodern Fantasy*, Praeger, 1987.
- PRATCHETT, T., *La ciencia en Mundodisco 1*, Ebury, 1999.
- PRATCHETT, T., *El color de la magia*, Debolsillo, 2003.
- PRATCHETT, T., *Lores y Damas*, Debolsillo, 2004.
- PRATCHETT, T., STEWART, I. y COHEN, J., *La ciencia de Mundodisco III. El reloj de Darwin*, Ebury Press, 2005.
- PRATCHETT, T., STEWART, I. y COHEN, J., *La ciencia de Mundodisco*, Ebury, 2013a.
- PRATCHETT, T., STEWART, I. y COHEN, J., *La ciencia de Mundodisco IV: día del juicio final*, Ebury Press, 2013b.
- PRATCHETT, T., STEWART, I. y COHEN, J., *La ciencia de Mundodisco II. El Globo*, Ebury Press, 2022.
- PRATCHETT, T., *¡Guardias! ¡Guardias!* (C. Macía, Trans.), Debolsillo, 2004.
- PRATCHETT, T., *Soul Music* (A. Soler, Trans.), Debolsillo, 2005.

- PRATCHETT, T., *Me vestiré de medianoche*, Fantascy, 2013.
- ROSEMARY, J., *Fantasy: The Literature of Subversion*, Routledge, 1981.
- TODOROV, T., *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, 1994.
- TOLKIEN, J.R.R. y DOMÈNECH, L., *El señor de los anillos I: La comunidad del anillo I*, Minotauro, 2002.
- TYMN, M. B., ZAHORSKI, K. J. y BOYER, R. H., *Fantasy Literature: a core collection*, R. R. Bowker, 1979.
- WILKINS, R., *Terry Pratchett: A Life With Footnotes*, Penguin Random House, 2022.

Capítulo 16

La Alta Fantasía ya había sido pintada

Paula Sánchez Romero

Universidad Pablo de Olavide, Sevilla

I mean by a picture a beautiful, romantic dream of something that never was, never will be—in a light better than any light that ever shone—in a land no one can define or remember, only desire—and the forms divinely beautiful—and then I wake up, with the waking of Brynhild.

Edward Burne-Jones

En el libro que se tiene entre las manos, se recoge ampliamente qué es Alta Fantasía, cuándo se menciona por vez primera (Alexander, 1971), así como que el género queda establecido en 1954 con *El Señor de los Anillos*⁹² de Tolkien. Aunque como bien es sabido, ningún nuevo género artístico es íntegramente nuevo, y en este texto derivaremos su análisis hacia los tres precedentes pictóricos que tienen lugar durante aproximadamente un siglo antes y con los que la Alta Fantasía compartirá impronta estética y claves temáticas. Este imaginario común no es meramente ornamental, ya que estará mediatizado por el sentir (europeo), de esos 100 años de historia. Los géneros artísticos no son de orden micológico, esto es, no son reinos independientes y aislados, sino que son reinos omnímodos, abono de los hombres y mujeres que les sucederán.

Los tres movimientos pictóricos analizados por capturar el sentir de una época que acabará viendo su reflejo en la Alta Fantasía son: Romanticismo, prerrafaelismo y simbolismo.

¿Cuáles son las claves temáticas y estéticas de la Alta Fantasía? Esta pregunta es clave, porque en muchos casos resultarán ser las mismas que la de estos tres movimientos pictóricos. Tomando esta pregunta como referencia, el texto se articula del siguiente modo: primero desarrollando brevemente cada clave temática propia de la Alta Fantasía, enlazándolas con los tres movimientos pictóricos para intentar mostrar conexiones y similitudes. La conexión será a través de la propia pintura, es

92. Amén de posibles precedentes, como *El bosque del fin del mundo* (1894) y *The Well at the World's End* (1896), ambos de William Morris.

decir, en vez de dar una definición de Romanticismo, prerrafaelismo y simbolismo, el verdadero valor añadido está en que por cada clave temática se citan cinco obras para una posterior revisión por parte del lector, si así lo desea. Aunque resulte una obviedad, la pintura es un soporte físico, donde color, trazo, materia y en ocasiones hasta el marco⁹³, es lo que la distingue de otras artes. La mejor manera de concretar un movimiento pictórico, más allá de sus definiciones (y delimitaciones) académicas es, por su propia evidencia, lo físico, así como la intencionalidad en la selección y aproximación al tema de la obra. También es la mejor forma de *ver* los paralelismos con la Alta Fantasía. No se pretende que el listado sea exhaustivo, pero sí diverso y, sobre todo, evitando clichés y lugares comunes. Se citan un total de 94 artistas y 99 obras pictóricas, intentando que sean lo más representativas y pertinentes posible.

1. CLAVES TEMÁTICO-ESTÉTICAS DE LA ALTA FANTASÍA

- – El Medievo: Es visto como una época bárbara y oscura durante la Edad Moderna (siglo XV al XVIII) en la que, Humanismo, Renacimiento, Racionalismo, Clasicismo e Ilustración se afirman como reacción contra ella. Sin embargo, a finales del siglo XVIII y principios del XIX tiene un reencuentro con El Romanticismo, idilio que mantendrán también los prerrafaelitas. Lo mismo ocurre con la Alta Fantasía. No hay más que ver producciones como la trilogía de *El señor de los anillos* (Peter Jackson 2001-2003), *Juego de Tronos* (HBO, 2011-2019), o las más recientes *El Señor de los Anillos: los Anillos de Poder* (Amazon Prime, 2022) y *La casa del dragón* (HBO, 2022). También en el cómic encontramos series que combinan medievo y Alta Fantasía. Aunque hay otros ejemplos, como *Black Knight* (Marvel, 1955), son especialmente significativos tanto el intento de Marvel en el 2000 con *Avataars: Covenant of the Shield*, como la publicación por parte de DC Comics de *Dark Knights of Steel* (2021).

Listado de obras:⁹⁴ *Dos caballeros de Verona* (William Holman Hunt, 1850); *Amigos inseparables* (William Frederick Yeames, 1989); *Elai-*

93. V.g., *El hallazgo del Salvador en el templo* (Holman Hunt), *Las semillas y fruto de la poesía inglesa* (Madox Brown), *Paisaje idílico con bañistas* (Hofmann) o *La doncella bienaventurada* (Rossetti).
94. El motivo de todas las obras es el de la clave temática en cuestión (aunque puedan encajar en varias) y menos las categorías “Naturaleza y paisaje” y “Arquitectura”, todas tienen lugar en un mundo imaginario o fantástico. Como *anécdota*, solo dos de los 94 autores no son europeos (William Bradford y N.C. Wyeth).

ne, *la doncella lirio de Astolat* (Sophie Gengembre Anderson, 1870); *La dama de Shalot* (John William Waterhouse, 1888); *Cabeza de dama en traje medieval* (Lucien-Victor Guirand De Scévola, 1900).

- El Héroe y la épica: Se utiliza el nombre de fantasía heroica o fantasía épica para describir este género fantástico y el propio término “Alta Fantasía”, surge de un ensayo llamado *Alta Fantasía y Romance Heroico*. Incluso, y como señala Purtil (2003), podemos encontrar distintos tipos de héroes: “Los hombres representan el tradicional estilo noble y caballeresco de heroísmo y los Hobbits el tipo de coraje mostrado por la persona ordinaria que se eleva al heroísmo ante el desafío⁹⁵” (p. 60).

Listado de obras: *Las dos coronas* (Frank Bernard Dicksee, 1900); *La batalla entre el Rey Arturo y Sir Mordred* (William Hatherell, 1892); *Britomart* (Walter Crane, 1900); *Investidura* (Edmund Blair Leighton, 1901); *El caballero verde se prepara para luchar contra Sir Beaumains* (N.C. Wyeth, 1922).

- El bien contra el mal: Maniqueísmo y moral son dos conceptos claves en la Alta Fantasía junto con el libre albedrío. Este último permite que sea verosímil la coexistencia de Dios con la protervia, así como la volición del hombre con la supremacía divina. Como dice Stableford (2009):

Gran parte de la literatura fantástica adopta una postura tácitamente dualista, alentada por el potencial melodramático que encierra la tesis, así como por su evidente atractivo como solución al problema de la persistencia del mal en un universo gobernado por un Dios supuestamente omnipotente, omnisciente y omnibenevolente: el discurso de la teodicea⁹⁶ (p. 119).

Esta dualidad también tiene un peso importante en la pintura de esta época, ya sea por afán moralista o por un deseo de derribar precisamente esa moral establecida. Como veremos, es una época convulsa para Europa, y hay quien apoya el *statu quo* y quien pretende derribarlo.

Listado de obras: *La pesadilla* (Johan Heinrich Füssli⁹⁷, 1781); *Los ángeles del bien y del mal* (William Blake, 1805); *Jacob luchando contra el ángel*

95. N. de la T.

96. N. de la T.

97. Como *licencia*, se incluye a tres precursores de estos tres movimientos, Füssli, Goya y Blake.

(Alexander Louis Leloir, 1865); *La tentación de Cristo* (Vasily Surikov, 1872); *La tentación de Eva* (John Roddam Spencer Stanhope, 1877).

- Mitología nórdica y anglosajona: De carácter popular, tanto la Alta Fantasía como sus precedentes pictóricos, empiezan a buscar inspiración en el folclor y la mitología europea, especialmente la nórdica y germánica (el mismo Tolkien se interesa por el *Kalevala* y la *Edda Prosaica* finesas⁹⁸). Europa vive un reencuentro con sus orígenes y empieza a preocuparse en que estas leyendas cobren peso, vindicándolas a través de cierta intelectualización. Es llamativo que tanto la Alta Fantasía como estos tres movimientos pictóricos hayan sido vistos en ocasiones con cierta condescendencia por *entendidos* e intelectuales, resultando las expresiones exotéricas y ñoñas de sus “hermanos mayores”.

Listado de obras: *Thor lucha contra gigantes* (Mårten Eskil Winge, 1872); *Tras la batalla de Ígor Sviatoslávich* (Viktor Vasnetsov, 1880); *Idun y las manzanas* (James Doyle Penrose, 1890); *La madre de Lemminkäinen* (Akseli Gallen-Kallela, 1897); *La vigilia de las valkirias* (Edward Robert Hughes, 1915).

- Mitología griega y romana: Aunque la mayor influencia es la mitología nórdica, anglosajona y germana, hay siempre un rumor de la literatura clásica que Clute y Grant (1996) ya apuntan:

La fantasía épica es una epopeya, un largo poema narrativo que cuenta grandes historias, a menudo incorporando una mezcla de leyenda, mito e historia popular, y protagonizada por héroes cuyos actos tienen un significado que trasciende su propia dicha o infortunio individual [...] Algunos ejemplos son *Gilgamesh* (3000 a.C.), *La Ilíada* y *La Odisea* de Homero (ambas 1000 a.C.) o *La Eneida* de Virgilio (19 a.C.)⁹⁹ (p. 319).

Listado de obras: *Safo* (Charles-Auguste Mangin, 1877); *Floresta sagrada* (Arnold Böcklin, 1882); *La esfinge misteriosa* (Gustave Moreau, 1886); *Perseo y Andrómeda* (Frederic Leighton, 1891); *Lamia* (Herbert James Draper, 1909).

Ciclo artúrico: La influencia de la leyenda del rey Arturo es evidente, por lo que no es extraño que uno de los muchos trabajos inacabados

98. Cartas de Tolkien 75, 163 y 257.

99. N. de la T.

(aunque publicado) a la muerte de Tolkien fuese *La caída de Arturo*, un poema en verso aliterativo escrito en el inglés antiguo de *Beowulf* y que contaba, lógicamente, la leyenda del rey Arturo. Aunque este interés surgió antes y fue fuente de inspiración para los prerrafaelitas, ya que “la fantasía artúrica se repopularizó en la Gran Bretaña del siglo XIX (en términos literarios) y su leyenda fue fetichizada por la Hermandad Prerrafaelita¹⁰⁰” (Stableford, 2009, p. 24).

Listado de obras: *La muerte del Rey Arturo* (James Archer, 1860); *La tentación de Sir Perceval* (Arthur Hacker, 1894); *Sir Lancelot y Ginebra* (Wilhelm List, 1902); *El rey Arturo* (Charles Ernest Butler, 1903); *Enide* (Eleanor Fortescue-Brickdale, 1913).

- Romance y sensualidad: El amor, una de las claves narrativas de la Alta Fantasía, así como el sexo y la sensualidad, especialmente en obras más recientes, como las sagas de *Geralt de Rivia* (Andrzej Sapkowski, 1990-2013), o *Canción de fuego y hielo* (George R.R. Martin, 1996-). En relación a sus precedentes pictóricos, el abanico va desde las expresiones amorosas más tiernas, apacibles y *naïves*, transitando por la ambigüedad¹⁰¹ y la homosexualidad,¹⁰² hasta llegar a una sensualidad sicalíptica, lúbrica, procaz¹⁰³.

Listado de obras: *El beso* (Francisco Hayez, 1859); *Hellelil y Hildebrand* (Frederic William Burton, 1864); *Venus Verticordia* (Dante Gabriel Rossetti, 1868); *La corona del amor* (John Everett Millais, 1875); *Lilith* (John Collier, 1892).

- La Fe: En 1900, Mabel, madre de Tolkien, se convierte al catolicismo con la frontal oposición de su familia, que deja de prestarle ayuda a pesar de su viudedad. En 1904 muere y Tolkien es criado por un cura católico, cuando en aquel entonces, los católicos solo representaban el 4,8% de la población inglesa (Leyshon, 2004). En 1953, Tolkien le dirá en una carta a su amigo jesuita Robert Murray, que “El Señor de los Anillos es, por supuesto, una obra fundamentalmente religiosa y católica [...] Porque el elemento religioso queda absorbido en la historia y el simbolismo”

100. N. de la T.

101. V.g., el pintor simbolista Alfred Kubin.

102. V.g., el pintor prerrafaelita Simeon Solomon.

103. V.g., los pintores románticos Mihály Zichy, Joseph Apoux y Achille Devéria.

(carta 142). De hecho, le “debemos” a Tolkien que junto a Hugo Dyson, ambos cristianos practicantes, convencieran a C.S. Lewis —todos ellos *Inklings*¹⁰⁴— de convertirse a la fe cristiana.

Con respecto al Romanticismo, destaca el profundo sentimiento religioso de Friedrich, su máximo exponente pictórico, así como Gottfried, Runge o Chateaubriand, por citar algunos. En relación a los prerrafaelitas, la influencia es evidente a tenor del número de obras de temática cristiana.¹⁰⁵ Por último, en el caso del simbolismo y parafraseando a Gibson (1999, p. 7), sus elementos claves son los mismos del surgimiento de los países europeos de esa época: catolicismo e industrialización.

Listado de obras: *María Magdalena* (Anthony Frederick Sandys, 1858); *La decapitación de San Juan Bautista* (Pierre Puvis de Chavannes, 1869); *El pecado* (Franz von Stuck, 1893); *Ángel de los esplendores* (Jean Delville, 1894); *Santa Brígida* (John Duncan, 1913).

- La magia; la brujería: No es trivial mencionar que en el año 1862 Jules Michelet publicase *La bruja*, primera reivindicación de esta figura, a las que reconoce como guardianas de un saber ancestral. Le seguirán *La rama dorada* (Frater, 1890), *Arcadia o el evangelio de las brujas* (Leland, 1899) y *El maravilloso mago de Oz* (Baum, 1900). Libros donde por vez primera se habla de la figura de la bruja en términos positivos o incluso “pop” (al igual que pasará con figuras como la de Drácula o el Vampiro) (Remártinez, 2021).

Aquí lo importante no es si leyeron a estos autores, sino que hubo temas que fueron examinados desde un nuevo punto de vista por las generaciones precedentes (el de la vindicación en vez del de la denuncia¹⁰⁶). Ese será el testamento vital de la Europa de Morris, Tolkien o Lewis y de la cual la Alta Fantasía será, en parte, su espejo.

Listado de obras: *Brujas yendo al Sabbath* (Luis Ricardo Falero, 1878); *La hechizera* (Georges Merle, 1883); *Circe envidiosa* (John William Water-

104. Cenáculos literarios de académicos y escritores vinculados a la Universidad de Oxford, en su mayoría cristianos.
105. *Cristo en casa de sus padres* (Millais), *La luz del mundo* (Holman Hunt), *La infancia de la Virgen María* (Rossetti), *La estrella de Belén* (Burne-Jones), *La anunciación* (Waterhouse)...
106. El artículo de Sara Brown de este mismo libro, es un excelente ejemplo de la “denuncia”.

house, 1892); *La poción de amor* (Beatrice Offor, 1893); *Tarot Rider-Waite* (Pamela Colman Smith¹⁰⁷, 1909).

- Seres mitológicos y fantásticos: El género está lleno de hadas, ninfas, faunos, elfos, sirenas, duendes, dragones... así como de figuras fantásticas creadas *ad hoc*, pero claramente inspiradas en estas. En el caso de la pintura, no solo se trata de la ya mencionada influencia de la mitología clásica, sino también una necesidad de evadirse de la realidad, la elección de estos temas como metáfora, como deseo de vivir en una época distinta.

Listado de obras: *La bacante* (Jean-Léon Gérôme, 1853); *El minotauro* (George Frederic Watts, 1885); *Las nereidas* (Gaston Bussière, 1902); *La huida de las ninfas* (Ferdinand Leeke, 1921); *Sátiro* (Nestor Martín Fdez. de la Torre, 1930).

- Mundos oníricos y de ensoñación: Partiendo de la base de que la condición *sine qua non* para que una obra sea considerada Alta Fantasía es que la acción suceda en un mundo secundario o imaginario, ya estarían sentadas las bases al respecto. Como dice Gibson (1999), “[e]l tema, no hace al cuadro *per se* simbolista, ha de haber una dosis onírica” y, efectivamente, no son los temas, sino que muchas veces son las aproximaciones a dichos temas las que configuran los géneros. Duermevela, psique, sueños, desvelos, alucinaciones, serán en muchas ocasiones las imbricaciones y mimbres de la narración.

Listado de obras: *La noche* (Ferdinand Hodler, 1890); *Una ermitaña* (*I lock my door upon myself*) (Fernand Khnopff, 1891); *Visión* (Alphonse Osbert, 1892); *El cíclope* (Odilon Redon, 1898); *S.O.S.* (Evelyn de Morgan, 1916).

- Naturaleza y paisaje: Un elemento más de la trama que juega a favor o en contra de sus protagonistas, así como un reflejo externo de lo que sienten, ya sea felicidad o desasosiego. En algunos casos incluso la naturaleza cobra vida, existiendo hombres-árbol, dioses-río y espíritus de

107. Aunque no es pintora de ninguno de los tres movimientos, su inclusión es pertinente por su conexión con la magia al ser la ilustradora de la versión más reconocida del tarot (cartas Waite-Smith) y porque muchas de sus ilustraciones perfectamente podrían formar parte de un libro de Alta Fantasía.

las montañas que ayudan u obstaculizan. Esto mismo defendieron sus predecesores pintores, especialmente los románticos, profundamente conectados con la naturaleza y teniendo una relación mística con ella, siendo percibida como el lenguaje mismo de Dios.

Listado de obras: *El glaciar Grindelwald* (Caspar Wolf, 1777); *Acantillados blancos en Rügen* (Caspar David Friedrich, 1818); *Icebergs en al Ártico* (William Bradford, 1882); *Tumba de Böcklim* (Ferdinand Keller, 1901); *Gruta de las Ninfas de la Tempestad* (Edward Poynter, 1903).

2. INFLUENCIAS DE LAS ARTES EUROPEAS DEL XVIII AL XX EN LA ALTA FANTASÍA

Como se ha señalado, estos tres movimientos pictóricos son el reflejo de un momento histórico que da inicio con el Romanticismo, primer movimiento que tiene un alcance europeo y que, aunque surge en Alemania e Inglaterra, acaba expandiéndose por todo el continente. Es un *tsunami* estilístico y espiritual que acaba calando y reinterpretándose, como pasa con cualquier marea. Estamos, por tanto, ante el primer movimiento global. Europa se da cuenta de que no está sola en la cúspide y que hay otras potencias que domeñan su hegemonía.¹⁰⁸ También ve cómo élites y clases sociales, hasta entonces compartimentos estancos, empiezan a diluirse (en esos años son la Revolución francesa y la Primera Revolución Industrial). Al Romanticismo se le denominará “el arte del tercer estado”, el que no es propio ni de la Iglesia ni de la nobleza.

Europa empieza entonces a mirar atrás con melancolía, a embelesarse con lo que un día fue y a lamerse las heridas en un sentir colectivo de abatimiento y orgullo, que invadirá el continente, incluso hasta nuestros días. Entonces, tal y como hace el arte, Europa exorcizará y destilará sus emociones, hasta que pasen del mundo sensible al material. Lo repasamos:

- Literatura: El Romanticismo y el simbolismo son, también, movimientos literarios.¹⁰⁹ Aunque hay otros movimientos literarios de mucha relevancia en esos mismos años, por su carácter sentimental, popular y

108. No es baladí que coincidan con el “Ciclo de descolonización”, que se inicia en 1776 con la Revolución de las Trece Colonias o Revolución americana y que finaliza en 1825 con la pérdida por parte de España de la mayoría de sus colonias.

109. En el prerrafaelismo, aunque algunos de sus miembros serán también poetas, el corazón del movimiento será lo pictórico.

en “contacto con la verdad”, se pueden entender como precursores de la Alta Fantasía. Se citan cinco cuadros cuyo tema son obras de estos de escritores.

Listado de obras: *Pater Medardus* (Carl Blechen, 1826); *Fausto y Margarita en la prisión* (Víctor Hernández Amores, 1887); *El adiós de Pushkin al mar* (Iván Aivazovski, 1887); *Vampiro* (Joseph Apoux, 1890); *Las flores del mal* (Carlos Schwabe, 1900).

- Arquitectura: El Romanticismo es la *neoarquitectura*, la búsqueda de códigos de identidad denostados por Clasicismo y academicismo, para su restitución, dándose el neogótico, el neobarroco, el neomudéjar... Aunque la arquitectura neogótica es especialmente interesante, por su amor al Medioevo, por vehicular el profundo sentimiento nacionalista de esos años y por ser la que con mayor fuerza arraiga en Inglaterra.

Listado de obras: *Ciudad medieval junto a un río* (Karl Friedrich Schinkel, 1815); *Abadía de Melrose* (William Turner, 1822); *Iglesia de San Vulfran desde el río* (John Ruskin, 1868); *Notre Dame* (Edwin Deakin, 1893); *Atardecer en Westminster* (Albert Goodwin, 1900).

- Música: En estos años, autores como Strauss, Gluck, Offenbach, Debussy, pero especialmente Wagner, encuentran inspiración tanto en la mitología nórdica (merece especial mención *El anillo del nibelungo*, Wagner, 1857) como en la mitología clásica.¹¹⁰ Wagner supondrá una revolución al proponer la “obra de arte total” (*Gesamtkunstwerk*), siendo profundamente admirado por muchos pintores, como Renoir, Cezanne o Manet (todos ellos impresionistas), e incluso siendo amigo personal de otros, como Cornelius, Makart o de Egusquiza.

Listado de obras: *Hagen hunde el tesoro de los nibelungos* (Peter Cornelius, 1859); *La valkiria* (Hans Makart, 1877); *Preludio a Lohengrin* (Charles Maurin, 1892); *Tristán e Isolda (La muerte)* (Rogelio de Egusquiza, 1910); *Las normas tejen la Soga del Destino* (Franz Stassen, 1914).

- Literatura infantil: Es significativo que en el siglo XIX surjan tanto Hans Christian Andersen como los hermanos Grimm, que beben respectiva-

110. *Órfeo en los infiernos, Órfeo y Euridice, Ariadna en Naxos o Peleas y Melisande*, por citar un ejemplo de cada compositor.

mente de la mitología nórdica, así como del folclore y las tradiciones orales alemanas. También podemos encontrar similitudes en la labor de recopilación y búsqueda hecha por los Grimm y la realizada por Tolkien, el cual dedicó un libro a reivindicar los cuentos de hadas (*On Fairy-Stories*).

Listado de obras: *How the dragon caught the prince* (Henry Justice Ford, 1903); *Las doncellas del Rin advierten a Sigfrido* (Arthur Rackham, 1911); *Con polvos y miriñaque* (Kay Nielsen, 1913); *The sailing of the sword* (Florence Susan Harrison, 1914); *Reina Ginebra, consorte del Rey Arturo* (Alexander McDonald, 1937).

- Jardinería: También es significativo que la jardinería alcance su “carta de naturaleza” en el siglo XVIII con la publicación del tratado *Teoría y Práctica de la Jardinería*, de Dézallier d'Argenville, al que luego seguirán otra serie de tratados en el XIX de Claudius Loudon, Joseph Paxton y William Robinson. Los jardines ingleses del XVIII surgirán como anticipación del Romanticismo, volviendo a las formas naturales y la anarquía.

Listado de obras: *Pálida Rosamund* (Arthur Hughes, 1854); *El caballero de las flores* (Georges Rochegrosse, 1894); *Naturaleza o abundancia* (Léon Frédéric, 1895); *Al primer toque del invierno, el verano se desvanece* (Valentine Cameron Prinsep, 1897); *Recoged las rosas mientras podáis* (Thomas Edwin Mostyn, 1899).

- Ilustración: En estos años asistimos a “la edad de oro de la ilustración” (1850-1925), que surge en Inglaterra debido a una combinación de factores —avances tecnológicos en la reproducción y la filosofía prerrafaelita y de *Arts & Crafts*— y que acabará extendiéndose hasta Norteamérica. En esta ocasión, dejaremos que sea la selección de obras la que se explique por sí misma, recorriendo un periodo de 133 años que permite maravillarse al enlazar prerromanticismo (Goya), prerrafaelismo (Burne-Jones), Alta Fantasía (Morris), literatura gótica (Wilde), dos grandes —aunque antagónicos— ilustradores de Wilde (Ricketts y Beardsley) y Conan (*Weird Tales*).

Listado de obras: *Mucho hay que chupar* (Goya, 1799); *La esfinge* de Oscar Wilde (Charles Ricketts, 1894); *El pozo en el fin del mundo* de William Morris (Edward Burne-Jones, 1896); *Salomé* de Oscar Wilde (Aubrey Beardsley, 1906); *Los bucaneros de Venus*¹¹¹ (James Allen St. John, 1932).

111. Es un guiño y una licencia incluir la ilustración de la portada del *Weird Tales* en el que apareció Conan por primera vez. Aunque sea desde lo *pulp*, tenía que estar uno de los epítomes de la Alta Fantasía (en lo literario y lo estético).

- *Arts & Crafts*: Movimiento que revalorizará los oficios medievales en plena época victoriana y que es la última categoría porque aglutina la que quizás sea una de las influencias más claras en Tolkien y por extensión, en la Alta Fantasía. En esta ocasión, una única obra, *Los armados y la partida de los caballeros* (Figura 1) diseñado conjuntamente por Morris y Burnes-Jones, que es fascinante por varias razones: 1) comprende muchas de las claves temáticas —*Arts & Crafts*, en su condición de tapiz, Medioevo, religión, ciclo artúrico, épica, amor y naturaleza, con ese “pavimento” cuajado de las hermosas *flores Morris*—; 2) Morris es para muchos, el precursor de la Alta Fantasía, así como del *Arts & Crafts movement*; 3) Tolkien, *brummie* como Burne-Jones y admirador confeso de este, tuvo a su alcance la mayor colección de obras de Burne-Jones en el mundo, que es la que el Museo de Arte de Birmingham posee y expone desde 1908.



Figura 1: *Los armados y la partida de los caballeros*. Serie *El Santo Grial* (Tapiz, diseño conjunto de William Morris y Edward Burne-Jones, 1895).

Fuente: Museo de Arte de Birmingham.

3. CONCLUSIÓN: LA ALTA FANTASÍA YA HABÍA SIDO PINTADA

“Cuanto más materialista se vuelva la ciencia, más ángeles pintaré. Sus alas son mi protesta a favor de la inmortalidad del alma”. Este anhelo fue deliciosamente condensado por Burne-Jones en un alegato de lo imaginativo y del poder escapista del arte, que bien podría valer para muchos otros artistas que influenciaron posteriormente a los futuros autores de la Alta Fantasía. Como Burne-Jones y otros muchos citados en este texto, en todos ellos se transluce el deseo de evasión de la mundana realidad a través de la creación de universos que no existen y donde el bien y la belleza prevalecen.

Hay razones evidentes, como se ha demostrado, que pueden explicar las similitudes entre los pintores de estos movimientos y la Alta Fantasía, desde las conexiones que implican sus concepciones estéticas, sus técnicas, y sus connotaciones históricas, hasta las mismas sensibilidades que traslucen las raíces de sus ideas y narrativas. Definitivamente, es esta *sensibilidad* que impregna sus obras, lo que todos ellos tienen en común.

Como si los astros se alineasen, el cierre será un homenaje a Richard Wagner y sobre todo a William Morris. Que nuestro *leitmotiv* sea **¡Amar la belleza, odiar el mundo moderno!**¹¹²

REFERENCIAS

- ALEXANDER, L., *High Fantasy and Heroic Romance*, Boston, The Horn Book, 1971.
- BAUDELAIRE, C., *Les Fleurs du Mal illustrées par la peinture symboliste et décadente*, Diane de Selliers, París, 2017.
- BEYER, A., *Caspar Wolf and the Aesthetic Conquest of Nature*, Hatje Cantz, Basilea, 2015.
- CLUTE, J. y GRANT, J., *The Encyclopedia of Fantasy*, Orbit Books, Londres, 1996.
- DOZOIS, G., *Modern classics of fantasy*, Macmillan, Nueva York, 1997.
- GARLAND, Z., *The Holy Grail Tapestries*, Birmingham Museums Trust, 2015.

112. Un *leitmotiv* es una voz alemana acuñada precisamente por Wagner y su obra. El *leitmotiv* (¡Amar la belleza, odiar el mundo moderno!), viene inspirado por la conferencia dada por Morris en 1884, *How We Live and How We Might Live*, donde dijo “That word art leads me to my last claim, which is that the material surroundings of my life should be pleasant, generous, and beautiful; that I know is a large claim, but this I will say about it, that if it cannot be satisfied, if every civilized community cannot provide such surroundings for all its members, I do not want the world to go on”.

- GARTH, J., «Tolkien at Exeter College» [en línea], (2015), <<https://bit.ly/42r8GUB>> [Consulta: 06/11/2022.]
- GIBSON, M., *El simbolismo*, Taschen, Colonia, 1999.
- HOFFMANN, W., *Caspar David Friedrich*, Hazan, Vanves, 2019.
- HUNDLEY, J., *Brujería*, Taschen, Colonia, 2022.
- LARIOS, G., «Tolkien y Morris, dos vidas, un paralelo» [en línea], (2005), <<https://bit.ly/3ludrvT>> [Consulta: 23/11/2022.]
- LEYSHON, G., «Catholic Statistics. Priests and Population in England and Wales, 1841-2001» [en línea], (2004), <<https://bit.ly/42thV6x>> [Consulta: 21/03/2023.]
- MORRIS, W., «The Well at the World's End» [en línea], (2009), <<http://www.gutenberg.org/etext/169>> [Consulta: 20/01/2023.]
- MORRIS, W., «The Wood Beyond the World» [en línea], (2009), <<http://www.gutenberg.org/etext/3055>> [Consulta: 20/01/2023.]
- MOTA, J., «Wagner en España» [en línea], (1995), <<https://bit.ly/3TDpLGY>> [Consulta: 07/02/2023.]
- PURTILL, R., *J.R.R. Tolkien: Myth, Morality, and Religion*, Harper & Row, 2003.
- REMÁRTINEZ, D., *Una historia pop de los vampiros*, Arpa, 2021.
- TOLKIEN, J.R.R., *Cartas*, Minotauro, Barcelona, 1993.
- TOLKIEN, J.R.R., *On Fairy-Stories*, HarperCollins, Londres, 2014.
- UTHER, H.J., *The Types of International Folktales*, FF Communications, Helsinki, 2011.

Capítulo 17

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

Dr. Ricardo González-García

Universidad de Cantabria

1. INTRODUCCIÓN

Remedios Varo (Anglés, 1908-Ciudad de México, 1963) es una pintora española cuya obra se inscribe dentro de un surrealismo muy personal caracterizado por su peculiar combinación de poesía y ciertos toques de humor. De gran preciosismo, destaca su concepción artística por contener refinadas relaciones espaciales y cromáticas. Asimismo, a nivel representativo esta obra muestra minuciosos universos fantásticos que conectan con evocaciones al simbolismo del medievo o la pintura de El Bosco o Brueghel el Viejo. Existe también, de su parte, un notable interés por la alquimia y los diferentes estados de transformación o metamorfosis que conlleva, trasladados, en este caso, de un modo metafórico a la pintura.

Desde la sospecha de que alguna entidad subyacente tras lo aparente pretende manifestarse, la pintura de Remedios Varo siempre se nos presenta como un misterio a desvelar. Así, desde una visión de conjunto es indudable que suponen cuadros repletos de una gran descarga imaginativa que, si intentamos realizar el esfuerzo por asumir sus paradojas, dislocan y desestabilizan nuestra concepción de la realidad para transportarnos a pensar en mundos paralelos de ficción y fantasía. Por esta circunstancia, más allá de pararnos a analizar la depuración técnica que destilan —de hermosa estructura geométrica interna—, el cometido de la presente disertación es, precisamente, detenernos en sus escenas para reflexionar especulativamente acerca de lo que nos transmite este personalísimo mundo imaginario donde se combinan elementos próximos a lo científico, lo esotérico y lo mágico para acercar ámbitos tan inefables como lo místico o lo espiritual.

Por tanto, desde estos parámetros manejados se procura establecer cierta conexión entre la pintura surrealista de Remedios Varo y el género de lo fantástico, y, dentro de este, con lo que, de manera más específica, se ha venido denominando como “ficción especulativa” y “alta fantasía”. No sin antes aclarar qué suponen estos dos

subgéneros y cómo poder transportar ciertas características propias de la literatura, y los medios icónicos secuenciales, a la pintura.

2. FICCIÓN ESPECULATIVA Y ALTA FANTASÍA DE LA LITERATURA A LA PINTURA

Antes de establecer la posibilidad interpretativa de la pintura de Remedios Varo desde los filtros mencionados, se torna perentorio preparar nuestro terreno de investigación; aclarar, en primer lugar, qué suponen estas categorizaciones o subgéneros de lo fantástico. En el campo de la literatura la ficción especulativa, también denominada como invención o ficción histórica, supone, historiográficamente, una categoría que, a partir de una invención, puede poseer cierto carácter histórico o tener conexión con algunos eventos reales. Este recurso implica grados elevados de fantasía e imaginación que pueden derivar en escenarios de terror, utópicos, distópicos, apocalípticos o ucrónicos. Sin embargo, desde su vertiente *mitográfica* o *mitopoiética* esta especulación ficticia aborda temas sobrenaturales relacionados con mitos y leyendas. Pudiendo, desde este ámbito, establecer muchas correspondencias con lo que supone la alta fantasía que más abajo se delimita.

Desde su sentido general, el término “ficción especulativa” también acarrea, a través de su desarrollo narrativo, aspectos psicológicos que, al tratar de otorgar un sentido a la realidad, ofrecen reacciones a base de creaciones imaginarias o invenciones de carácter artístico, manifestándose en este tipo de narraciones habitualmente ciertas influencias culturales, sociales, científicas, filosóficas o interpersonales latentes. Por ello que al enfatizar las repercusiones que hipotéticamente puedan acarrear ciertos acontecimientos en cualquier punto de la línea temporal, surja como un cuestionamiento a la ciencia ficción a fin de resaltar su mismo sentido especulativo de un modo redundante. Siguiendo este axioma, es Robert Heinlein (1959, p. 18) quien propone la denominación de “ficción especulativa”, distinguiendo ahí entre “ficción fantástica”, como “imaginaria-y-no-posible” en el mundo conocido, y “ficción realista”, como “imaginaria-pero-posible” en el mundo conocido a medida que este vaya evolucionando. Ejemplos de ficción especulativa historiográfica los encontramos incluso antes de que se acuñara el término, ya en la narrativa antihistórica de Eurípides, y su *Medea* (431 a.C.), o en Heródoto de Halicarnaso y sus *Historias* (430 a.C.), entre otras obras. En cambio, desde su vertiente *mitográfica* se puede destacar *El señor de los anillos* (1954), de J.R.R. Tolkien.

Teniendo gran relación con la anterior, en la alta fantasía se genera la invención de un mundo imaginario caracterizado por ciertos tintes épicos que quedan impreg-

nados en los personajes que ahí aparecen, o en el propio tema o en la trama desde la que se urde y sustenta la historia descrita. El término es usado por Lloyd Alexander en *Alta Fantasía y Romance Heroico* (1971), y desarrollado posteriormente por autores como Kenneth J. Zahorski o Robert H. Boyer, siendo dificultoso el establecimiento de líneas divisorias entre esta y algunos otros subgéneros (Stableford, 2009, p. 198). Empero, se puede señalar que novelas como *The Well at the World's End* (1896), de William Morris, ya se desarrollan desde este subgénero. Así, encontramos también ejemplos de alta fantasía en la novela ya citada de Tolkien, o en la saga *La rueda del tiempo* (1990-2013), de Robert Jordan.

Por estas razones, y aunque puedan poseer nexos en común, aquello que diferencia ambos subgéneros es que mientras el primero, la ficción especulativa, se apoya en eventos reales para mostrar las posibilidades que pudieran haber ocurrido u ocurrirán, pudiendo ser su resultado extremadamente fantástico a la vez que razonado en base a datos, la alta fantasía parte de un mundo que, aunque pueda tener analogías con el real, es total o parcialmente inventado.

2.1. La ficción especulativa y alta fantasía en los medios icónicos secuenciales

Más allá del ámbito literario donde nacen los imaginarios mundos que muestran estos dos subgéneros de lo fantástico, a medida que los medios icónicos se han ido expandiendo gracias a la tecnología hemos asistido a un continuo trasvase desde la literatura a estos otros, tanto de ficción especulativa como de alta fantasía. Un proceso en el que, con total naturalidad, estas narraciones se han adaptado a medios icónicos secuenciales como la novela gráfica, el cómic, el cine, las series televisivas o los videojuegos, pues, en realidad, suponen los medios más directos que con mayor facilidad sintetizan y difunden los relatos de origen. Por ello que, siguiendo la línea de los ejemplos destacados, pueda ser reseñable la conocida versión cinematográfica de *El señor de los anillos*, que dirige Peter Jackson en el año 2001, o cómo tan solo dos años después aparece su videojuego. De manera similar, de la mencionada *La rueda del tiempo* encontramos una novela gráfica en 2021 (realizada por Chuck Dixon, Mike Miller y Harvey Tolibao), mismo año en que se estrena su serie televisiva (producida por Rafe Judkins) en la plataforma de Amazon Prime Video.

Se puntualiza este hecho porque, si lo que se pretende aquí es poder establecer una lectura pictórica en clave de ficción especulativa o alta fantasía, tendremos que salvar el primer escollo que nos encontramos: pensar que nos enfrentamos a una imagen fija que, por su misma naturaleza desde su sentido tradicional, no plantea en sí misma un sentido narrativo completo, pese a que también pueda partir de relatos. Y aunque también se pueda establecer este *a posteriori* y acabar constituyendo la

pintura un modo de ilustración del mismo, como en el caso anterior. Por este motivo, estamos hablando de una relación entre los subgéneros mucho más conflictiva y compleja de lo que en principio pudiera parecer, pues depende más de lo que esa imagen pueda evocar, y la interpretación especulativa aplicada de quien mira, que de cuestiones inherentes a la misma. Empero, existen también en pintura recursos que pueden inducir a establecer ese marco narrativo que aquí se trata de destacar.

2.2. El espacio secuencial en pintura: instante fecundo y *punctum temporis*

Realizando un somero repaso de la historia de la pintura, encontramos estrategias que, desde la concepción estructural de algunas obras, establecen un espacio secuencial a fin de propiciar una narrativa. Por ejemplo, uno de los métodos más recurrentes supone la compartimentación de la representación a partir de la misma parcelación que establecen los motivos arquitectónicos representados con el objetivo de generar, así, una serie de viñetas que remiten a diferentes tiempos de una historia. Aunque esta concepción *multiperspectivista* también esté presente en movimientos como el cubismo, pero sin intención narrativa, o la pintura egipcia, con carácter más simbólico que narrativo, es en artistas como Fra Angélico, en *Historias de San Nicolás de Bari* (*Nacimiento de San Nicolás*), de 1437 (Baquero, 1983), o Hans Memling, en *La Pasión de Cristo*, 1470-147, a modo de ejemplos entre otros muchos, donde podemos encontrar este tipo de pintura que ahora se apunta. Pues, desde ese sentido, conecta con los recursos utilizados por Remedios Varo en muchas de sus escenas.

No obstante, para conectar con géneros originarios de la literatura y poder llegar a aplicar parte de sus características a la interpretación pictórica; a una escena representada desde un solo punto de vista, que puede también multiplicarse como suponen los ejemplos citados, igualmente se puede recurrir a lo que en pintura se ha denominado como momento o instante *pregnante* o fecundo, en tanto que representación que sintetiza el momento álgido de una supuesta secuencia más larga. Como si, realizado desde la representación pictórica, seleccionamos el “fotograma” más icónico que resume toda una hipotética “película”. Así, este recurso que es ampliamente aprovechado en pintura para remitir a una dimensión narrativa de la misma, nos posibilita concebirla como una “obra abierta” (Eco, 1965, p. 29), en tanto que “nueva dialéctica entre obra e intérprete”, dado que se completa, renovándose en cierto sentido, cada vez que un/a nuevo/a espectador/a la interpreta al contemplarla.

Es esta, por tanto, una de las vías por las que, recurriendo a Lessing (1990, p. 22), en *Laocoonte o los límites de la pintura y la poesía* (1766) —donde se compara el punto de vista único con el *multiperspectivismo* de la poesía—, se puede hablar de un tiempo artístico inacabado, o *punctum temporis*, pues:

Sólo es fecundo aquello que permite el juego libre de la fantasía. Cuanto más penetramos en una obra de arte, más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite, tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella (*ibidem*).

Dada esta premisa, se puede considerar que cualquier pintura se halla siempre en cierta suspensión; dilatándose con cada nueva interpretación vertida sobre la obra, dando pie a la continuidad de “placer del espectador” como agente siempre invitado a completarla desde la base kantiana de una autonomía artística. La misma que abrirá las puertas a la expresión existencialista del romanticismo y, más allá, a los postulados desarrollados en las primeras vanguardias, como en el caso concreto del surrealismo. Siguiendo esta senda, por ejemplo, en el cuadro *La creación de las aves* (1957) Varo muestra un peculiar modo de dar vida, dejando pasar un haz de luz por una lupa como si de una especie de alegoría de la pintura o la literatura se tratara, en tanto que maneras de alumbrar creaciones con vida propia que trascienden en el tiempo al mismo soporte o a su autor.

2.3. Tiempo en pintura y análisis especulativo

Es, por tanto, mencionado tiempo en pintura el que analizan, por ejemplo, Umberto Eco y Omar Calabrese (1987, p. 46) al señalar que “la pintura imita con medios propios el proceder de la escritura”. Este hecho, en función de la línea que aquí se pretende trazar, da lugar a un “movimiento dialéctico” que directamente implica la acción interpretativa de la obra por parte del espectador. Pues es ese momento *pregnante* representado, que será más fecundo cuando más requiera de la agudeza interpretativa del espectador, por el que podemos acceder a toda la parte especulativa necesaria si nuestro cometido final es enlazar con procesos narrativos propios de la literatura. Aplicando este procedimiento, la efectividad última de una obra de arte puede llegar a medirse según cómo deja volar y jugar la libre imaginación del receptor.

Dependerá, por tanto, cualquier interpretación que aquí necesariamente se deja abierta, de esa imaginación especulativa vertida a la hora de establecer una lectura de las obras en cuestión. Y se acercará intencionadamente, posteriormente, nuestro análisis a los subgéneros contemplados que tratamos de entrever en la pintura de Remedios Varo. Como ejemplo, desde esa conexión, en *Ciencia inútil* o *El alquimista* (1958) (Figura 1), —titulada originariamente *El laberinto mecánico*— se puede observar a una mujer sentada ante un alquímico alambique situado al fuego, y que a su vez se halla unido a un complejo mecanismo de poleas, banderas y campanas. Una mecanicista arquitectura parece estar ideada para destilar y guardar el agua que precipita del cielo en botellas...



Figura 1: Remedios Varo, *Ciencia inútil o El alquimista* (1958) (detalle).

Fuente: <https://www.remedios-varo.com/la-ciencia-inutil/>

No obstante, es curioso observar la complicación de este “laberinto mecánico” en contraste con la simplicidad del objetivo que persigue. Más todavía cuando este intrincado artilugio es impulsado tan solo por una sola rueda manejada a mano. Trascendiendo esta aparente incongruencia, ante el desconocimiento de lo que pasará en este proceso si incluimos esa escena dentro del hilo narrativo de una secuencia mayor, podemos aventurarnos, si nos dejamos interpelar por la composición, a establecer un juego interpretativo: ¿será la escena de una aventura apocalíptica mayor?, ¿representará este personaje un héroe que mediante su acción trata de salvar su mundo?... Así, lejos del utilitarismo, si esta “ciencia inútil” que supone la pintura tamizada por lo fantástico, desencadena algunas hipótesis que nos pueden conducir a la reflexión, será porque, recurriendo a Nuccio Ordine (2013, p. 9), puede que suponga un saber necesario o paradójicamente útil, como un fin en sí mismo en tanto que “cultivo del espíritu” que sirve para un “desarrollo civil y cultural de la humanidad” que acaba por hacernos mejores.

3. LA PINTURA COMO CONSTRUCTO ESPECULATIVO HETEROGÉNEO: LO FANTÁSTICO COMO ATRIBUTO DEL ARTE

Por todo lo comentado hasta el momento, para acercar la pintura a lo que en principio se atribuye a la literatura se ha de ofrecer un análisis especulativo considerando lo fantástico como un “constructo especulativo heterogéneo”. Pues:

Ese sesgo particular de lo fantástico consiste en la aparición en la obra de una alteridad disonante con el concepto de realidad que se maneja alrededor de la misma. Así, el fundamento de lo fantástico como constructo artístico pasa por poner en crisis otro constructo, que es el propio mundo que nos rodea (Parramon, 2016, p. 10).

Se asimila, desde esta perspectiva, lo fantástico como un “atributo” que posee un amplio sentido al conllevar muchas variedades, pero que, en todo caso, también puede afectar a las artes plásticas y visuales. Según esa forma de ver la pintura, es perentorio un acercamiento a la obra de Remedios Varo desde la perspectiva de lo fantástico para, posteriormente, seguir esa misma senda especulativa heterogénea que comenta Parramon en función de continuar algunos grados más al extremo, se podría decir, y sopesar ahí la posibilidad de la aparición de una pictórica ficción especulativa o alta fantasía.

Apuntar además que, respecto a esta óptica de lo fantástico aplicada aquí a la pintura, René de Solier, en *L'art fantastique* (1961), afronta lo fantástico como un espacio privilegiado de la imaginación que se conecta, mediante el esoterismo, con los aspectos menos visibles de la realidad. Como:

[...] una historia del acto de magia, los miedos y el poder de crear. Incapaz de tomar una posición directa contra el suplicio, acaba siendo hostil al alma, al ser, en su condición de extranjera, amenazada por todas partes –lo fantástico toma un camino oblicuo, el del híbrido. Y tener una constante consideración por él, tal es el elemento principal de la relación entre el ser humano y lo extraordinario (1961, p. 22).

Desde la pintura de Varo, pues, su interiorización de lo fantástico se enfrenta a lo extraordinario y lo desconocido para afrontar aquello que otras ramas del conocimiento no alcanzan.

4. TRASCENDENCIA DE LA CONEXIÓN LITERARIO-PICTÓRICA EN REMEDIOS VARO

Para reforzar la conexión de correspondencias literario-pictóricas que se vienen desarrollando, no hay que olvidar que Remedios Varo se ayudó de estrategias literarias en su creación, pues, además de pintar, también escribió. Una pieza teatral concebida junto a Leonora Carrington, titulada: *El santo cuerpo grasoso*, o textos breves encontrados entre las fotografías que enviaba a su hermano Rodrigo. Todo ello en tanto que “constructos creativos”, tal y como califica Edith Mendoza (2008, p.19), que le servían para la confección de sus pinturas y que, a modo de irónicos juegos ficcionales encargados de borrar los límites de la realidad, posibilitan comprender más profundamente su obra. Con estas premisas trabaja en *De Homo Rodans* (1959), su único texto publicado a partir de una escultura con título homónimo, al proponer vías alternativas a la evolución de las especies planteada por Darwin, como relación humorística entre ciencia y magia, y a modo de visión crítica que se mofa de la seriedad del discurso científico.

Recursos todos que oscilan entre lo imaginado y lo soñado, y que también encontramos en cuadros como: *Mujer saliendo del psicoanalista* (1960), *Descubrimiento de un geólogo mutante* (1961) o *Fenómeno de ingravidez* (1963). Visiones que, entre confusas y ambiguas, conectan con el mundo de lo onírico para acceder, mediante las imágenes propuestas y las posibles narraciones que puedan suscitar, a una disolución de las propias experiencias vividas por la autora a través, precisamente, de lo soñado y de lo imaginado.

4.1. Desvelar el misterio oculto en el mundo onírico

Como ejemplo también manuscrito de esta conexión pictórico-literaria, encontramos las *Recetas y consejos para ahuyentar los sueños inoportunos, el insomnio y los desiertos de arenas movedizas bajo la cama* (1959). En este caso, tal y como establecen los primeros postulados del surrealismo, el sueño es una inspiradora fuente repleta de imágenes que, a su vez, puede resultar en terapia psicológica. Siguiendo este eje vertebrador, Varo retoma elementos de sus pinturas y otros escritos para realizar una presentación irónica del tema e inducir al lector a una propuesta: cómo soñar con aquello que desea. Invitación que posee ciertos paralelismos con la actividad que se despliega en el cuadro *Ritos extraños* (1959), donde la cortina representa un desvelamiento; el tránsito de lo oculto a lo expuesto, o la visibilidad de lo invisible. Y, en relación al manuscrito descrito: cómo obtener la facultad visionaria suficiente para llegar al mundo onírico y “danzar” con él, como medio para borrar los límites de la realidad y presentar lo imposible en tanto que objetivo de lo fantástico.

4.2. Lógica de la realidad extrapictórica

Nos encontramos, pues, en un terreno ambiguo donde, al igual que indica Todorov (1981, pp. 38-39) en *Introducción a la literatura fantástica* (1970), lo fantástico puede verse emparentado con lo extraño o con lo maravilloso por ese mismo carácter inexplicado o no racionalizado de su obra. El mismo que nos conduce a un mundo sobrenatural que provoca gran perplejidad, dado que, de algún modo, posee ciertas semejanzas con realidades que están fuera de las fronteras de este. Así:

La narración fantástica siempre nos presenta dos realidades que no pueden convivir: de ese modo, cuando esos dos órdenes —paralelos, alternativos, opuestos— se encuentran, la (aparente) normalidad en la que los personajes se mueven (reflejo de la del lector) se vuelve extraña, absurda e inhóspita. Y no sólo eso: el fenómeno imposible es siempre postulado como excepción a una determinada lógica que organiza el relato, una lógica que no es otra que la de la realidad extratextual (Roas, 2011, p. 42).

Siguiendo esta lógica —al sustituir narración por pintura, lector por espectador y extratextual por *extrapictórica*, en nuestro caso—, sólo una explicación sobrenatural de los hechos acaecidos en las escenas que nos presenta Remedios Varo, como algo inexplicable que no se puede racionalizar y acaba trastornando nuestra realidad, será la puerta de acceso para contemplar sus pinturas desde el género de lo fantástico.

5. CONCLUSIONES: LA PINTURA DE REMEDIOS VARO DESDE LA ÓPTICA DE LA FICCIÓN ESPECULATIVA Y LA ALTA FANTASÍA

Después de todo lo argumentado, veamos ahora con qué claves interpretativas podemos contar para, como se prometía al inicio de esta disertación, poder ir un paso más allá y llegar a la consideración de las pinturas de Remedios Varo como constructos de ficción especulativa o alta fantasía. Así, teniendo en cuenta que podemos trasvasar acepciones del ámbito literario de lo fantástico al terreno de las artes plásticas y visuales, como hemos visto, y contando con que, además, Varo busca intencionadamente esa conexión entre una y otra expresión, respecto al primer subgénero —la ficción especulativa—, sus pinturas, a modo de invención que dialoga con el espectador desde una triada que pone en relación lo vivido o experimentado por la autora con lo soñado y lo imaginado, sí conecta en ese sentido con una historia propia que ha sucedido realmente, apareciendo esta en sus escenas disfrazada simbólicamente. No son, por el contrario, eventos de la Historia del mundo. Así que desde la vertiente historiográfica que establece la ficción especulativa, no se podrían considerar las pinturas de Varo como divergencias ucrónicas, por ejemplo. En todo caso, derivado de la poética que desprenden, sí podríamos hablar de una especie de escenarios utópicos, cargados de una mitología propia que nos trata de revelar todo un mundo extrasensorial subyacente desde el cual podemos atisbar ciertos guiños a cuestiones culturales, sociales, científicas o filosóficas de nuestro mundo.

Desde el lado del otro subgénero aquí tratado, la épica desarrollada por la alta fantasía, se puede observar cierto reflejo de esta en esa capacidad curativa que, procedente de una concepción alquímica y esotérica de la pintura por parte de Varo, de forma solapada se trata de transmitir al espectador. Desde esta interpretación, dicha épica que caracteriza a las narraciones de alta fantasía se hallaría en sus pinturas inserta en los poderes que ella misma atribuye a la pintura. Siguiendo esta línea de pensamiento, Remedios Varo elabora todo un universo parecido al nuestro, con referencias también a construcciones románicas, góticas o renacentistas —a veces en forma de elementos naturales que acotan un espacio—, como sinónimo de limitación, miedo, confusión o encierro en donde se ve confinada nuestra propia construcción mental. Pero donde, desde estas composiciones tan escenográficas, no existe la

imposibilidad y hasta son visibles los hilos que mueven el destino de los personajes que ahí se encuentran, casi siempre alargados y de carácter andrógino muy al estilo de El Greco. Y que, en muchas ocasiones, también aparecen desdoblados, suspendidos, atravesando paredes o emergiendo de los objetos alumbrando ese carácter híbrido anteriormente mencionado. Todo un cosmos repleto de alusiones simbólicas que vienen de antiguo y que Varo incorpora sabiamente en una singular obra que, finalmente, es comprensible desde las características que propone la alta fantasía.

REFERENCIAS

- BAQUERO GOYANES, M., "Pintura y literatura: el espacio secuencial", *Archivum*, 33, 1983, 77-92.
- ECO, U. y CALABRESE, O., *El tiempo en la pintura*, Mondadori, Milán, 1987.
- ECO, U., *Obra abierta*, Seix Barral, Barcelona, 1965.
- HEINLEIN, R., *Starship Troopers*, Ace Books, New York, 1959.
- LESSING, G. E., *Laoconte o los límites de la pintura y la poesía*, Tecnos, Madrid, 1990.
- MENDOZA, E., "A veces escribo como si trazase un boceto". *Los escritos de Remedios Varo* [Tesis de Doctorado], Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Monterrey.
- ORDINE, N., *La utilidad de lo inútil. Manifiesto*, Acantilado, Barcelona, 2013.
- PARRAMON RUBIO, P., "Presentación", *Brumal Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 4, 2016, 9-15.
- ROAS, D. (comp.), *Teorías de lo fantástico*, Arco Libros, Madrid, 2011.
- SOLIER, R., *L'art fantastique*, Jean-Jacques Pauvert, París, 1961.
- STABLEFORD, B., *The A to Z of Fantasy Literature*, Scarecrow Press, Lanham, 2009.
- TODOROV, T., *Introducción a la literatura fantástica*, Premia, Ciudad de México, 1981.

Capítulo 18

De víctimas de genocidio a supremacistas: significados de la figura élfica en las sagas *The Witcher* y *Dragon Age*¹¹³

Francisco David García Martín y Dra. María Fernández Rodríguez
Universidad de Salamanca

1. INTRODUCCIÓN

Tanto en el género fantástico como en la concepción popular actuales, la figura del elfo en calidad de un ser humanoide, orejas puntiagudas, belleza inusual y dotes excepcionales en relación a la sabiduría o incluso la magia —a menudo, superiores a las de la raza humana, con la que convive— se encuentra configurada desde hace tiempo. Incluso para aquellos que no consuman fantasía en ninguna de sus formas, los elfos han alcanzado ya una forma definida; principalmente, gracias a la labor de J. R. R. Tolkien, a su obra literaria y a la popularidad y extensión de que ha gozado en otros medios de carácter masivo, tales como el cine o los videojuegos.

Precisamente, en este estudio nos proponemos analizar con detenimiento la figura élfica en otros soportes de ficción distintos de la literatura; en nuestro caso, el videojuego. Sin embargo, no solamente pretendemos hacer un retrato de estos seres fantásticos y de su carga estética, sino que pondremos el foco en su evolución desde su origen como criatura mitológica hasta la actualidad. Para ello, haremos un breve recorrido desde su implementación a la literatura hasta hoy, para terminar con el análisis de dos obras videolúdicas concretas: las sagas *The Witcher* (2007-2015) y *Dragon Age* (2009-2014).¹¹⁴ Ambos títulos han sido escogidos por dos principales motivos: el primero es su importancia dentro de la historia del videojuego y, más aún, de la ludonarrativa¹¹⁵ fantástica; el segundo es la confluencia que sendos argumentos ofrecen.

113. Este trabajo ha sido en parte cofinanciado por la Junta de Castilla y León y el Fondo Social Europeo.

114. En adelante, *TW* y *DA*.

115. Término con el que nos referimos a la narración propia del videojuego, que se carga, como es de esperar, de rasgos lúdicos.

Y es que, por caminos distintos, las dos sagas plantean una sustanciosa vuelta de tuerca a la figura mitológica y literaria del elfo: aunque de corte tolkieniano, los personajes élficos presentes en estas dos historias no son ya, al menos en su mayoría, esos seres feéricos, casi angelicales, que podemos encontrar en otros relatos. En *TW* y *DA*, con sus características idiosincrásicas propias, los elfos son un grupo social y racial diferente al ser humano, al igual que los enanos u otro tipo de seres fantásticos —también de origen tolkieniano, o bien mitológico o folclórico—, pero que han sufrido en sus carnes, durante siglos, duras represiones, pogromos o incluso genocidios, después de haber sido expulsados de sus tierras por la raza dominante —la humana— con tremenda violencia. Este grupo oprimido va a decir “basta” y a despertar un instinto de rebelión contra aquellos que le han hecho daño, liderados por cabecillas más o menos radicales que, en última instancia y a lo largo de los tres títulos que componen cada una de las dos sagas, llegarán incluso al extremo contrario: proponer, ahora, la erradicación de la raza humana, a la que consideran inferior tanto por sus diferencias biológicas y raciales como por las mismas ideologías de odio y racismo que los humanos habían creado y sustentado contra ellos.

Así, de víctimas a verdugos, con la consecuente radicalización del odio por parte del “bando” humano, que presentará resistencia al avance élfico, *TW* y *DA* nos van a plantear, gracias al extrañamiento que produce el género fantástico, una interesante revisión sobre conductas culturales que no acarrearán más que disensión, desprecio y sangre, y que hoy en día están tan en boga con el auge de los supremacismos durante los últimos años.

2. LA FIGURA ÉLFICA EN SUS ORÍGENES

2.1. Folclore, leyenda y mitología

Hoy en día, la literatura ya no es, necesariamente, el único medio en que nacen los mitos (todas las nuevas artes, desde la más “antigua” como es el cine, hasta la más joven como es el videojuego, albergan la capacidad de crear temas, motivos y personajes de manera autónoma). Sin embargo, hemos de subrayar que sí ha sido, desde los inicios de la civilización, la encargada de transmitir, partiendo de los folclores e imaginarios orales, todas las nociones narrativas y estéticas que han permeado en el resto de medios.

En este sentido, gracias a la labor de la literatura, los elfos han cobrado forma y significados definidos en la cultura popular. Así, vale la pena rastrear cuál ha sido su

trayecto. Las primeras apariciones de estas criaturas en el imaginario colectivo han de buscarse en la mitología europea; principalmente, en la germánica y la nórdica, donde, a pesar de sus diferencias, se nos muestra igualmente a unos seres de extraordinaria belleza y capacidades mágicas o sobrenaturales. Se produce, no obstante, una grandísima oscilación en los retratos que se hacen de los elfos: en algunas ocasiones, nos topamos con seres de pequeño tamaño, asociados a la fertilidad, la protección familiar y el ámbito doméstico, similares a duendes; en el polo opuesto, hallamos elfos que más bien hemos de asimilar con la divinidad; concretamente, con los *vanir*¹¹⁶ como Frey o Freya, aún entroncados con la fertilidad, pero ya de un carácter más espiritual y hermoso que su otra alternativa (Simek, 1993; Bernárdez, 2002).

Aunque de procedencia germánica y escandinava, los elfos tuvieron grandísima acogida en la literatura y la cultura anglosajonas, y arraigaron en el folclore británico e irlandés con facilidad desde principios de la Edad Media. En términos de presencia en la producción literaria, su primera época dorada sería la era isabelina y décadas inmediatamente posteriores, momento en que destacan obras como *The Faerie Queene* de Edmund Spenser (1590-1596), *Nymphidia* de Michael Drayton (1627) y, por supuesto, *A Midsummer-Night's Dream* (1595) de William Shakespeare, confluyendo con otro ser mitológico: las hadas (De Rosario Martínez, 2019).

2.2. La (re)creación de la figura élfica en J. R. R. Tolkien

Si no considerado el padre absoluto del género fantástico en la literatura occidental, sí al menos uno de sus precursores más indispensables, Tolkien fue indudablemente quien mayor respaldo icónico, narrativo y literario dio a la figura élfica que extrajo de la mitología. El autor, en su condición de filólogo e investigador especialista en literatura y mitología medievales, rastreó los orígenes de la figura élfica y, no contento con ello, les dio forma definitiva en su producción artística, colocándolos como personajes centrales en numerosas obras de su *Legendarium* (2000).

Tolkien toma esa segunda vertiente mitológica de criatura feérica y casi divina, y la concepción de la figura élfica cristaliza, en la obra tolkieniana, como esa criatura humanoide, de orejas puntiagudas,¹¹⁷ belleza inaudita y dotes para la magia y la sabiduría. Asimismo, son menos vulnerables a la enfermedad y, salvo por muerte violenta, viven para siempre. En caso de morir, su espíritu retorna con los dioses a la Tierra

116. Deidades menores de la mitología escandinava, frente a los *aesir* o dioses mayores.

117. Si bien, sorprendentemente, Tolkien nunca dejó asentado que sus elfos tuvieran las orejas de manera distinta a las humanas (Martínez, 2011).

Bendecida, al contrario que las almas humanas, cuyo destino es ignoto después de la muerte. También, parecen mantener una vinculación mucho más estrecha con la naturaleza y la creación que los hombres, puesto que su perspectiva vital, influenciada por la mortalidad, el veloz paso del tiempo, la enfermedad y la vejez, condiciona su comportamiento y su relación con el mundo.

De esta manera, y desde su cosmovisión cristiana, Tolkien ensaya a través de sus personajes élficos sobre la finitud de la existencia humana, el riesgo de la pérdida de relación con la divinidad y su fácil tendencia a la corrupción. En definitiva, una “expresión literaria” que aborda “la maldición de la naturaleza caída del ser humano, relacionada con la muerte y el miedo y el dolor que le acompaña” (*ibidem*, p. 164).

Con el tiempo, y para la Posmodernidad, el elfo tolkieniano ha sido incorporado a un sinfín de obras, tanto literarias como procedentes de otras artes, aunque simplificado en su carga mítica y espiritual. Así, a día de hoy, los elfos son criaturas semejantes a los hombres, pero más gráciles, con orejas acabadas en punta, inmortales o al menos longevos, y muy ágiles y ligeros de pies, como puede verse en relatos de fantasía épica como la serie *Dragonlance* (1987-2009) o, ya en el ámbito lúdico, en los juegos de *Dungeons & Dragons* (1974).

Este tipo de elfo será el que encontremos en las sagas *TW* y *DA*, si bien, como anticipábamos, adquirirá nuevos y profundos matices mucho más allá de lo meramente épico.

3. EL ODIOS QUE GENERA ODIOS EN *THE WITCHER*

Esta trilogía conforma una secuela de una serie literaria: la *Saga de Geralt de Rivia* (*Saga o wiedźminie*, 1992-2013), de Andrzej Sapkowski. Sin salirse de la fantasía — como podemos ver en la presencia de otros seres incorporados del folclore eslavo y europeo en general, así como del *legendarium* tolkieniano —, los intereses de Sapkowski le llevan a reflexionar, gracias a la distancia metafórica que ofrecen los géneros no realistas, sobre las mismas inquietudes de Tolkien — mortalidad, enfermedad, relación con la naturaleza —; eso sí, desde una perspectiva mucho más terrenal y menos mística.

Pero, además, Sapkowski añade otras significaciones en la figura élfica no presentes en Tolkien, de índole social, política, cultural e histórica. Y es que en este universo diegético los elfos aparecen retratados como los primeros habitantes del mundo, en su idílica tierra llamada Dol Blathanna, de la que fueron expulsados siglos atrás por una violenta invasión humana que no trajo más que destrucción y decaimiento, y que los condenó a convertirse en un grupo étnico foco de celos, prejuicios y xenofobia en

un mundo dominado por los hombres. Unos conflictos que, de manera nada inocente, Sapkowski hace equiparar, consciente o inconscientemente, y siempre desde su intención estética y literaria, a procesos históricos de colonización y expropiación de la identidad; incluso, con muchas reminiscencias al pueblo hebreo que pueden verse, también, en otras razas no-humanas —concretamente, en el carácter errante de los enanos— y en el mito del paraíso perdido. Para ilustrar este último, el autor incluye la “Profecía de Ithlinne”, por la que se anticipa una sangrienta guerra interracial como reparo al antiguo agravio cometido contra el pueblo élfico.

El marco en que se desarrollan las andanzas del personaje principal acoge un conflicto bélico cuya causa son las pretensiones imperialistas de una potencia que quiere conquistar el mundo entero. En esta turbulenta situación política que amenaza con sacudir los pilares de la sociedad, ingentes grupos de elfos, hastiados de su penosa situación, se reunirán hasta conformar una organización cuyos integrantes, dependiendo de dónde se coloque el punto de vista, se contemplarán como románticos libertarios o como crueles terroristas de intenciones emancipadoras: los *Scoia'tael*. Organizados en guerrillas, actuarán a modo de células hostiles, asesinando humanos en los bosques y caminos y aliándose como mercenarios con el imperio invasor a cambio de que se les retorne Dol Blathanna. De nuevo, no son desacertadas las analogías con la historia del pueblo hebreo (la recuperación de la tierra prometida, en este caso), ni tampoco con movimientos similares de la historia real, como puede ser el IRA de Irlanda del Norte.

En las novelas, Sapkowski se encargará de llamar la atención sobre las tensiones de desprecio entre humanos y no-humanos, y sobre cómo toda ideología de odio radical —sea de uno u otro bando— acaba con la imposibilidad para el protagonista de mantenerse al margen, que será testigo de atrocidades cometidas hacia miembros de cualquiera de las facciones (Fernández Rodríguez y García Martín, 2021; 2022).

Asimismo, el conflicto élfico queda, de manera intencionada por parte del autor, sin resolver del todo en el desenlace de la trama, por lo que los autores del videojuego toman el relevo y lo llevan a nuevas posibilidades. En las dos primeras entregas de la trilogía (2007 y 2011), Geralt, aunado con el jugador, se verá inmiscuido en numerosas situaciones en las que tendrá que posicionarse a favor del bando *Scoia'tael* o del humano, siendo cómplice, en mayor o menor medida, de las ideologías de odio que son los motores de las acciones de sendos puntos de vista. Los creadores de esta ludonarrativa se hacen eco de los intereses autoriales de Sapkowski para poner en un aprieto moral al jugador y llegan a la misma conclusión que él: la violencia y el odio no generan más que sufrimiento y deshumanización en todos los sentidos.

Esta idea llega a su máxima expresión en la tercera entrega de la saga: *TW: Wild Hunt* (2015). En este caso, los *Scoia'tael* han sufrido un retroceso, pero las ansias de venganza y crueldad contra la raza humana son recogidas ahora por otro grupo de elfos no menos problemáticos: la Cacería Salvaje. Sirviéndose de esta leyenda medieval europea —ya presente en las novelas—, se retrata a un nuevo pueblo de elfos que, huyendo de un fenómeno exterminador en su mundo alternativo, se han propuesto conquistar el mundo humano y erradicar y esclavizar a los hombres no solo como venganza al genocidio previamente sufrido, sino por considerarlos biológicamente inferiores.

La reescritura que, Sapkowski primero, y los guionistas de los videojuegos después, elaboran del mito de la Cacería Salvaje es, además, altamente ilustradora: el hecho de que, al contrario que en la leyenda original, los jinetes que la componen no sean espectros, sino seres de carne y hueso, arroja aún más luz a las ideas defendidas por los autores: no es necesario un poder sobrenatural para crear horror sobre vidas inocentes, sino que son los mismos mortales los que, con violencia y odio, causan el dolor ajeno.

4. *DRAGON AGE* Y SU DIALÉCTICA DE LA ESCLAVITUD DEL OTRO

El universo diegético de *DA* reelabora la problemática de la figura del elfo en unos parámetros similares a los que muestra Sapkowski, aunque con sus propios caminos. A través de la configuración de un otro teleológicamente sometido (Said, 2005, p. 431), este espacio fantástico introduce al jugador en una dinámica de cuestionamientos morales sobre las minorías sometidas que le obligarán a posicionarse —aun contra su voluntad— frente al desmembramiento de una sociedad que, al basar su estructura en la diferencia, presenta en su seno una contradicción intrínseca entre la obligada convivencia y el recuerdo de un pasado cuya interpretación macropolítica marca y dirige el presente de los diferentes personajes. Las tres entregas de *DA* ambientadas en esta diégesis recogen parte de la problemática que observábamos respecto a la saga de *TW*: unas sociedades élficas dispersas y sometidas a la exclusión y a los recurrentes pogromos por parte de los humanos —nuevamente, la raza dominante— se encuentran atravesadas tanto por el intenso odio racial como por la difícil decisión que todos sus individuos deben tomar respecto a su visión del mundo. El desprecio y la discriminación a la que son sometidos no les permite —tal y como sucedía en la visión de Sapkowski— permanecer indiferentes ante unas comunidades que no dudarán en perseguirles o en someterles a la esclavitud ante la más mínima muestra de independencia. El individuo élfico debe, por lo tanto, optar entre vivir dentro de la civilización, en el corazón de guetos urbanos a los que son destinados los de su es-

pecie mientras sufre directamente los efectos del rechazo, o mantener una existencia nómada y evasiva entre las comunidades de elfos dalishanos, quienes viven en las regiones salvajes y alejadas de la civilización, atrapados por el recuerdo de la cultura perdida de un imperio élfico que antaño dominara todo el mundo.

En medio de esta diatriba, frente a la focalización en el personaje de Geralt de Rivia que observábamos en *TW*, el espacio videolúdico ofrece al jugador unas herramientas mucho más extensas para sumergirse en la historia, y para explorar esta problemática racial. De esta manera, el jugador se convierte en cocreador no solo de la evolución de un personaje determinado, sino de su propio personaje protagonista, el cual podrá pertenecer a alguna de las diferentes sociedades élficas que presenta esta diégesis y, por otro lado, tomar una necesaria posición moral ante la fragmentación de la raza élfica entre su pasado de grandeza y su presente subordinación a la civilización humana que ha sido levantada sobre las ruinas de su imperio. Esta resolución afectará tanto al desarrollo de la historia como al desenlace en torno al destino de la raza élfica y, en este aspecto, *DA* va a permitir una mayor personalización de la evolución diegética de este universo que el que ofrece la saga de *TW*, con su construcción en torno a un determinado héroe.

Las diferencias son destacables, aunque responden más a una necesidad argumental que a un cambio de perspectiva frente a la raza en sí. En el primer caso, *DA: Origins* (2009) presenta la división entre elfos urbanos y elfos dalishanos que exponíamos como parte de la problemática interracial y política de un espacio diegético en el cual se está librando una guerra contra un poder oscuro; enemigo común tanto de humanos como de elfos. La diatriba personal de los elfos y la discriminación a la que son sometidos puede ser explorada en profundidad, sin embargo, por el jugador, al contrario de lo que sucede en *DA II* (2011), donde la focalización del argumento en las luchas entre templarios y magos apenas deja espacio al tratamiento de esta problemática.

El jugador recupera la capacidad de inmersión en el enfrentamiento interracial que estamos analizando en la última entrega de la saga, *DA: Inquisition* (2014), título que no solo da continuidad a la línea que veíamos en *DA: Origins*, sino que rescata una leyenda ya presentada en entregas anteriores, la del Lobo Temible o Fen'Harel. Este personaje mítico —destructor de la civilización élfica para unos, y campeón de la recuperación del legado perdido para otros— no solo tendrá importancia para la trama, sino que, a través de Solas —uno de los compañeros del jugador—, se convertirá en la nueva amenaza para el mundo en la próxima entrega de la saga, cuyo título será *DA: Dreadwolf*; hecho que dispondrá la problemática élfica como base argumental para el desarrollo futuro de esta trama.

5. CONCLUSIONES

Tanto *DA* como *TW* exploran las problemáticas raciales presentes en nuestras sociedades contemporáneas a través del extrañamiento en el que se sumerge al otro gracias a la construcción de una diégesis fantástica. La difusión de la mentira y la amenaza que esta representa para nuestras democracias (Brun y Roitman, 2020), la inusitada preponderancia de las *fake news* en nuestros medios de comunicación (Yerlikaya, 2020: 182-184), así como la tergiversación de la realidad que llevan a cabo los *truth tellers* en nuestras sociedades (Brahms, 2020, p. 16) explican la cada vez mayor indiferencia hacia la verdad (Clem, 2017, pp. 98-103) y el hecho de que la definición misma de ser humano —construida, como expone San Martín Sala, en torno a la relación existente entre los paradigmas de verdad y realidad por un lado, y el “reconocimiento del otro como persona” por otro (2013, p. 399)— quede en entredicho.

Esta dialéctica de la otredad que vivimos en nuestro presente expone la relevancia que el tratamiento del diferente en las sagas videolúdicas actuales puede tener para intentar comprender cómo nuestra sociedad se enfrenta a sus problemas: bien buscando una solución en común, bien trasladando la culpa a quien no puede defenderse, precisamente por este mismo desamparo; lo que convierte al otro en un mero chivo expiatorio que no soluciona los obstáculos contemporáneos. La deshumanización que se construye sobre la comunidad élfica pretende reducirla al estatuto de ser-objeto, sin que ni siquiera sea necesaria la violencia física sobre la víctima: “Still, unlike the self-dehumanization of the perpetrator, no harm or mistreatment is necessary to dehumanize the victim. Especially in conflictual relationships, the victim may be dehumanized independently of the harm caused by the perpetrator” (Vaes, 2021, p. 379). Se trata, por lo tanto, de un proceso mediante el cual se procura despojar a una comunidad entera no solo de la capacidad de ser libre y decidir su destino por su propia voluntad (Pettit, 2009, pp. 48-49), sino también de que cada uno de sus miembros pueda ser entendido desde su propia individualidad. El exogrupo dominante procura, a través de este proceso, eliminar de la visión particular sobre el otro todas aquellas características que sean similares a las de los miembros del endogrupo (Fincher, Kteily y Bruneau, 2018), en un proceso que no solo afecta en gran medida a la comunidad sometida, sino que también envilece al victimario y le arrebatara progresivamente su humanidad: “The way we treat others not only has implications for how human they see themselves, but also for how human we see ourselves” (Bastian y Crimston, 2014, p. 249).

Como expone el análisis que lleva a cabo López Sáenz (2016) al reflexionar sobre el cuerpo en el pensamiento merleau-pontiano:

Al ser sujeto que espacializa y temporaliza y, al mismo tiempo, estar situado espacio-temporalmente, el cuerpo vivido reproduce la paradoja de la existencia: nos sitúa en el escenario del mundo y es una de las manifestaciones de éste; se comporta como un sujeto, porque es siempre perceptor de lo percibido, pero, a la vez, es eso percibido que también percibe.

Desde esta concepción del cuerpo, las sensaciones dobles, significan algo más que la capacidad corporal de ser un objeto percibido y un sujeto perceptor en constante oscilación (*ibidem*, p. 275).

El cuerpo élfico es así reconstruido, tanto en *TW* como en *DA*, como un sujeto receptor y emisor de la problemática que ambas diégesis reflejan sobre la otredad en nuestras propias sociedades. A través del extrañamiento que supone la construcción de una raza diferente a la humana, ambos mundos se alejan de la visión clásica del elfo que proviene de la tradición tolkieniana para representar a un otro extremadamente similar a un ser humano, diferenciado del mismo apenas por su mayor longevidad, sus orejas puntiagudas y su figura más estilizada, pero sometido a las mismas pasiones que nuestra raza. Al utilizar esta tradicional figura de la fantasía, pero desprovista de su clásica dicotomía, la similitud de las razas élfica y humana sirve para construir una visión del otro que en ambas diégesis permite reflejar ante los ojos del lector la realidad de deshumanización y objetualización a la que son sometidas muchas minorías en nuestras sociedades; una muestra de la capacidad del género fantástico para reflexionar sobre nuestro presente desde la aparente lejanía que impone una acción situada en otros mundos.

REFERENCIAS

- BASTIAN, B. y CRIMSTON, D., "Self-dehumanization", *TPM*, 21(3), 2014, 241-250.
- BERNÁRDEZ, E., *Los mitos germánicos*, Alianza, Madrid, 2002.
- BRAHMS, Y., "Philosophy of Post-Truth", *Institute for National Security Studies*, 2020.
- BRUN, I. y ROITMAN, M., "National Security in the Era of Post-Truth and Fake News", *Institute for National Security Studies*, 2020.
- CLEM, S., "Post-Truth and Vices Opposed to Truth", *Journal of the Society of Christian Ethics*, 37, 2017, 97-116.
- DE ROSARIO MARTÍNEZ, H., "Los elfos de J. R. R. Tolkien frente al ser humano y al imaginario tradicional", *Saitabi. Revista de la Facultat de Geografia i Història*, 69, 2019, 153-165.
- FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, M. y GARCÍA MARTÍN, F. D., "Geralt de Rivia. El crimen y su relación con la verdad en un universo de ambigüedades", en M. P. Martínez y F. Mateu (coords.), *Crimen y fantástico*, Cinestesia, Alicante, 2021.

- FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, M. y GARCÍA MARTÍN, F. D., “Neutralidad y odio en el universo de Sapkowski. Transmedialidad y otredad en torno a Geralt de Rivia”, en *Estética de la recursividad en la literatura y el cine contemporáneos*, Dykinson, Madrid, 2022.
- FINCHER, K. M., KTEILY, N. S. y BRUNEAU, E. G., “Our humanity contains multitudes”, *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 115, 15, 2018, E3329-E3330.
- LÓPEZ SÁENZ, M. C., *Corrientes actuales de la Filosofía I*, Dykinson, Madrid, 2016.
- MARTINEZ, M., “Do Tolkien’s Elves Have Pointy Ears? No”, *Middle-Earth Blog*, 21 de septiembre de 2011.
- PETTIT, P., “De la República a la Democracia”, *Revista Internacional de Pensamiento Político*, 4, 2009, 47-68.
- SAID, E., *Orientalismo*, Debolsillo, Barcelona, 2010.
- SAN MARTÍN SALA, J., *Antropología Filosófica I. De la Antropología científica a la filosófica*, UNED, Madrid, 2013.
- SIMEK, R., *Dictionary of Northern Mythology*, Brewer, Cambridge, 1993.
- VAES, J., “Tethered humanity: Humanizing self and others in response to interpersonal harm”, *European Journal of Social Psychology*, 51, 2021, 377-392.
- YERLIKAYA, T., “Social Media and Fake News in the Post-Truth Era”, *Insight Turkey*, 22, 2020, 177-196.

Capítulo 19

El wéstern como una influencia de *Dungeons and Dragons*

Juan Carandell Rojo
Universidad de Córdoba

INTRODUCCIÓN

Si hablamos de juegos de rol, posiblemente *Dungeons and Dragons* (en adelante, *D&D*) sea el primero que a muchos le venga a la mente. No es casual esta asociación, ya que no solo es el primer juego de rol del que se tiene constancia como tal, sino que, tras casi 50 años de su primera edición, aparecida en 1974, dispone de una flamante quinta edición y productos culturales como *Stranger Things* (2016) lo han acercado completamente al *mainstream*.

Quizás sea fijar la atención sobre el producto más popular y conocido de los juegos de rol, pero al decano de nuestro hobby le debemos no solo la antigüedad, sino también la normalización de esta forma de ocio alternativo en nuestra sociedad. Por eso, y a pesar de las muchas razones en contra que muchos puedan aducir, este título es merecedor de la atención de académicos e investigadores.

Los propios manuales de *D&D* —en especial, la triada conocida como los tres básicos: decir, el *Manual del Jugador*, la *Guía del Dungeon Máster* y el *Manual de Monstruos*— explican sus orígenes y sus influencias. De hecho, en el *Manual del jugador* de la quinta edición se incluye una bibliografía recomendada con obras de fantasía para ayudar en la inmersión del juego. En dicho listado, podemos ver citados a J. R. R. Tolkien y su magnífica obra, a *Conan el Bárbaro* de Robert E. Howard —que nos dejó demasiado pronto—, las novelas que conforman del multiverso de *D&D*, como, por ejemplo, *Las crónicas de la Dragonlance* de Margaret Weis y Tracy Hickman o los trabajos de R. A. Salvatore sobre su saga de *El Elfo Oscuro*, entre otros.

Hasta ahora estamos subrayando lo obvio: un juego de fantasía con una ambientación medieval que bebe de obras similares. En cierto modo, se podría afirmar que *D&D* a lo largo de sus diferentes ediciones se ha convertido completamente en un pastiche, puesto que en su seno encontramos cómo confluyen el horror gótico de Poe, la alta fantasía de Tolkien, la espada y brujería de Howard, el horror cósmico de Lovecraft y su círculo, la mitología de diferentes panteones (especialmente el nórdico, el grecorromano y el egipcio, aunque sin limitarse a estos): el *wuxia*, el *steampunk*,

los cantares de gesta, las novelas de caballería y la capa y espada (Crawford, 2020). Entonces, tras esta larga enumeración cabe preguntarse dónde se sitúa en wéstern.

1. CONTEXTO HISTÓRICO Y CULTURAL

La primera edición de *D&D* nace en 1974 en Lake Geneva, estado de Wisconsin. Gary Gygax y Dave Arneson fueron los creadores de esta primera edición, suponiendo esta una evolución del *wargame* publicado por Gygax *Chainmail*. Se mezclaba aquí una profunda erudición sobre el armamento medieval con algunos elementos del imaginario *tolkeniano*. Es decir, elfos, enanos, dragones, orcos y magos convivían en un mismo espacio. A esto se le sumaba el arquetipo heroico de Conan el Bárbaro, creado por Robert E. Howard. Debemos detenernos en este punto, pues el propio Howard conoció el Oeste Americano, ya que nació en Texas en 1906, de modo los nexos entre Conan y los protagonistas del wéstern americano no deben ser minusvalorados.

Si bien es cierto que la sociedad de los EE.UU. había experimentado un profundo cambio entre las décadas de los años veinte y los treinta, no lo es menos que, a pesar del progreso, el género del wéstern aún estaba al servicio del mito fundacional norteamericano. Esto hace que tanto en los EE.UU. de la Gran Depresión, como en los del final de la Guerra de Vietnam, millones de personas hayan crecido bajo su influencia.

Así las cosas, podemos establecer un pequeño paralelismo entre las vidas de Gygax, Arneson y Howard, dado que los tres son naturales de zonas rurales de los EE.UU., en la que se consideró durante mucho tiempo la frontera del país (De Gorgot, 2022). Cabe decir que los años 70 fueron una época convulsa en los EE. UU. en lo que a los cambios sociales se refiere: el rechazo a la Guerra de Vietnam, considerada como la pérdida de la inocencia de los EE.UU. —como si la conquista del Oeste no hubiera supuesto un genocidio sobre los habitantes previos—, los coletazos del Mayo del 68 y la Crisis del Petróleo del 73 son solo algunos ejemplos de ello. Sin embargo, no encontramos ninguna referencia a estos eventos o ápice de preocupación en la primera edición de *D&D*.

2. ELEMENTOS DEL GÉNERO WÉSTERN

Entonces, ¿qué elementos *per se* encontramos del género wéstern en el juego que nos ocupa? Es cierto que la influencia de este género no resulta en un primer momento ni obvia, ni tan siquiera explícita. No obstante, conforme profundizamos en el planteamiento lúdico y narrativo de *D&D*, sí que encontramos estos elementos

introducidos de forma sutil, quizás como parte del propio imaginario colectivo estadounidense y su forma cultural de entender el mundo.

De este modo, a pesar de que, como hemos comentado en líneas anteriores, *D&D* es un juego basado en la fantasía épica y la heroica, también es un pastiche de una gran cantidad de elementos culturales. Ya en el propio campo de la mecánica lúdica, *D&D* es un juego basado en la subida progresiva de niveles, lo que conlleva un incremento exponencial del poder de los personajes. Es, pues, en estos primeros niveles, donde la mecánica se funde con el género western. Además, podemos observar cómo este proceso se ha mantenido a lo largo de las diferentes ediciones en las cajas de inicio o *started packs*. Generalmente estas cajas incluyen versiones reducidas y simplificadas del reglamento, unas fichas de personaje ya escritas de antemano y alguna aventura inicial.

En estas aventuras iniciales y siguiendo con el ejemplo de la 2ª edición,¹¹⁸ encontramos que los personajes recién creados son una suerte de *buscaglorias* que codician labrarse un nombre y el botín. Por norma general, la génesis de estas aventuras consiste en que los personajes son contratados para realizar alguna tarea. En la 2ª edición, cada aventura ofrece tres ganchos diferentes que el director de juego puede emplear según el carácter de su grupo o de su campaña. Generalmente estos ganchos consisten en que se ofrece una recompensa por la búsqueda de algún tesoro escondido o, entrando en temáticas más relacionadas con el western, en la exploración de algún territorio inhóspito, la escolta de algún tipo de viajero o caravana, la recompensa sobre piezas de caza o el exterminio de bandas de criminales. A todo esto, hay que sumar la amenaza hostil de enemigos como orcos, trasgos o trols. Como en el western, la ambición de poder y el móvil económico serán dos de los elementos principales de *D&D*.

Estos leitmotivos van de la mano con la escalada de las aventuras, lo que es especialmente evidente en los primeros niveles. Así las cosas, atacar, por ejemplo, un campamento de bandidos que asola la región proporcionará a los jugadores algún objeto mágico para vender o reutilizar, además del oro necesario para adquirir los elementos precisos para la aventura. Todo ello, sumado a la experiencia, hará a los personajes mucho más competentes y poderosos, de modo que podrán progresar más fácilmente en el periplo. Aquí la línea entre la influencia del western a nivel narrativo ya se diluye con la de la fantasía épica, pues, si bien al principio los personajes alternarán trabajos de cazarrecompensas, batidores, exploradores, cazadores

118. Comentamos la caja de inicio 2ª edición porque es de la que disponemos en físico, pero, habiendo accedido a las demás, podemos confirmar completamente este patrón.

o meros buscadores de tesoros, al final tendrán un poder casi divino a la altura de Heracles, Aquiles, El Cid o Sir Gawain. Evidentemente, y como buen juego de rol que es, la progresión dependerá mucho del tono que la mesa de juego quiera darle y no todas las aventuras responderán a este marco, a pesar de que, a nivel editorial, muchísimas de ellas siguen esta tendencia. Debemos apuntar también un aspecto bastante trascendental de las primeras ediciones y que en la quinta edición ha cobrado especial relevancia en la campaña oficial de *La Tumba de la Aniquilación* (2017): el planteamiento de un modo de aventura y de sistema de juego basado en la exploración por hexágonos. Los jugadores dispondrán de un mapa de la región donde se va a desarrollar la campaña dividido en diferentes hexágonos, de forma que la decisión de los jugadores los llevará a explorar cada hexágono del mapa. Aquí el mapeado funciona en dos niveles: el del mapa de la región y los tradicionales mapas topográficos —diseñados a partir de plantillas cuadrículas— de las ciudades, mazmorras u otras localizaciones importantes que se visiten.

En la caja inicial de la 2ª edición de *D&D* (1989), la comúnmente conocida en España como *la caja amarilla*, observamos que este patrón se repite. La estrategia comercial es obvia: ofrecen un producto con el que un grupo de personas puede iniciarse rápidamente en el juego. Esta caja ofrece una experiencia intensa pero limitada, pues permite a los personajes únicamente subir los primeros cinco niveles. De esta manera, tras superar las aventuras, se fuerza al grupo a adquirir el resto de los manuales, de forma que el techo de crecimiento de los personajes y, por ende, la experiencia de juego, se expanden exponencialmente.

Cabe decir que los orígenes de estas aventuras siempre o casi siempre estarán ubicados en el límite de la civilización. Siguiendo siempre este punto de partida, el set de aventuras que viene en la caja básica de iniciación se localiza en la ciudad de Liberta. La estructura de esta ciudad no puede recordar más a un pueblo del Viejo Oeste. Aunque es cierto que cuenta con elementos fantásticos, como una imponente torre donde habita un poderoso mago, la arquitectura de los edificios pretende evocar una suerte de estilo gótico. En el pueblo, empero, encontramos un diseño urbanístico más propio del Oeste Americano que de la Europa Medieval. Aquí no hay ni rastro del *cardo* ni del *decumano*, tampoco encontramos el urbanismo sinuoso de los centros urbanos musulmanes en Al-Ándalus. Además, encontramos otros elementos claves del Oeste, como la posada, que cumple la doble función de lugar de reunión social y de descanso; la tienda, que tiene un obvio paralelismo con las *general stores* que poblaban el Oeste; y, por supuesto, el templo, donde los personajes pueden encontrar magia de curación y de sanación —por un módico precio— como equivalente de la iglesia. Junto a ellos, encontramos otros edificios más mundanos, como el local del

prestamista, los establos, el cuartel de la milicia o el taller del curtidor. Todo dispuesto como si de un pequeño pueblo de la frontera se tratase.

Esta idea entronca con la de los límites de la civilización en la que *D&D* se sitúa. Tanto en el wéstern como en los mundos de *D&D* la presencia del Estado como entidad organizativa es bastante débil. Sí es cierto que existen países y reinos en *D&D*, pero se reducen a un puñado de pequeños feudos, en ocasiones casi ciudades-estado, que más o menos conviven o pelean entre sí. A esto hay que sumarle otros elementos como la poquísima seguridad de los caminos, que hacen de la empresa de viajar una peligrosa aventura. A este respecto, no podemos olvidarnos de la magia que facilita enormemente la empresa a aquellos que dispongan de conjuros, monturas especiales o artefactos mágicos. Sin embargo, para los grupos de personaje de bajo nivel, y sobre todo cuando se pretende viajar a ubicaciones inexploradas hasta el momento, la magia simplemente hace las cosas un poco más fáciles, más no elimina el desafío.

La naturaleza sublime, terrible e indómita se une en no pocas ocasiones a las amenazas del camino. Ya sea por sucesos naturales —como las inclemencias meteorológicas—, ya sea por altercados violentos —como una banda de guerra orca, un grupo de bandidos sedientos de oro o el ataque de arpías, mantícoras o dragones—, la empresa no será lo que se dice fácil. El equivalente a estas aventuras dentro del Salvaje Oeste sería el encuentro con grupos de bandidos armados asaltando una diligencia, una batida de la Caballería del U.S. Army o alguna partida apache,¹¹⁹ además, evidentemente, de los ya comentados fenómenos naturales.

Pero sin duda uno de los elementos donde el género wéstern se ve más reflejado es las clases de los personajes. Las clases de personaje suponen el conjunto de habilidades y talentos iniciales de los personajes; por ejemplo, un guerrero será diestro en combate y podrá llevar armaduras pesadas, mientras que un mago dispondrá de un amplio arsenal de conjuros. Aquí el juego ha tenido una evolución constante y sonante desde sus primeros pasos. En la 1ª edición los personajes básicos eran el ladrón, el

119. Somos conscientes de la carga racista que tiene esto. De hecho, este tipo de paralelismos, ya sean voluntarios o no, cuentan con un trabajo editorial por parte de *Wizard of the Coast* para eliminar esas cargas y que cualquier criatura maligna que recuerde a algún pueblo o cultura de nuestra realidad se minimice casi por completo. Aunque esto ha dado situaciones que han recibido acusaciones de infantilizar el juego, como, por ejemplo, la eliminación de cualquier referencia a la esclavitud. No obstante, cada grupo de juego tiene la entera libertad de disponer como le plazca en su entorno de juego de los materiales publicados, los de creación por terceras personas o de creación propia. Faltaría más.

guerrero y el mago, posteriormente, en los suplementos de reglas a esta edición, se añadió el clérigo como clase que proveía las habilidades de curación.

A partir de *Advanced Dungeons and Dragons* (1977), se observa una notable ampliación del conjunto de profesiones, de modo que aparece por primera vez el explorador como una de las referencias más directas al wéstern. En la versión original, en inglés, esta clase recibe el nombre de *ranger*, el cual remite claramente a la influencia cinematográfica del juego.¹²⁰ Se trata de un personaje hábil reconociendo el terreno, con grandes capacidades de supervivencia en entornos hostiles, capaz de tratar con animales salvajes y con un estilo de combate basado en la movilidad y el flanqueo, que generalmente lucha bien con un par de armas cuerpo a cuerpo —como, por ejemplo, cimitarras o cualquier tipo de espadas—, bien con arcos y flechas. Este tipo de combatiente, a medio camino entre la naturaleza y la civilización, evoca directamente a figuras de la Historia estadounidense que por la propia propaganda de Hollywood han alcanzado el estatus de leyenda. Véanse al respecto personajes como David Crocket o Daniel Boone.¹²¹

Desglosando las clases de personaje un poco más, encontramos al druida. Si bien el druidismo tiene su origen en la cultura celta, como parte de los ritos religiosos de esta sociedad, aquí, a pesar de tomar prestado el nombre y la hoz de las tradiciones paganas europeas, estética y espiritualmente optan por acercarse al chamanismo de las diferentes culturas nativas americanas. Así, encontramos que su indumentaria se compone generalmente de elementos naturales, como, por ejemplo, telas de origen vegetal, armaduras de cuero o elementos de osamenta y madera, frente a las armaduras y armas metálicas de las demás clases de personaje, salvando quizás el elemento de la hoz o de la cimitarra como alguna suerte de machete para moverse entre la maleza. Se registran más referencias en relación con el mundo espiritual de los nativos americanos de América del Norte en la interrelación con los animales y la comunión con la naturaleza, llegando los personajes incluso a tener la capacidad de poder adoptar la forma de un animal para poder luchar, además de poseer capacidades mágicas, con una lista de conjuros muy vinculada a la naturaleza.

120. E incluso histórica. No podemos olvidar a los Rangers de Texas.

121. Ambos son exploradores famosos de la Historia Estadounidense y que han sido llevados al medio audiovisual en diferentes ocasiones, siendo ambos interpretados por Fess Parker. Boone es famoso por explorar Tenesee y Kentucky, mientras que David Crocket lo es por participar en la Guerra Creek, su carrera política y morir defendiendo El Álamo en la Guerra de Independencia Texana.

En ediciones posteriores, encontraremos referencias más directas al wéstern dentro de las diferentes subopciones de personajes, entre las que destaca el subtipo de los clérigos de la ley como un elemento directo y explícitamente inspirado en el susodicho género, ya que, estéticamente, al vestir un largo guardapolvos y portar un escudo con forma de estrella de sheriff, estos personajes toman una apariencia parecida a la de los hermanos Earp y Doc Hollyday justo antes del célebre tiroteo en O.K. Corral.¹²²

Pero, si hay una clase de personaje estrechamente vinculada al wéstern, esa es sin duda la del Paladín. Aquí podemos establecer una serie de vínculos intertextuales de lo más curiosos, puesto que, en las diferentes películas del Oeste, el sheriff se nos presenta como el tipo duro pero justo que supone la última línea de defensa de la civilización frente a la barbarie. Es el protector de los inocentes y el defensor de los justos. Así nos lo presentó Fred Zimmerman en *High Noon* (1952) con un espectacular Gary Cooper; una presencia imponente al ver sus casi dos metros de estatura, su rostro lleno de bonhomía, pero a la par preocupado y desbordado al verse solo ante el peligro. Es de sobra conocida la airada respuesta que esta película recibió por parte de Howard Hawks y John Wayne, habida cuenta de que hasta tres películas le dieron réplica: *Río Bravo* (1959), *El Dorado* (1966) y *Río Lobo* (1970). En dos de ellas John Wayne encarna al mítico sheriff defensor de su pueblo, de la justicia y dispuesto a liderar un disfuncional, pero leal, grupo de ciudadanos contra los villanos que intentan sobreponerse a la justicia y la ley.

¿Es el sheriff del Oeste representado artísticamente en novelas y películas una traslación del caballero andante? Por supuesto. ¿Es el paladín de *D&D* una amalgama de estos conceptos? Efectivamente. Podemos explicar la causa del comportamiento del paladín en base a la descripción que ofrecen los diferentes manuales al respecto. Aunque el caballero andante sea el arquetipo más común, no es óbice para que existan paladines corruptos o caídos.

No obstante, la que quizás sea la referencia más directa y explícita al respecto aparece en *Pathfinder*. Este juego está considerado por los jugadores como el heredero directo de la edición 3,5 de *D&D*, ya que continúa con mecánicas similares en el reglamento, pule algunos aspectos e introduce nuevas clases de personaje. El origen de este juego fue una reacción ante el descontento que provocó la 4ª edición de *D&D*, cuya mecánica era más parecida a la de los juegos de rol online, y estaba más focalizada en aspectos de combate y exploración de mazmorras que en aspectos más interpretativos y narrativos. Paizo, la editorial que publica *Pathfinder*, el cual conoce

122. Tiroteo acaecido el 26 de octubre de 1881 en la ciudad de Tombstone y que ha sido llevado al cine por directores tan ilustres como John Ford, entre otros.

ya dos ediciones y una versión estelar llamada *Starfinder*, compró además las mecánicas del juego.¹²³

Para *Pathfinder* se creó un mundo nuevo ligado al propio juego. Mientras que *D&D* se compone de diferentes universos que convergen en un multiverso, el universo único de *Pathfinder*, que recibe el nombre de Golarion, avanza en el tiempo con las ediciones y con su versión de *space opera*. Este mundo repite los esquemas de otros mundos propios de *D&D*, ya que resulta un pastiche de espada y brujería, *wuxia*, piratas, horror cósmico, ciencia ficción, y fantasía épica. Dentro de esta mezcla encontramos una clase de personaje que obviamente bebe directamente del wéstern como género: el Pistolero o *Gunslinger* en su versión original. La gran habilidad de su clase es el empleo y la fabricación de armas de fuego. Entre sus características sobresale además la conocida “Agallas”, que le permite realizar grandes proezas.

Al profundizar en esta clase de personaje, encontramos una subclase conocida como “Forastero Misterioso”, en claro homenaje al personaje que interpretó Clint Eastwood en la *Trilogía del Dólar* de Sergio Leone (1964-1966). Pero la cosa no se queda ahí, ya que la habilidad que consigue este personaje a nivel 20 recibe el curioso nombre de “Verdaderas Agallas”, en inglés *True Grit*. *True Grit* es, además, el título de una novela escrita por Charles Portis (1968) donde la adolescente Mattie Ross busca vengar la muerte de su padre con la ayuda del alguacil Reuben “Rooster” Cogburn. Esta novela fue ampliamente conocida y ha sido llevada hasta en dos ocasiones a la gran pantalla: la primera vez en 1969 bajo la dirección de Henry Hathaway y con John Wayne encarnando a Rooster Cogburn —interpretación que brindó al actor su único Óscar— y en 2011 por los hermanos Coen con Jeff Bridges en la piel del aguerrido alguacil. Como podemos observar, aquí los vasos comunicantes son obvios.

CONCLUSIONES

D&D fue el primer juego de rol de la Historia y su estilo, basado en el reconocimiento de mazmorras, la consecución de tesoros y el desarrollo de los personajes ha marcado escuela. *Rolemaster* (1980), su rival directo, aplicó estas lógicas a la Tierra Media y no sería hasta décadas después que volvería a un tono más acorde con la

123. Estas mecánicas se conocen como la Open Game License. Desde su aparición con la 3ª edición de *Dragones y Mazmorras*, se popularizaron enormemente y muchísimos juegos de diversas temáticas diferentes la aplicaron. Podemos citar brevemente *Star Wars*, *Conan*, *el Bárbaro*, o incluso *La llamada de Cthulhu*.

obra de Tolkien con *El Anillo Único* (2011). Se crearían incluso juegos de rol en el Oeste como *Far West* (1993) o *Aces and Eight* (2007).

El wéstern es un género que se consolida conforme se construye la frontera estadounidense, pero que a fin de cuentas narra aventuras en terrenos indómitos, el enfrentamiento entre la civilización y la barbarie, y la expansión de la primera más allá de la frontera salvaje. Se trata de temas universales que han preocupado y siguen preocupando a la humanidad y que despiertan el interés de miles jugadores de rol. Podemos concluir, por tanto, que tanto por el origen geográfico de sus autores, como por el enorme peso que ha tenido el género en el séptimo arte, su influencia en los juegos de rol es más que obvia tal y como la hemos expuesto aquí.

REFERENCIAS

BULMAH, J., *Pathfinder*, Devir Iberia, Barcelona, 2013.

COOK, D., *Advanced Dungeons and Dragons 2ª edición*, Ediciones Zinco, Barcelona, 1992.

DE GORGOT, E., «¿Cómo nació el wéstern?» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/3ToPClO>> [Consulta: 05/11/2022.]

GYGAX, G. y ARNESON, D., *Dungeons and Dragons*, Borrás, Barcelona, 1983.

MEARLS, M. y CRAWFORD, J., *Dungeons and Dragons 5ª edición*, Edge Entertainment, Sevilla, 2020.

PORTIS, C., *Valor de Ley*, Random House Mondadori, Barcelona, 2011.

VARIOS., *Dungeons and Dragons 3ª edición*, Devir Iberia, Barcelona, 2000.

VARIOS., *Dungeons and Dragons edición 3.5*, Devir Iberia, Barcelona, 2003.

Capítulo 20

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

Dr. Raúl Fortes-Guerrero
Universitat de València

1. INTRODUCCIÓN: LAS AVENTURAS DE HOLS, EL PRÍNCIPE DEL SOL, UNA RARA AVIS EN LA OBRA TAKAHATIANA

La producción televisiva y cinematográfica de Isao Takahata se mueve entre el “realismo poético” de *Heidi* (*Arupusu no shôjo Haiji*, 1974), *Marco* (*Haha wo tazunete sanzen ri*, 1976), *La tumba de las luciérnagas* (*Hotaru no haka*, 1988) o *Recuerdos del ayer* / *Jirones de recuerdos* (*Omohide poro-poro*, 1991), por un lado, y la fantasía doméstica o baja fantasía de *Las aventuras de Panda y sus amigos I* (*Panda Kopanda*, 1972), *Las aventuras de Panda y sus amigos II* (*Panda Kopanda – Amefuri sâkasu no maki*, 1973), *Pompoko* (*Heisei tanuki gassen ponpoko*, 1994) o *El cuento de la princesa Kaguya* (*Kaguya-hime no monogatari*, 2013), por otro. Toda su obra animada puede encuadrarse en una de estas dos categorías, a excepción de un título que, pese a su importancia en la evolución de la carrera artística de su autor, en particular —fue el primer trabajo de este como director de largometrajes—, y en la historia del *anime* nipón, en general —constituye uno de los primeros y más perfectos ejemplos de neomedievalismo fantástico de inspiración europea¹²⁴ en la industria de los dibujos animados japoneses, además de erigirse en piedra de toque de los estudios Tôei, que, tras una década haciendo películas alimenticias dirigidas al público infantil, se propusieron con este nuevo filme dar un giro a su producción y mostrar todo su potencial creativo—, permanece desconocido para el gran público y aun para no pocos especialistas. Nos referimos a *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol*¹²⁵ (*Taiyô no Ôji*

124. Para una explicación detallada del término, *vid.* SELLING, K., “Fantastic Neomedievalism’: The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy”, en KETTERER, D. (ed.), *Flashes of the Fantastic. Selected Essays from The War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Praeger Publishers, Westport (Connecticut) y Londres, 2004, pp. 211-218.

125. El filme ha sido editado en castellano con el subtítulo de *La princesa encantada*.

– *Horusu no daibôken*), obra de 1968, única en la filmografía del realizador japonés, que se adscribe a esa tipología dentro del género fantástico que se ha dado en llamar “alta fantasía”, y que, en efecto, exhibe de forma paradigmática, como veremos en el apartado 2, los rasgos definitorios de esta, aun cuando su fecha de realización sea tres años anterior a la acuñación oficial del término por parte del escritor estadounidense Lloyd Alexander en su ensayo fundacional *High Fantasy and Heroic Romance* (1971).¹²⁶

2. LAS AVENTURAS DE HOLS, EL PRÍNCIPE DEL SOL COMO PARADIGMA DE LA ALTA FANTASÍA EN LA OBRA DE ISAO TAKAHATA

2.1. Sinopsis de la película

La historia comienza con el joven protagonista, Hols, zafándose de una manada de lobos plateados y topándose, por casualidad, con un gigante de piedra llamado Mogue, al que consigue extraer algo parecido a una espina clavada que resulta ser, en realidad, una vieja espada oxidada. El gigante le dice a Hols que se trata de la Espada del Sol, y que, cuando dicha espada sea forjada de nuevo, él acudirá al muchacho, que será proclamado entonces Príncipe del Sol.

De vuelta en casa, el padre de Hols le revela, en su lecho de muerte, que su familia era originaria de una aldea costera del norte que fue arrasada por Grunwald, un terrible brujo del hielo del que solo ellos dos lograron escapar. Es también Grunwald quien ha enviado a la manada de lobos plateados contra el protagonista. Antes de fallecer, el padre urge al hijo a que vuelva a su lugar de nacimiento y vengue a su pueblo.

Hols se pone en camino en compañía de su mascota, un osezo llamado Koro, y pronto se encuentra con Grunwald, quien le exige sumisión. Hols se niega a servirle y es atacado por el villano, que lo despeña por un risco. El muchacho sobrevive a la caída y es rescatado por los habitantes de una aldea de pescadores, a los que, poco tiempo después, libra de un monstruoso lucio enviado por el malvado hechicero que estaba amenazando su medio de sustento y sus propias vidas. Hols se convierte en un héroe y empieza a despertar la envidia del jefe de la comunidad, asistido por el maquiavélico Drago.

126. STABLEFORD, B., *The A to Z of Fantasy Literature*, Scarecrow Press, Lanham, Toronto y Plymouth (Reino Unido), 2005, p. 198.

Grunwald ataca de nuevo, esta vez, con su fantasmal ejército de lobos níveos, que sepultan en la nieve toda la región, y con sus hordas de lobos plateados. Se produce una batalla que termina con Hols persiguiendo a los cánidos hasta un poblado abandonado en el que se encuentra con una misteriosa muchacha llamada Hilda, dotada de una voz maravillosa. Hols regresa a casa con la joven, que es bien recibida por los habitantes de la aldea, a quienes subyuga con sus hermosas canciones. Sin embargo, Hilda es, en realidad, la hermana pequeña de Grunwald, y, actuando presa de su maligna influencia, envía un ejército de ratas contra la comunidad.

Drago, por su parte, atenta contra la vida del jefe, y, aunque no consigue consumar su plan, culpa a Hols del intento de asesinato, por lo que este es expulsado del pueblo. El protagonista parte en busca de Grunwald, y, en el camino, se encuentra con Hilda, que, en contra de su voluntad, lo ataca y lo atrapa momentáneamente en una especie de bosque encantado donde lo acosan las visiones de los aldeanos y de su padre muerto. Grunwald ordena a Hilda que acabe con Hols y lanza otro ataque contra la aldea, recurriendo en esta ocasión a su manada de lobos plateados y a un gigantesco mamut de hielo.

Hols logra escapar del bosque encantado cuando comprende que la espada que extrajo del cuerpo de Mogue, el gigante pétreo, ha de ser forjada de nuevo en un esfuerzo colectivo, y que los aldeanos deben unirse para poder derrotar a Grunwald. Tras una breve lucha contra Hilda, que no ha dejado de sentir remordimientos por su participación en los diabólicos planes de su hermano, Hols se une a los aldeanos en su lucha contra el villano y, haciendo uso del fuego que estos han encendido para defenderse, forja con ellos otra vez la espada. Con la Espada del Sol fraguada de nuevo, el muchacho recibe la ayuda del gigante de piedra y todos juntos consiguen derrotar definitivamente a Grunwald. Entretanto, Hilda, que había ofrecido su Medalla de la Vida para ayudar a Hols, se da cuenta de que puede vivir sin el colgante mágico, y libre ya de la maligna influencia de su hermano, se reúne finalmente con los aldeanos y con el protagonista.

2.2. Estudio de la trama

La alta fantasía es un subgénero de la fantasía definido, entre otros elementos, por las características épicas de sus tramas —de ahí su denominación alternativa como “fantasía épica”—, a menudo de tono serio. En estas historias, la principal te-

mática suele ser la oposición entre el bien y el mal,¹²⁷ y, de hecho, es precisamente la relevancia en ellas de estos dos conceptos lo que puede considerarse como la marca distintiva entre la alta fantasía y otros subgéneros del género fantástico. Tal dualidad está también presente en *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol* a través, principalmente, del enfrentamiento entre el personaje epónimo —representación del bien— y Grunwald —símbolo del mal—. Este conflicto entre la luz y las tinieblas, aquí gráficamente encarnadas en la capa oscura y en los guantes y el yelmo nasal negros del villano, suele ir ligado, en muchas obras de la alta fantasía, a una preocupación profunda por cuestiones de índole moral, que, en la película de Takahata, personifica la figura de Hilda, quien, a lo largo del relato, duda constantemente sobre la eticidad de sus acciones y sufre remordimientos por ellas. La materialización visual externa de su lucha interior la constituyen los dos animales que siempre la acompañan: la simpática y dulce ardilla Chiro, por un lado, y el siniestro búho nival Toto, por otro, variantes del ángel y del demonio del hombro que representan, respectivamente, la conciencia y la tentación. Este desdoblamiento de la personalidad, que contribuye a enriquecer psicológicamente al personaje y lo acerca al mundo real, donde nadie es totalmente bueno ni malo, pone de manifiesto otra característica de los argumentos que definen las obras de la alta fantasía: el uso del enfrentamiento entre el bien y el mal como trasfondo para conflictos más sutiles, como, por ejemplo, aquellos que pueden darse entre diferentes facciones dentro de un mismo bando, algo que observamos igualmente en *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol* no solo en la aristada figura de Hilda, sino también en la turbia figura de Drago, la mano derecha del jefe de la aldea.

Por otro lado, la complejidad psicológica de los personajes que pueden protagonizar las historias de la alta fantasía corre pareja al desarrollo interior de estos a lo largo del relato, que se convierte, así, en un trasunto fantástico de las *Bildungsromane* (“novelas de educación” o “de aprendizaje”), construido en torno a la ya citada lucha del héroe contra las fuerzas del mal. Es exactamente lo que acontece en el filme de Takahata con la figura de Hols, cuyos desplazamientos espaciales a lo largo de la historia constituyen la plasmación física de un viaje mucho más importante: un periplo iniciático en busca del conocimiento, simbolizado aquí por la iluminación que supone para el protagonista comprender el secreto de la forja de la Espada del Sol con la que derrotar a Grunwald, que es tanto como comprender que la unión hace la fuerza.¹²⁸

127. MARTIN, P. (ed.), *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest. How to Write Fantasy Stories of Lasting Value*, Kalmbach Publishing Co., Waukesha, 2002, p. 34.

128. La inclusión de esta nada ingenua idea en el filme es fruto de las circunstancias sociohistóricas del Japón de la década de 1960 que lo contextualizan y que se desarrollarán con más

2.3. Estudio de los personajes

La alta fantasía se define también por las características épicas de los personajes; abundan en sus relatos seres fantásticos como hadas, elfos, duendes, enanos, ogros, gigantes, demonios, dragones o taumaturgos de diversa índole. En consonancia con esto, *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol* exhibe todo un catálogo de criaturas maravillosas que incluyen al hechicero Grunwald, al gigante de piedra Mogue y a una serie de bestias monstruosas como el mamut de hielo, el lucio gigante, los lobos de nieve o los lobos plateados que forman el ejército de las tinieblas del villano. La propia presencia de un personaje misterioso y maligno como él, obsesionado con matar al protagonista y controlar el mundo, es prácticamente un requisito indispensable en las historias de la alta fantasía, en las que el antagonista suele ser algún tipo de deidad, demonio o, como sucede en este caso, perverso brujo encargado de capitanejar las fuerzas del mal.

Frente a esta figura oscura, se erige la del héroe, a través de cuyo punto de vista se explica el relato y en torno al cual gira la trama. En muchas obras de la alta fantasía, ese héroe suele ser un joven huérfano que, a menudo, está dotado de un talento extraordinario para la magia o para el combate, y, aunque algunas veces, tales capacidades pueden estar completamente desarrolladas ya desde el principio, al igual que su carácter y espíritu, otras, el dominio de estas es gradual y corre parejo al proceso de maduración personal que experimenta el personaje a lo largo de la historia, y durante el cual, en no pocas ocasiones, pasa de la niñez a la edad adulta.

El largometraje de Takahata está protagonizado por Hols, que responde perfectamente al prototipo de héroe que acabamos de describir: es huérfano —pierde a su padre al principio del filme¹²⁹, y a su madre, a la que ni siquiera se menciona, suponemos que en el ataque a la aldea perpetrado por Grunwald—; posee una indudable habilidad para la lucha, como queda de manifiesto en su enfrentamiento contra los lobos plateados ya en la primera escena de la película, y como puede corroborarse a lo largo de todo el relato; y, aunque su personalidad está plenamente formada desde el comienzo, no deja de experimentar una cierta maduración que le permitirá adquirir el conocimiento necesario para comprender, al final, la profecía de Mogue y forjar nuevamente la Espada del Sol con la que derrotar a Grunwald. Precisamente el gigante de piedra, con sus palabras, juega aquí el papel de sabio, maestro o mentor

detalle en el apartado 3.

129. “Sometimes in fantasy stories the main character has lost just one parent, usually at the beginning of a story” [MARTIN, P. (ed.), *op. cit.*, p. 16].

que, en muchas historias de la alta fantasía, suele desempeñar algún mago o guerrero formidable, proporcionándole al protagonista consejo y ayuda.

También en estas historias, con frecuencia, el progreso del relato lleva al héroe a desvelar la naturaleza de las fuerzas desconocidas en su contra, que, paradójicamente, pueden estar entre sus aliados.¹³⁰ Es lo que sucede en *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol* con el personaje de Hilda, que, actuando bajo el maléfico influjo de Grunwald, traiciona a Hols, si bien al final acabará convirtiéndose en su valedora.

2.4. Estudio del escenario

A diferencia de la fantasía doméstica o baja fantasía a la que aludíamos en la introducción, y que constituye un subgénero del género fantástico caracterizado, en este caso, por ambientarse en el mundo real (mundo “primario”), donde tiene lugar la inclusión de elementos mágicos, la alta fantasía se define por su ambientación en un mundo imaginario, un mundo alternativo de ficción (mundo “secundario”) frente al universo real.¹³¹ No obstante, que se trate de un mundo imaginario no significa que se trate de un mundo en el que todo valga; lo maravilloso tiene también sus límites, y ese universo de ficción posee igualmente una serie de reglas. Lo que ocurre es que dichas reglas, que son las que le dan consistencia interna, difieren de las de nuestro universo real.¹³² Por eso, en la película de Takahata, la Espada del Sol, a pesar de ser un arma mágica, se ha de forjar de nuevo para activar su poder. Y por eso también en el mundo “secundario” que nos presenta el filme hay muerte y destrucción; porque “[l]a magia [...] tampoco puede evitar el inexorable paso del tiempo ni las leyes naturales de la vida” (Fortes-Guerrero, 2019, p. 99).

Como vemos, el universo de la alta fantasía guarda concomitancias con nuestro universo real, pero su verdadera fuente de inspiración la constituyen mundos legendarios como pueda serlo el del ciclo artúrico. No es casual la referencia a este, dado que, en *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol*, hay una clara alusión a la Materia

130. McKILLIP, P. A., “Writing High Fantasy”, en MARTIN, P. (ed.), *op. cit.*, p. 53.

131. PERRY, P. J., *Teaching Fantasy Novels: From The Hobbit to Harry Potter and the Goblet of Fire*, Teacher Ideas Press, Portsmouth (Nuevo Hampshire), 2003, pp. v-vi. C. W. Sullivan III ofrece una definición ligeramente más compleja: *cfr.* SULLIVAN III, C. W., “High Fantasy”, en HUNT, P. (ed.), *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, 2ª edición, Routledge, Londres y Nueva York, 2005 (1996), pp. 300-310.

132. BUSS, K. y KARNOWSKI, L., *Reading and Writing Literary Genres*, International Reading Association, Newark (Delaware), 2000, p. 114.

de Bretaña¹³³ en la historia de la Espada del Sol, que nos trae de inmediato a la mente el recuerdo de la legendaria espada del rey Arturo, Excálibur, a la que se le atribuían poderes mágicos. De ahí que el famoso episodio de la extracción de la espada del yunque aprisionado en el mármol —la prueba del linaje de Arturo y de su legítima soberanía sobre Bretaña— encuentre, no por azar, un notable paralelismo en la escena de la película en la que Hols logra extraer la Espada del Sol del hombro de Mogue, el gigante de piedra; escena, por cierto, que parece estar directamente inspirada en la de Grillo/Arturo sacando la espada del yunque en la película de Disney *Merlín el encantador* (*The Sword in the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963), realizada solo cinco años antes.

El mundo legendario vinculado al ciclo artúrico y a la Materia de Bretaña se incluye en ese universo medieval ensoñado que constituye el escenario por antonomasia en los relatos de la alta fantasía. Así, el filme de Takahata, a pesar de basarse en una obra de teatro para títeres japonesa —*El sol sobre Chikisani*¹³⁴ (*Chikisani no ue ni taiyô*, Kazuo Fukazawa, 1959)— que, a su vez, reinterpreta una antigua epopeya ainu —*Okikurumi y el diablo*¹³⁵ (*Okikurumi to Akuma*)— recogida en las *yukar* o sagas literarias de la tradición oral de este pueblo originario de los territorios circundantes al mar de Ojotsk, está, no obstante, ambientado en una Escandinavia antigua pasada por el filtro de la imaginación —el cambio se produjo para evitar cualquier tipo de controversia que pudiera derivarse de la mostración indebida de los integrantes de esta etnia ruso-nipona—, lo que explica el título alternativo de la película en inglés: *The Little Norse Prince* (*El principito nórdico*). De hecho, salvo contados elementos en los que sí es posible rastrear las huellas de la cultura ainu, como el diseño decorativo del vestido de Hilda y de su banda para la cabeza, por ejemplo, o la letra de la nana con la cual la joven fascina a los habitantes del poblado, y que es un guiño a los mitos de creación de este grupo étnico, todo en *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol* parece evocar la imagen del norte de Europa que subyace en el imaginario colectivo, desde los paisajes, llenos de montañas nevadas, verdes valles y tupidos bosques, hasta la arquitectura en madera de las casas de los aldeanos, que recuerdan a las cabañas tradicionales suecas, noruegas y danesas; desde los lobos plateados y el gigantesco

133. Nombre colectivo que recibe una serie de textos escritos durante la Edad Media que versan sobre las tradiciones celtas y la historia legendaria de Bretaña y de las islas británicas, especialmente la que gira en torno a los Caballeros de la Mesa Redonda.
134. La traducción al castellano es nuestra, dado que la obra no se encuentra disponible en español.
135. Traducción castellana del título japonés que se le dio a la obra original en lengua ainu. La traducción es nuestra, dado que dicha obra no se encuentra disponible en español.

mamut de hielo hasta el castillo helado de Grunwald; desde la escena del funeral del padre de Hols, que incluye el rito vikingo de la cremación del cadáver, hasta las canciones de la banda sonora, deudoras de la música celta y de las composiciones germánicas de la Alta Edad Media, como, por ejemplo, las legadas por los *minnesänger*, el equivalente alemán de los trovadores franceses.¹³⁶

Así es como, tan solo tres años después de la traducción de *El hobbit* (*The Hobbit, or There and Back Again*, J. R. R. Tolkien, 1937) al japonés, la película de Takahata se convirtió, de algún modo, en la respuesta nipona a la mitología de la Tierra Media *tolkieniana*, y, con ello, tal como decíamos en la introducción, también en uno de los primeros y más perfectos ejemplos de neomedievalismo fantástico de inspiración europea en el *anime*.

3. EPÍLOGO: LAS AVENTURAS DE HOLS, EL PRÍNCIPE DEL SOL O LA DIFUSIÓN IDEOLÓGICA A TRAVÉS DE LA ALTA FANTASÍA

Los años sesenta del siglo XX fueron un período de llegada de ideas frescas a Japón; ideas procedentes de Occidente, donde los movimientos sociales y las protestas contra el capitalismo, el consumismo, el imperialismo americano y las instituciones tradicionales estaban teniendo lugar. Probablemente, el paradigma de estos cambios lo constituya el espíritu francés de Mayo del 68, año de producción —recordemos— de *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol*. Un decenio antes, en 1958, la llamada *nouvelle vague*, movimiento del cine francés caracterizado por su voluntad iconoclasta; su rechazo a las convenciones fílmicas tradicionales en favor de la experimentación; su nuevo acercamiento al montaje, al estilo visual y a la narrativa; y su compromiso innegociable con los revulsivos sociales y políticos de los nuevos tiempos, había empezado a tomar forma, preparándose para dar sus mejores frutos en la década siguiente. Esta “nueva ola”, junto con una serie de tendencias vanguardistas como el *pop art*, el *op art* o la *performance*, acabaría arribando al país nipón, que, en aquel momento, miraba ansiosamente a Europa y América igual que había hecho un siglo antes durante la occidentalización llevada a cabo por el emperador Meiji; y, del mismo modo, todas estas nuevas ideas políticas, económicas y sociales terminarían también entonces por irrumpir en el panorama artístico japonés, incluyendo el cine y, por supuesto, el *anime*.

136. De hecho, Kazuo Fukazawa y Michio Mamiya, autores, respectivamente, de la letra y la música de las canciones de la película, confiesan que buscaron inspiración para su trabajo en la tradición musical europea del medievo y del Renacimiento.

Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol fue realizada casi enteramente por una joven generación de artistas que habían alcanzado la adultez en la posguerra. El crecimiento económico del país, simbolizado por la organización de los Juegos Olímpicos de Tokio de 1964, que fueron la magnífica carta de presentación del nuevo Japón al mundo, los había imbuido de una inquebrantable esperanza en el futuro y de un sentido de fuerte camaradería proletaria, y, así, con ese contagioso optimismo, se lanzaron a la instauración de los ideales democráticos y sindicalistas en las viejas estructuras del sistema que todavía imperaba en el país asiático.

La película de Takahata es un espejo de esta actitud. Se concibió como un largometraje dirigido al público adulto que intentaba reflejar los cambios sociales del Japón contemporáneo y el auge del ideario socialista a través de la mostración de la vida y del trabajo de los habitantes de la aldea que acoge a Hols; una aldea cuyas gentes benefician al conjunto de la sociedad a través de su propio crecimiento personal. La historia nos presenta un lugar idílico en el que sus pobladores logran deshacerse del poder que los oprime y alcanzar la felicidad a partir de sus esfuerzos comunales en tareas colectivas como la pesca, y, sobre todo, el forjado de la Espada del Sol al final del filme, con esos planos que muestran las manos de los aldeanos golpeando rítmicamente con sus mazos, al mismo tiempo, como si de un solo brazo se tratara —imágenes, por cierto, que nos traen a la memoria escenas similares de películas soviéticas de los años veinte y treinta del siglo pasado, una importante fuente de inspiración, no por casualidad, para los jóvenes artistas que, como el propio Takahata, estaban empezando su carrera en la década de 1960—. Así es como Hols, tras fraguarse de nuevo la Espada del Sol, y de acuerdo a la profecía de Mogue, el gigante de piedra, fue proclamado príncipe. Así es como una figura *aristocrática* acabó gobernando, *por arte de magia*, una sociedad colectivista. Así es, en definitiva, como, más allá de un mero divertimento, la alta fantasía demostró que podía convertirse en un poderoso vehículo de transmisión ideológica al servicio, en este caso, de los postulados socialistas y sindicalistas de la juventud japonesa en los efervescentes años del milagro nipón.

REFERENCIAS

- BUSS, K. y KARNOWSKI, L., *Reading and Writing Literary Genres*, International Reading Association, Newark (Delaware), 2000.
- FORTES-GUERRERO, R., *Hayao Miyazaki*, Akal, Madrid, 2019.
- MARTIN, P. (ed.), *The Writer's Guide to Fantasy Literature: From Dragon's Lair to Hero's Quest. How to Write Fantasy Stories of Lasting Value*, Kalmbach Publishing Co., Waukesha, 2002.
- PERRY, P. J., *Teaching Fantasy Novels: From The Hobbit to Harry Potter and the Goblet of Fire*, Teacher Ideas Press, Portsmouth (Nuevo Hampshire), 2003.

- SELLING, K., "Fantastic Neomedievalism': The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy", en KETTERER, D. (ed.), *Flashes of the Fantastic. Selected Essays from The War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*, Praeger Publishers, Westport (Connecticut) y Londres, 2004, pp. 211-218.
- STABLEFORD, B., *The A to Z of Fantasy Literature*, Scarecrow Press, Lanham, Toronto y Plymouth (Reino Unido), 2005.
- SULLIVAN III, C. W., "High Fantasy", en HUNT, P. (ed.), *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*, 2ª edición, Routledge, Londres y Nueva York, 2005 (1996), pp. 300-310.

Capítulo 21

La diversidad de lo fantástico en *Berserk*

Guillermo González

Universidad de Castilla-La Mancha

1. *BERSERK* Y SU LUGAR EN EL GÉNERO DE FANTASÍA

Berserk es un manga de fantasía oscura y épica escrito y dibujado por Kentaro Miura (1966-2021) hasta que su temprano fallecimiento lo dejó bajo el relevo de su mejor amigo y compañero *mangaka* (autor de manga) Kouji Moriy el resto del equipo de Studio Gaga (Zamora Castrejón, 2022).

Habiendo iniciado su publicación en 1989, *Berserk* es una de las historias más longevas e influyentes del género producidas en Japón, la cual ha servido de inspiración a numerosos creadores posteriores. Su legado es especialmente aparente en el mundo del manga en obras como *Claymore* (2001-2014) de Norihiro Yagi, *Shingeki no Kyojin* (*Ataque a los titanes*, 2009-2021) de Hajime Isayama, y *Chainsaw Man* (2018) de Tatsuki Fujimoto. El mundo de los videojuegos también se ha beneficiado de sus aportaciones; un ejemplo notable son las sagas de fantasía oscura y épica *Souls* (2009-2016), *Bloodborne* (2015) y *Elden Ring* (2022), producidos y dirigidos por Hidetaka Miyazaki.

Pese a sus cualidades transformativas, *Berserk* se define genéricamente dentro de los marcos de la fantasía oscura y la épica. Su presentación inicial en 1989 presentaba una estructura narrativa y estética acorde a las exigencias de ese subgénero fantástico, habiendo tomado influencia de una gran variedad de autores y medios, tanto nipones como occidentales.

La historia se presenta como un relato de venganza. Su protagonista es Guts, “el guerrero negro”, un espadachín mutilado y maldecido, condenado a ser presa de espíritus y demonios. Su objetivo es vengarse de Griffith, su antiguo mejor amigo y quien le ofreció a él y a todos sus compañeros en sacrificio a cambio de convertirse en un dios.

No se trata de una saga compuesta por episodios independientes siguiendo el modelo de obras como *Conan the Barbarian* (*Conan el Bárbaro*, 1932) de Robert E. Howard (1906-1936) –una de las inspiraciones de Miura (2002)– sino que se atiene a una narrativa continua. Miura no mantuvo una unidad tonal o temática estricta, sino que permitió un desarrollo narrativo y de personaje que sobrepasa con mucho

la premisa inicial del “guerrero furioso” en el que quiso basar su historia inicialmente (Miura, 2000).

En otras palabras; a lo largo de sus más de tres décadas de publicación, *Berserk* –siempre dentro del marco de la fantasía– ha transformado su género acorde a los sucesos descritos por su historia, indagando en diferentes subgéneros fantásticos acorde a las necesidades de su trama, que van desde la baja y oscura fantasía de su premisa inicial, a una transformación que lo lleva a la fantasía épica y ultimadamente la alta fantasía. No son meras extensiones temáticas, sino que esta metamorfosis se entrelaza con el desarrollo de su historia, componiendo una metanarrativa que examina la totalidad del género fantástico y de las múltiples influencias que Kentaro Miura ha tomado para componer un mundo propio.

2. LAS SAGAS Y LA DISTRIBUCIÓN DE LOS GÉNEROS

Berserk se subdivide en cinco sagas que pueden definirse por su subgénero fantástico predominante.

Saga	Capítulos	Género
<i>El Guerrero Negro</i>	01 – 08	Fantasía oscura, terror
<i>Edad Dorada</i>	09 – 94	Baja fantasía
<i>Condena</i>	95 – 174	Fantasía oscura, fantasía épica, terror
<i>Guerra del Halcón Milenario</i>	177 – 307	Fantasía heroica, fantasía épica
<i>Fantasía</i>	308 – presente	Alta fantasía

El Guerrero Negro

La primera saga de *Berserk* tiene varias funciones: presentar al mundo y al protagonista, establecer el tono y definir el género.

Se trata de la sección más sencilla del manga, la que cuenta con el menor número de personajes y con la trama más simple. La estructura de su narrativa toma clara

influencia de *Hokuto no Ken* (*Puño de la Estrella del Norte*, 1983-1988) de Yoshiyuki Okamura y Tetsuo Hara: llegada del forastero, presentación del antagonista, confrontación, resolución y abandono; una fórmula clásica.

En su introducción Guts se revela como un hombre violento y hasta cruel. Mata sin contemplaciones a los demonios que caza y a cualquiera que se interponga en su camino. Su objetivo no es heroico en el sentido tradicional; si bien acaba con la vida de monstruos que atormentan a los inocentes, su único interés es su misión de venganza, pues éstos están al servicio de Griffith y el resto de la Mano de Dios, los antagonistas principales de *Berserk*.

Por lo tanto, nos hallamos ante una figura antiheroica. Miura expresó que la creación de este personaje estuvo influida por varias fuentes: Max Rockatansky –protagonista de la saga *Mad Max* (1979) dirigida por George Miller y encarnado por Mel Gibson– ha sido referido varias veces como una inspiración directa (Miura, 2017, p. 160; 2019), así como Kenshiro, del ya mencionado *Puño de la Estrella del Norte*. Miura también señaló al actor Rutger Hauer en *Flesh and Blood* (*Los señores del acero*, 1985), de Paul Verhoeven; y en *The Salute of the Jugger* (*Sangre de héroes*, 1989), dirigida por David Webb Peoples (Miura, 2019). Existen otros elementos prestados; su brutalidad está extraída de *Violence Jack* (1973-1990) de Go Nagai, mientras que la utilización de una espada desproporcionadamente grande proviene de *Pígalión* (1970-1990), de Shinji Wada (*op. cit.*, 2000).

Miura introduce al mundo en el que se desarrollará la acción: un calco de la Europa medieval. Inicialmente Miura se debatía entre la ambientación histórica o fantástica, entre alta y baja fantasía.

El *worldbuilding* –proceso de construcción de un mundo imaginario– de *Berserk* apuesta por la ambigüedad, con escasas referencias a su pasado o constitución debido a su proximidad con nuestro mundo. La existencia de los demonios es una excepción a la norma. Su aparición supone una ruptura de la realidad conocida, algo que no debería existir. Esto también se ve reflejado en Guts, cuya humanidad y vulnerabilidad fue enfatizada por Miura: “un tipo afortunado que sobrevive a situaciones desafortunadas” (2009, p. 126), pero que es capaz de enfrentarse en solitario a estos horrores conocidos como “apóstoles”.

Pese a que el mundo de Miura es ficticio, la dinámica que establece es la de la irrealidad invadiendo la realidad, uno de los principales indicadores de la baja fantasía, por lo que esta es la clasificación que debe recibir. Hay una superposición entre lo fantástico y lo ordinario, pero siempre en beneficio del horror, no de la maravilla. La Mano de Dios es el mejor ejemplo.

Al final de esta saga tienen su primera aparición, quebrando la realidad medieval y sustituyéndola con un llamamiento al terror cósmico de autores como Howard Philip Lovecraft y Clive Barker. Éste último es especialmente relevante, pues La Mano de Dios es una clara alusión a los Cenobitas, los antagonistas de la saga *Hellraiser*. M. C. Escher es otro referente estético para La Mano de Dios, enfatizando su externalidad a la realidad medieval imperante.

La Edad Dorada

La segunda saga es una retrospectiva al pasado de Guts que acarrea un cambio tonal y genérico significativo. La historia se dedica a recapitular la vida de su protagonista desde su nacimiento hasta el momento en el que emprende su venganza.

El escenario sigue siendo la tierra ficticia de Midland, pero esta saga se caracteriza por la casi absoluta privación de cualquier elemento sobrenatural o fantástico. Los elementos de terror que anteriormente monopolizaban la trama son dejados de lado a favor del mundo ordinario, cambiando la historia por una tragedia clásica de tintes *shakesperianos* en la que prima la intriga política, la guerra y las relaciones interpersonales. Es especialmente en este punto que se hace presente otra de las mayores influencias de Miura, *Berusaifu no Bara* (*La rosa de Versalles*, 1973), de Riyoko Ikeda, un manga de género histórico centrado en la intriga palacial previa a la Revolución Francesa.

La función de *La Edad Dorada* es explorar a Guts como personaje, así como el mundo de *Berserk* antes de que los demonios monopolizaran la narrativa. Los elementos de fantasía oscuros prevalentes y definitorios de la saga anterior se correspondían a la autonomía de su protagonista: era Guts quien buscaba estos monstruos y quien se internaba en lo irreal. Sin embargo, en la *Edad Dorada* Guts no ha iniciado su misión, por lo que las intrusiones de la fantasía son tratadas como situaciones terroríficas e inexplicables.

Pese al acrecentamiento de la realidad, la fantasía sigue presente, pero dosificada y administrada *in crescendo* mediante una serie de encuentros demoníacos hasta culminar con la invasión absoluta del horror en el clímax de la historia: el Eclipse.

El Eclipse es la mayor intrusión de lo fantástico en *Berserk* hasta ese momento. Supone la primera aparición cronológica de La Mano de Dios, la transformación de Griffith en uno de ellos, retratado con la fantasía y el horror que se hallaría en un cuadro de Jheronimus Bosch, otra de las influencias de Miura.

La Saga de la Condena

La Saga de la Condena sirve como reintroducción de la fantasía oscura predominante, pero también anticipa una nueva transformación genérica.

Hasta este momento la relación entre el mundo fantástico y el mundo real en *Berserk* ha sido paralela. Guts existía como un puente entre ambos desde El Eclipse, no únicamente en términos metanarrativos, sino en la misma narrativa, pues una de las consecuencias de haber sobrevivido fue quedar anclado entre ambos mundos, algo que dentro de la historia es referido como “el intersticio”: una existencia entre lo material y lo espiritual. Entre este estado impuesto y el papel que ha asumido como vengador, Guts es el único personaje en el universo de *Berserk* que rompe con la realidad y se adentra en lo irreal, acorde a las convenciones de la baja fantasía que trata lo fantástico como un territorio inexplorado y exclusivo para sus protagonistas.

Sin embargo, a partir de este punto en la historia Miura comienza a desintegrar estas limitaciones, extendiendo lo fantástico a lo real y aumentando la escala de la magia sobre el mundo. El género se altera y adquiere propiedades de la fantasía épica: los sucesos ya no afectan a una selección de personajes en un entorno concreto, sino que la ruptura de la normalidad se expande hasta involucrar a la totalidad del mundo.

La Guerra del Halcón Milenario

A partir de este punto la narrativa de *Berserk* se expande y se divide en dos. Por un lado, Guts continúa su viaje, pero a su trama se suma una historia paralela con Griffith como protagonista con la que se consolida la transformación de baja a alta fantasía.

Como el miembro más reciente de La Mano de Dios, tiene el poder de controlar la voluntad ajena e influir en el devenir de los acontecimientos. Durante la saga anterior, una serie de catástrofes se avinieron sobre el reino de Midland: plagas, hambrunas y una invasión del Imperio Kushano, el equivalente de *Berserk* del Imperio Otomano, el cual asume el papel arquetípico del “imperio malvado” tan frecuentemente hallado en la fantasía épica como la entidad antagonica a la que los héroes han de hacer frente.

La historia de *Berserk* entra en un terreno hasta entonces desconocido, en el que lo legendario supone una transición a los convencionalismos de la alta fantasía y la fantasía heroica. Griffith emerge como una figura mesiánica propia de los ciclos artúricos –Miura cita a la película *Excalibur* (1981) de John Boorman como influencia directa (Miura, 2002)– enfrentada a un mal absoluto y temible en una guerra no muy

diferente a aquella inmortalizada por J. R. R. Tolkien en *The Lord of the Rings* (*El Señor de los Anillos*, 1955).

Sin embargo, el cambio genérico exhibido en *Berserk* no es rompedor, sino transformativo. Esta realidad heroica orquestada por Griffith es artificial. Esto se debe a que el lector tiene conocimiento de las atrocidades que Griffith cometió para lograr su posición heroica, así como de su naturaleza demoníaca. Encarna a un ser de extraordinario carisma y poder, capaz de aunar a la población del mundo entero, obtener el apoyo de la cabeza de la Iglesia y casarse con la princesa. Sigue paso a paso todos los clichés propios del camino del héroe, pero tras esta fachada se encuentra una ominosa realidad que nos remite al terreno de la fantasía oscura en la que *Berserk* está enraizada. Adoptando el papel del héroe, Griffith conforma otro arquetipo diferente: el Anticristo.

Por su parte, Guts continúa con su propia historia, sumergiéndose de forma paralela en convencionalismos más propios del género heroico, aunque en una escala mucho menor.

La magia propiamente dicha hace su primera aparición en *Berserk*. A diferencia de Griffith, cuya adopción de las convenciones de la fantasía ocultan una realidad que nos remite a la oscuridad propia de la serie, Guts halla elementos que, paradójicamente, le alejan de ella. Hasta esta saga, y con la única excepción de los elfos, todos los exponentes de la irrealidad han sido monstruosos. Sin embargo, la magia se presenta ante Guts a través de varios personajes benignos, como Flora y Schierke, una adición femenina que será crucial para el desarrollo y la redención de Guts (Akgün, 2019).

Según Miura (2017, p. 166), la inclusión de la magia había sido inevitable desde el momento en el que introdujo la idea de la brujería en *La Saga de la Condena*. No obstante, en ese arco la hechicería todavía estaba confinada a la realidad: “las brujas” no tenían poderes reales, sino que Miura enfatizó el temor popular a ellas, adoptando un tratamiento realista en el que la magia es tomada como superstición y el pavor que suscita como una crítica a la histeria colectiva que cuenta con una base histórica y cultural. Pese al temor despertado por las brujas hasta ese momento, los hechiceros auténticos en *Berserk* son figuras positivas en oposición a los designios de La Mano de Dios. Esta clara división entre el bien y el mal supone la ruptura con un paradigma anterior, en el que casi toda fuerza sobrenatural era un elemento negativo, tal como es habitual en el género del terror. Con la introducción de una magia positiva *Berserk* se compromete con los convencionalismos del género fantástico heroico.

Para retratar la magia Miura investigó manuales sobre las artes arcanas. Su intención era presentar la magia según ésta es comprendida por un mago “auténtico”. Con

esto quiso desmarcarse de la concepción de la magia según es entendida por los japoneses, la cual sigue una idea “típica de los videojuegos, con la que puedes disparar bolas de fuego” (*ibidem*) y en su lugar indagar sobre sus aspectos más íntimos y su conexión con el mundo astral.

Con la introducción de este nuevo elemento surgen otros acompañamientos propios del género. Por ejemplo, la inclusión de la “armadura Berserker”, un artefacto mágico concedido a Guts por unas brujas para que su esgrima siguiera siendo una forma de combate viable ante la aparición de la magia. Sin embargo, siguiendo la temática de la fantasía oscura, la armadura sigue los principios de una maldición: permite a su usuario luchar hasta la muerte eliminando la sensación de dolor y soldando –no curando– sus miembros, pero también le convierte en una bestia rabiosa incapaz de distinguir entre amigo y enemigo.

Fantasía

En el último arco argumental de *Berserk* se consolida la metamorfosis genérica. Griffith logra derrotar al invasor, cuyo líder era el apóstol más poderoso de todos, pero incapaz de hacer nada contra un Mano de Dios. Sin embargo, en su destrucción Griffith logra romper con la barrera metanarrativa de la irrealdad y la realidad. En el mundo de *Berserk* esta división forma parte de su *worldbuilding*; existen el mundo terrenal y el mundo astral; y el segundo alberga todas las criaturas nacidas en la imaginación de los seres humanos: troles, dragones, hadas, etc. Al acabar con esa división, Griffith trae al mundo terrenal todos esos seres mitológicos, así como una ciudad de ensueño que no tendría cabida en la realidad y que le servirá como capital para su reino, Falconia.

La arquitectura presentada en *Berserk* hasta ese momento había tomado como referencia lugares y construcciones auténticas de Europa en representación del realismo de su mundo (Santero Martín, 2021, p. 666). Comparativamente, la urbe invocada por Griffith es de una magnificencia y escala reminiscente de la *Germania* proyectada por Albert Speer, o de las fantasías neoclásicas de Étienne-Louis Boullée. El arte de Miura se recrea en esta magnitud con la misma idea de escala del pintor románticista inglés John Martin para retratar su imposibilidad.

Alternativamente, Guts y sus aliados experimentan esta transformación de manera distinta. Acorde a sus raíces en la fantasía oscura y cósmica, se enfrentan a un dios marino en un arco argumental inspirado por los cuentos de H. P. Lovecraft, *The Call of Cthulhu* (*La llamada de Cthulhu*, 1928) y *The Shadow Over Innsmouth* (*La sombra sobre Innsmouth*, 1936). Sin embargo, la transformación en alta fantasía se consolida

con su llegada a Elfheim, el hogar de los elfos, habitada por toda clase de criaturas mágicas y cuya población humana está enteramente compuesta por brujos. La autenticidad con la realidad se ha quebrado totalmente y la serie ha pasado a formar parte de la alta fantasía.

Por último, cabe recalcar que el trasfondo de este cambio continúa, pese a todo, anclado en la oscuridad inicial. La inclusión de estos seres fantásticos es representada como catastrófica: se nos muestra como los humanos de todo el mundo son asediados por gigantes, dragones, troles y todo tipo de monstruos, haciendo de lo fantástico una pesadilla que acaba con la vida como se conocía hasta entonces. El único lugar seguro que queda es Falconia, el reino que Griffith ha creado para sí mismo y que gobierna como un rey divino al que todos presentan sumisión, gratitud y devoción como a su salvador, inconscientes de que ese hombre es un demonio que ha manipulado todos y cada uno de los eventos que le han llevado a su posición, y que todas sus heroicidades fueron producto de su control sobre el destino, incluyendo la invasión que le permitió asumir el manto del “héroe de cuento de hadas”, tal como es referido numerosas veces. Miura no deja escapar que este mundo de fantasía que ha creado, en estética y temáticas perfectamente identificables con la fantasía heroica y épica, sigue siendo una historia de terror, fiel a sus raíces en la fantasía oscura.

CONCLUSIÓN

Berserk se inició como una obra de baja fantasía oscura con una fuerte preferencia por el horror, pero que con el tiempo fue adquiriendo aspectos propios de la alta fantasía, específicamente de la fantasía heroica y épica. No obstante, este desarrollo no fue fortuito ni caprichoso, sino producto de un plan premeditado de su autor, quien incorporó los elementos propios al subgénero en su narrativa de forma que más que tratarse de un cambio de estilos, esto supusiera una declaración abierta respecto a aquellos aspectos más fundamentales del género.

El liderazgo heroico y salvador de Griffith sirve como un eco oscuro y cínico a los mitos e historias que giran en torno la figura de “el elegido”, sean los ciclos artúricos o novelas contemporáneas como *The Wheel of Time* (*La Rueda del Tiempo*, 1990) de Robert Jordan. En contraste se halla la humanidad de Guts, un personaje que es presentado una y otra vez como un ser humano falible, nada idealizado, sin nada especial salvo su capacidad para la violencia y su ansia de supervivencia, cuyas conexiones y actos están en oposición al destino en lugar de acorde a él.

Por ello, pese a la transformación temática y genérica a la que la serie se vio sometida, sus raíces en la fantasía oscura han continuado prevaleciendo, dando forma a

una aleación única que ha servido para conferirle a *Berserk* su identidad y su relevancia en un terreno tan amplio y conocido como lo es el género fantástico.

REFERENCIAS

- AKGÜN, B., "Mythology moe-fied: classical witches, warriors and monsters in Japanese manga", *Journal of Graphic Novels and Comics*, 11, 2019, 271-284.
- MIURA, K., «Berserk Artist Kentaro Miura Interview: "I actually don't think I could let such a long grim story end with a grim ending"» [en línea], (2000), <<https://bit.ly/3YZKBkE>> [Consulta 08/01/23.]
- MIURA, K., «Interview» [en línea], (2002), <<https://bit.ly/4oiVrU5>> [Consulta 08/01/23.]
- MIURA, K., «Kentarô Miura: "Je suis jaloux de Yukito Kishiro et de son Alita!": Entretien exclusif avec l'auteur du manga Berserk» [en línea], (2019), <<https://bit.ly/3FCcpVr>> [Consulta: 09/01/23.]
- MIURA, K., *Berserk Official Guidebook*, Dark Horse Manga, 2017.
- MIURA, K., *Berserk Illustrations File*, Glenat, 2009.
- SANTERO MARTÍN, A., "Kentaro Miura y la influencia de la arquitectura europea en su obra Berserk", en J. A. Gracia Lana, A. Asión Suñer y L. Ruiz Cantera (eds.), *Dibujando historias. El cómic más allá de la imagen* (pp. 666-671), Prensa de la Universidad de Zaragoza, Zaragoza, 2021.
- ZAMORA CASTREJÓN, J., «¿Quién es Kouji Mori, el mangaka que continuará el trabajo de Miura en Berserk?» [en línea], (2022), <<https://bit.ly/3JtigbK>> [Consulta: 08/01/23.]

Capítulo 22

***Mushishi* como excusa. Un acercamiento a la segunda visión y los ecosistemas mágicos desde la autoficción**

Dr. Javier Moreno

Universidad Miguel Hernández

1. EL DESEO DE VER

David deseaba ver. Pero quería hacerlo en el modo en el que veían Lucas y Gabriel. No le servían las respuestas metafóricas o los “tú ya ves a tu manera”. Quería una prueba fehaciente de que sus ojos tenían la capacidad de penetrar el velo y observar lo que había al *otro lado*. En cualquier momento y en cualquier circunstancia, sin lugar a dudas. David deseaba pruebas objetivas —aunque éstas siempre estuvieran teñidas por la subjetividad de su punto de vista.

Quería ver entre la multitud a esa persona en la que nadie ha reparado y que todo el tiempo se encontraba ahí. Encontrar los cuerpos fugaces entre los árboles; o descubrir a los habitantes del cementerio (los que no descansan). Recordaba a menudo aquella anécdota en la que conducía cerca de la playa y Lucas, que iba de copiloto, le preguntó sorprendido si esa persona que veía en la acera era real. Y no, no debía de ser real porque él no la estaba viendo. Así que, en su viaje a Argentina, entre la estresante agenda que le tenía preparado su amigo y mentor con multitud de ritos secretos, iniciaciones, preparativos nocturnos y ofrendas (con sus correspondientes compras en las botánicas esotéricas), debía hacer un hueco para atender a su necesidad. “Creer para ver, no ver para creer” —le decía siempre Lucas. Y lo había experimentado las veces suficientes para creer en lo que sus sentidos le transmitían; pero algo de su escepticismo aún no se calmaba. Seguía queriendo disfrutar del don o del superpoder de ver lo que ocurre en el Otro Mundo.

La oferta fue clara: un pacto. David sabía que los demonios no eran lo suyo. Alberga cierto miedo a perderse en un mundo que le atraía tanto como le atemorizaba. El peligro de abrazar una realidad demasiado oscura y resbaladiza de sí mismo; una decisión que no tuviera marcha atrás.

Sobre la segunda visión

La segunda visión es la capacidad de percibir (ver, sentir, oír, oler, saborear o intuir) ecosistemas mágicos, *realidades* —en plural— diferentes a la normativa, mundos donde las reglas naturales parecen diferentes al cotidiano cartesiano. Desde cosmovisiones mágicas alude al don de la clarividencia. Para Allan Kardec (2008), padre del espiritismo europeo, “es todo lo mismo. En lo que tú llamas *doble vista* el Espíritu también está más libre, aunque el cuerpo no esté dormido. La doble vista es la vista del alma” (p. 281).

Aquí abordamos la segunda visión desde un sentido más amplio, aludiendo a la mirada de la bruja que vuela hacia el Benevento, el Sabbat o el Aquelarre (Baroja, 2019) —del euskera *akelarre*, “el campo del macho cabrío”— y allí, según Hutton (2014) descubre escurridizos paisajes astrales. A la mirada del médium que se comunica supuestamente con muertos o a la de la santa visionaria que observa abrirse el cielo y llenarse de ángeles ancestrales.¹³⁷ A la del camionero sorprendido que ve una luz cegadora en la carretera (¿un visitante extraterreno o una aparición mariana?) (Harpur, 2007, pp. 164-185). O la mirada del yogui tántrico que fuerza y superpone una visión pura de tierras búdicas sobre la realidad circundante con tal de llegar a habitar dicho estado (Konchog Lhundrub, 2014, pp. 213-217). Un don muy similar al que ofrece el relato de ciencia ficción. Y en ese sentido nos trae numerosas herramientas para la especulación y la creación de nuevos mundos.

La doble visión implica el presupuesto de una realidad ordinaria, básica, que interpretamos como verdadera, y una realidad extraordinaria, muchas veces vinculada a visionarios, locos y artistas.

2. EL PACTO

Un pacto feérico.

Las hadas, pese a los numerosos inconvenientes que puede traer un trato con ellas, parecían la mejor peor opción para obtener el don de la segunda visión.

Una vez tomada la decisión David y Lucas programaron el viaje y bien temprano, más de lo habitual para su agenda, se acercaron a la ajetreada Terminal de Ómnibus de Buenos Aires. Allí tomaron un micro en dirección a Venado Tuerto. Un soporífero

137. Prueba de ello es la *heterotopía* o el cuerpo lleno de ojos atestiguado por Hildegarda von-Bingen como símbolo de la visión interna (Cirlot, 2022).

viaje de más de cuatro horas para visitar la ciudad natal de Lucas, en la provincia de Santa Fe. Una vez allí hicieron cosas tan peregrinas como acercarse a los alrededores de la casa familiar (ahora rentada), beber un *Fernet*, visitar las tumbas de las ancestras brujas o conocer a una de las mentoras de Lucas, una madre espiritual transexual que les mostró gustosamente el templo contiguo a su casa y que era el doble de ésta. Allí aún se podían observar restos indiscretos de un sacrificio animal. Ella fue quien enseñó al joven brujo a matar a cuchillo.

Al día siguiente tomaron un colectivo que los llevaría a las afueras, entre pantanos y la eterna pampa. Ese sería el lugar del pacto. Pasaron la mañana paseando entre pastizales, acequias y eucaliptos, se pegaron de broma enseñándose lo poco que sabían de kung fu y comieron bocadillos. Hicieron tiempo hasta el encontrar el momento adecuado y el lugar adecuado. Cómo un aprendiz entusiasta (pero crédulo y escéptico a la vez), David escuchó las invocaciones pertinentes, repitió las palabras correctas, firmó el contrato y se pinchó el dedo con una aguja para diabéticos hasta hacerlo chorrear y sellar con sangre el pacto. Enterró lo pertinente para *reificar* su compromiso con el territorio y sus espíritus. Con el papel bajo el brazo se marcharon de allí, pero no sin cierto desánimo por parte de David. Los espíritus, de cuya naturaleza y especie no hablaré por respeto a ellos, no se presentaron frente a sus ansiosos ojos. Sentir cosas claro que las sintió, pero ya. Ahí estaba: deseando estrenar ojos nuevos.

Y tardó un poco. Al principio solo fueron pequeñas intuiciones, elementos borrosos por el rabillo del ojo, sobresaltos por la espalda. Pero nada que le pudiera confirmar nada. Tuvo que volver a España y experimentarlo por sí mismo. Pronto empezó a suceder: las apariciones se presentaban como hologramas de ciencia ficción que se solapaban a la realidad ordinaria. Siempre ocurría igual y la mayoría de las veces de manera imprevista; era como si al parpadear sus pestañas rasgaran una materia viscosa inmaterial y se produjera una especie de zoom que le hacía reparar en algo que aparecía y pronto se desvanecía de manera violenta.

Con el don no tardaron en llegar numerosas consultas y llamadas de auxilio. Sin decirlo, parece que todos, en este y en el otro lado, ya sabían que él podía ver.

***Mushishi* y la decolonización de ecosistemas mágicos**

Este texto no pretende ser un texto, sino una experiencia en 3 partes o realidades que cohabitan: un relato de autoficción sobre un brujo que quería poseer el don de la segunda visión, una invitación a la incorporación de paradigmas mágicos en la praxis

artística y en el devenir cotidiano, y un estudio de caso sobre el anime *Mushishi* (Nagahama, 2005-2006).

Esta serie, dirigida por Hiroshi Nagahama y emitida entre 2005 y 2006, está basada en el manga homónimo de Yuki Urushibara (1999-2008) y tuvo su versión cinematográfica de la mano de Katsuhiro Otomo (2006). Cada episodio de 23 minutos se desenvuelve como un delicado *haiku*: un título poético, las imágenes justas, los efectos sonoros justos, unos fondos en acuarela, una animación parca pero exquisita y un ritmo que te conduce hacia la sugestión, y con suerte te desliza hacia otro mundo. También podríamos equipararlos a los *kōan* del budismo zen, acertijos que, pese a su habitual banalidad o falta de lógica, funcionan como llaves de acceso a una sabiduría trascendental.

En *Mushishi* coexisten dos mundos o, podríamos decir, dos géneros fantásticos: *la baja fantasía*, una realidad cotidiana en la que viven los seres mortales ambientada en un tiempo imaginario entre los períodos Edo y Meiji, y *la alta fantasía*, la realidad extraordinaria, *desjerarquizada*, un mundo atemporal y completamente al margen del nuestro donde habitan los *mushis* (蟲, en japonés vendría a significar “bicho”). A caballo entre el reino animal, el vegetal, el mineral y el protista podemos encontrar *mushis* con la forma de microorganismos luminosos que flotan en el ambiente de un bosque, gigantes serpentinos en forma de arco iris o pequeños parásitos que habitan detrás de nuestros párpados hasta dejarnos ciegos. Una cosmovisión dicotómica donde los humanos la mayoría de las veces no ven, en menos casos se ven afectados por los terrores invisibles y desconocidos de estos seres y, en casos excepcionales, son capaces de verlos e interactuar con ellos. O incluso de pintarlos con un pincel y darles vida, como sucede en el primer capítulo *El lugar verde*.

En medio de ambos mundos se encuentra el personaje principal, un ser liminal que es capaz de transitar y gestionar intercambios entre mundos. Ginko es un *mushishi*, un maestro *mushi*. Está dotado de una poderosa segunda visión y se dedica a viajar por el Japón rural resolviendo casos relacionados con estos seres; siempre a cambio de llevarse objetos afectados por ellos para después venderlos a un médico coleccionista de lo paranormal. Una de las cosas más curiosas de Ginko es que su vestimenta, aunque bastante neutra, se corresponde con la era actual, no con un hipotético territorio feudal, lo que declara su naturaleza ambivalente. No es ni de aquí ni de allá.

La supervivencia del proyecto de la Modernidad, el mundo tecnificado y complejo que deja atrás paradigmas ancestrales, depende en parte de blindar la insondable dicotomía entre lo racional y lo imaginario, lo legítimo y lo infame. La preservación de categorías opuestas como el día y la noche, lo masculino y lo femenino, lo civilizado

y lo salvaje, lo científico y lo mágico, preservan el privilegio de las cosas reales frente a las que parecen obedecer a supercherías trasnochadas, a la locura o a la cultura del entretenimiento. Y ahí entra la ciencia ficción de alta fantasía. La balanza es una metáfora moderna de justicia (trucada y perniciosa) que se decanta siempre en favor de una supuesta realidad estable y demostrable. Al respecto, Breny Mendoza (2019) asevera que “los pensadores descoloniales sugieren que la esclavitud, el trabajo forzado y la privación de derechos a los pueblos colonizados hacen posibles nociones liberales de *libertad, igualdad y justifica*” (p. 55). El proyecto moderno no es inocente ni ciego.

Una violencia dicotómica que si la interpretamos desde un punto de vista decolonial podemos entender que se compone de una realidad colonizadora que impone un modelo único, racional, científico e inamovible, frente una realidad extraordinaria colonizada, un *Nuevo Mundo* (siempre nuevo por desconocido) que es interpretado y sometido desde el paradigma de la realidad normativa donde las cosas son blancas o negras.

Los teóricos decoloniales ven al colonialismo como el lado oscuro de la Modernidad. Descartan la asociación de la Modernidad con los desarrollos emancipatorios de Europa, tales como la Reforma, la Ilustración y la Revolución francesa, y sugieren en su lugar relaciones causales bastante más complicadas entre colonialismo, la era de la *razón* y las revoluciones (*ibidem*, p. 55).

En ese estado de fricción entre realidad fenoménica y realidad imaginaria se crea lo que llamo *alteridad fantástica*, un relato tranquilizador propio de la Modernidad donde lo imaginario, muchas veces fruto de la segunda visión directa, de la gnosis, de la enajenación o simplemente de la desconocida y mal entendida imaginación, toma su lugar parcelado. Y es ahí donde entra la alta fantasía cómo episteme. En tanto que se circunscriben los muros de su definición —ya no sólo cómo género cinematográfico, sino forma de archivar los fenómenos—, se convierte en un espacio pacífico para el esparcimiento y no amenaza a los regímenes racionales, colonizadores y tecnocráticos. No es que no genere conocimiento, sino que encontramos relaciones jerárquicas de *valía*.

En relación con la ciencia ficción, y en concreto con la alta fantasía, ¿crea la ficción especulativa nuevos mundos visionarios? ¿Son las visiones gnósticas las que motivan los relatos de ciencia ficción *primigenios*?¹³⁸ ¿De dónde surgen dichos mundos? ¿El mero hecho de nombrarlos les otorga legitimidad, les hace existir? Responder a estas preguntas con un sí o con un no sería una tarea harto compleja, además de innecesaria, puesto que no haría sino preservar la diferencia radical entre *verdad*

138. Un poco en la línea de los *monomitos campbellianos*.

y *ficción* sobre la que intentamos atentar. Nos interesa encontrar vías medias, colores grises que son los dos colores a la vez y mucho más que eso, en el sentido de un mundo *ch'ixi* según Silvia Riera Cusicanqui (2018), o de dibujar itinerarios para una realidad *daimónica* que aúne el pensamiento racional, el relato folclórico y el paradigma mágico, según Harpur (2007). Un *sabbat* más allá de la *alteridad fantástica*, donde se acaricien las experiencias tangibles y las que provienen de mundos astrales indemostrables. Una tercera realidad para salir del armario espiritual y empezar a cultivar saberes de la encrucijada. Un espacio profundamente *cuir*, descolonizado y libertario; o lo que podríamos denominar un *ecosistema mágico*. Tierra caótica y desarraigada que integre, según Belén Romero Caballero (2022) la “doble visión cultural de la naturaleza [...] que continúan oponiendo la ciudad al campo, la naturaleza primigenia a aquella transformada por el hombre y, en especial, la naturaleza a la tecnología” (p. 207).

3. CORTE Y SUTURA DEL PÁRPADO

La visión fue un aumento y con ella el entendimiento de su naturaleza. Seguramente Alla Kardec lo habría definido dentro de su extenso catálogo como a un *médium clarisintiente*; un ser liminal cuya predisposición al contacto con el Otro Mundo se produce de manera táctil. Los escalofríos, la piel erizada y las sensaciones térmicas formaban parte de un lenguaje. Sentir y entender. O sentir y creer. Los poros de su piel eran innumerables ojos. Y a veces detonaban chorros de visión, claridad, voces de ultratumba y otras señales que le servían para descryptar lo imaginario, transmitir las palabras de un difunto o curar los venenos de un espíritu furioso.

No tardó en enfermar. Sus ojos, tras el verano y creyéndolo fruto de un gran disgusto de trabajo, se llenaron de orzuelos. Había abierto su segundo párpado, pero sus párpados físicos empujaban sus córneas mermándole la visión. Tras varias graduaciones de sus gafas, que antes usaba eventualmente, apenas le servían para enfocar la carretera mientras conducía.

Lo que parecía un chiste de mal gusto se había convertido en una pesadilla y no entendía porque las hadas con las que cumplía puntualmente su parte del pacto — cada luna llena con una abundante ofrenda —, ahora le estaban quitando la visión física. Quizás a cambio de la visión espiritual. Ante la inevitable operación que se avecinaba para extirpar los chalaziones, dejó de desear el don. Puso un ultimátum y esperó. Pero nada, iba a peor. Recordando lo que había aprendido en su formación mágica, a David no le tembló el pulso y cumplió su amenaza. Rompió el pacto. Pero

no ocurrió nada, seguía siendo un interlocutor del Otro Mundo y un topo en este mundo.

Finalmente, no quedó otra que pasar por la mesa de operaciones.

Desbordamiento de lo mágico

En el segundo capítulo de *Mushishi* (*La luz de los párpados*), Ginko visita a Sui, una niña aquejada de una extraña dolencia la cual hace que cualquier atisbo de luz le provoque un terrible dolor. Sus padres la abandonan a su suerte y los caseros de la finca vecina la tienen viviendo en un almacén oscuro donde pueden atenderla. En un momento dado ella dice en el anime (2005) que “hay unos párpados detrás de mis propios párpados. La luz del exterior nunca llega a ellos. Allí es donde viven los *mushi*”. Según la serie, si cerramos dichos párpados podemos ver una eterna oscuridad en la que observar el *Kouki* o Río de Luz (Anónimo, s.f.), una corriente de *mushi* embrionario que fluye debajo de la tierra y que anima toda forma de vida astral. El observarlo demasiado tiempo hace que tus ojos mueran y que puedan verse infectados por un *mushi*, como era su caso. Al final del capítulo se habla de esa capacidad de cerrar el segundo párpado.

Usando la metáfora del segundo párpado, se propone un desbordamiento de lo mágico para una nueva manera de mirar; en la genealogía de Barriendos (2011) “el reconocimiento de la colonialidad del ver debe conducirnos hacia el *descubrimiento* de paradigmas escópicos adyacentes, alternativos y contestatarios, inscritos —pero invisibilizados— por el desarrollo histórico de la modernidad/colonialidad” (p. 25). En lugar de cerrarlo e ir al *otro mundo*¹³⁹ —ya sabemos por los relatos folclóricos de numerosas tradiciones que hacer eso puede conducir a la muerte, a lo locura o a perderse por los siglos de los siglos—, hacemos un llamado a la apertura del segundo párpado, a un desbordamiento de lo mágico. A una integración radical de las *dos naturalezas* para crear una *tercera naturaleza* que sea las dos anteriores y mucho más que ellas. Un llamado que desintegre la *alteridad fantástica* y deje que, como un fluido extraño, lo mágico inunde esta realidad para conformar una *tercera naturaleza* viscosa, amplia, monstruosa y *cuir*. Una deconstrucción de la *colonialidad del ser, del saber y del ver* inscrita en nuestros cuerpos. Una colonialidad que nos lleva a percibir el mundo entre dominados y dominadores, entre verdadero y falso.

139. Siendo conscientes de todas las connotaciones coloniales que podrían vincular *Otro Mundo* con *Nuevo Mundo*, y por lo tanto suscribir una lógica de conquista.

Un llamado a la incorporación de 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. Una manera de entender que formamos parte de un entramado, de un ecosistema invisible del que abusamos perpetuamente en su negación, del que extraemos sin permiso sus secretos y del que hablamos sin cuidado. Ver debería ser sinónimo de cuidar.

Necesitamos artistas videntes y cineastas curanderas.

4. RECUPERACIÓN DE LA PRIMERA Y DE LA SEGUNDA VISIÓN

Para su gran sorpresa, y también la de su oftalmóloga, David volvió a recuperar toda la visión. Y no solo la que había quedado mermada por su afección en los párpados antes de la cirugía. Una risa nerviosa y un “qué curioso, ya no necesitas gafas” seguramente calmó el abismo de lo inexplicable para la médica. Para David fue una prueba inexcusable de que las fuerzas invisibles habían hecho su intervención.

Frente a esa incógnita, llena de humor negro, le quedó la eterna pregunta: ¿por qué no perdí la segunda visión? ¿Por qué ahora veo mejor aquí y mejor allá cuando ya no hay pacto de por medio? ¿Fueron las hadas finalmente generosas? ¿O fueron sabias? Quizás toda esta historia fue el telón de fondo para que estos seres, que ya sabemos son de moral distraída, le hicieran entender al aprendiz de brujo que su visión siempre había estado y siempre estaría.

REFERENCIAS

- ANÓNIMO., «Kouki» [en línea], (s.f.), <<https://bit.ly/3LvBllr>> [Consulta: 15/01/2023.]
- BAROJA, J.C., *Las brujas y su mundo*, Alianza Editorial, Madrid, 2019.
- BARRIENDOS, J., “La colonialidad del ver. Hacia un nuevo diálogo visual interepistémico”, *Nómaditas*, 35, octubre de 2011, 25.
- CIRLOT, V. y SERRANO, M., «Mirada interior: visión y creación con Victoria CirLOT entrevistada por Marta Serrano» [en línea], (2022), <<https://youtu.be/R4KaX8gp-PA>> [Consulta: 10/12/2022]
- HARPUR, P., *Realidad daimónica*, Atalanta, Girona, 2007.
- HUTTON, R., “The Wild Hunt and the Witches’ Sabbath”, *Folklore*, 125(2), 2014, 161-178.
- KARDEC, A., *El libro de los espíritus*, Consejo Espírita Internacional, Brasilia, 2008.
- KONCHOG LHUNDRUB, N., *El Bello Ornamento de la Triple Visión*, mtm Editores, Barcelona, 2014, pp. 213-217.

- MENDOZA, B., “La colonialidad del género y poder: De la postcolonialidad a la decolonialidad”, en *Miradas en torno al problema colonial. Pensamiento anticolonial y feminismos decoloniales en los sures globales*, Akal, Madrid, 2019, p. 55.
- NAGAHAMA, H., *Mushishi*, Artland, 2005-2006.
- OTOMO, K., *Mushishi*, Sunmin Park, 2006.
- RIVERA CUSICANQUI, S., *Un mundo ch'ixi es posible. Ensayos desde un presente en crisis*, Tinta Limón, Buenos Aires, 2018.
- ROMERO CABALLERO, B., “La colonialidad de la naturaleza y de la mirada. Complicidades entre la botánica y el arte en el discurso de la visualidad hegemónica”, en *Culturas visuales desde América Latina*, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, Ciudad de México, 2022, p. 207.
- URUSHIBARA, Y., *Mushishi*, Kōdansha, 1999-2008.

Capítulo 23

Naturaleza y nostalgia. El árbol como símbolo en los relatos fantásticos

Dra. Celia Cuenca

Universidad Miguel Hernández

1. INTRODUCCIÓN: EL ÁRBOL COMO SÍMBOLO FANTÁSTICO

Una de las cuestiones que surge en torno al análisis de la ficción fantástica contemporánea es el modo en el que los iconos y los símbolos que se utilizan en la actualidad siguen siendo los mismos que, más o menos revisados, se usaron hace décadas e incluso siglos. Como explicaba Eco, “todos los fenómenos culturales son sistemas de signos” (1974, p. 323) y esta dinámica se traslada también a la ficción reciente. Imágenes que desde el arte y el folclore parecen hablarnos acerca del mundo que habitamos y de nuestra propia naturaleza humana.

En muchas de las últimas producciones audiovisuales, sobre todo en aquellas que abordan la fantasía, el terror y la ciencia ficción, hay un elemento que surge de forma recurrente en sus diversos relatos. Quizá aparece en estos géneros por su carácter metafórico y por su capacidad para evocar otros mundos, y sin embargo, se trata de uno de los elementos más cotidianos y anodinos presente en nuestro día a día: el árbol. De nuevo, Eco consideraba que “la materia de la que están hechos los significantes no es arbitraria respecto a sus significados y a su relación contextual” (1974, p. 162), es decir, que poseen una forma definida y, como trataremos de argumentar a continuación, justificable y coherente.

El árbol es un icono que surge de manera recurrente en la Alta y en la Baja Fantasía como elemento simbólico y cuyo significado, a través de los géneros, parece dirigir al espectador en una misma dirección. Por ello, su presencia se repite en diversas producciones a pesar de tener estas argumentos y estilos dispares. A través de la repetida presencia del árbol podemos establecer conexiones compartidas y tratar de responder determinados interrogantes, a saber: ¿qué tienen en común el personaje de Alicia (*Alicia en el país de las maravillas*, Geronimi, Jackson y Luske, 1951) y el de Jack Skelleyton (*Pesadilla antes de Navidad*, Selick, 1993)? La primera es una niña entrañable que se muere de aburrimiento cuando su hermana trata de enseñarle lecciones de escuela y el segundo, un esqueleto siniestro y ambicioso cuyo objetivo vital es dotar a su ciudad, la Ciudad de Halloween, de un nuevo propósito.

Tanto en un caso como en el otro, ambos personajes acceden a la aventura, la búsqueda y la exploración a través del elemento del árbol. Antes de caer por la madriguera del Conejo Blanco, Alicia se queda dormida en un gran tronco. Jack, por su parte, descubre la Ciudad de la Navidad al huir de su hogar y encontrarse con un claro en el bosque en el que varios árboles resultan ser puertas a otros mundos.

A partir de esta comparativa, a lo largo de este artículo trataremos de encontrar referencias, ejemplos y una posible conclusión a la importancia de la figura del árbol para el mundo de la fantasía. Pero, sobre todo, trataremos de argumentar su constante presencia en estas producciones.

2. EL ÁRBOL COMO UMBRAL

Según Campbell, el umbral es uno de los pasos que los héroes y heroínas recorren y atraviesan para acceder a un mundo nuevo, extraordinario y mágico. Este umbral se convierte en “la entrada de la zona de la fuerza magnificada” (2001, p. 46). Pero ¿por qué el árbol se convierte en estas y otras tantas ficciones en la representación visual de ese umbral, de esa entrada? Siguiendo la reflexión de Eco en torno a los signos y su comunicación, “el código se usa de manera inusitada y me obliga a establecer un parentesco entre referentes, significados y significantes” (1974, pp. 162-163). La relación que se establece entre un icono y su significado genera también conocimiento en torno a la sociedad que establece dicha relación.

Si trabajamos a partir de los ejemplos del apartado anterior, podemos afirmar que, en ambos casos, desde la siesta que toma Alicia antes de entrar en el país de las maravillas hasta el claro del bosque en el que Jack Skelton accede a la Ciudad de la Navidad, el árbol se erige como un símbolo de paso, descubrimiento y sabiduría. Un portal, puente o ventana que permite el contacto con algo nuevo y misterioso que aportará al personaje protagonista un conocimiento o mirada especial. Para Campbell, “las creencias populares constituyen la razón de temer tanto el primer paso dentro de lo inexplorado” (1949, p. 46), porque “la persona común está no sólo contenta sino además orgullosa de permanecer dentro de los límites indicados”. ¿Pero, y si el umbral es también un elemento común, propio del mundo ordinario? ¿No sería esta una invitación adaptada a la persona común para expandir su propio horizonte? ¿Un acceso hecho precisamente a su medida?

Si hacemos un recorrido breve por la ficción reciente, sobre todo a través de aquella que se acerca más a la Alta Fantasía y a las producciones que incorporan lo mágico en sus relatos, resulta sencillo detectar la figura del árbol y su función como espacio de transición. El árbol es un elemento anodino y al mismo tiempo poderoso. Si bien

en cada una de estas historias cambia de forma a razón del diseño de producción y de la dirección artística de cada película, así como también varía el modo en el que el personaje se relaciona con él en la puesta en escena, revisar estos ejemplos desde una perspectiva general resulta inevitable.

A continuación, proponemos un recorrido por algunos de los árboles-umbral presentes en la fantasía cinematográfica reciente como referencia y punto de partida para proponer determinadas reflexiones en torno a esta figura.

2.1. El árbol en la ficción audiovisual contemporánea

Como introducíamos antes, el umbral que toma forma de árbol varía según la pieza en la que aparece. Hay árboles oscuros y lúgubres, salvajes, fértiles y prolíjos, románticos, secos y quebradizos. Los hay realistas e imaginarios. Algunos producen un terror siniestro y otros reconfortan. A veces, el personaje tiene la posibilidad de adentrarse en su tronco, de conectarse a sus ramas o de comunicarse con el espíritu que habita en el árbol. Con todo, y a pesar de las diferentes posibilidades que ofrece esta figura, analizarla como conjunto permite detectar ciertos rasgos compartidos en torno a su significado. En todos los casos, el árbol representa un modo de acceder a una forma diferente de percibir el entorno. Pero se trata de una forma concreta, con valores definidos. Para investigar en torno a ellos, proponemos un recorrido por algunos de estos diseños y de las películas en las que habitan.

Sleepy Hollow (Burton, 1999) es una de estas piezas. En ella, el árbol sugiere la conexión con los muertos y los espíritus. En última instancia, se trata de una figura recipiente que esconde la verdad que da lugar a la leyenda.

En *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (Cuarón, 2004), el sauce boxeador, un elemento icónico del mundo mágico de la saga, se convierte, en esta entrega, en un paso de acceso a nuevas respuestas. Es al acceder de forma accidental al interior del árbol cuando Harry descubre la verdad sobre Sirius Black, el supuesto traidor que propició el asesinato de sus padres.

En *El señor de los anillos: el retorno del rey* (Jackson, 2003), la herencia casi divina de la sangre de Númenor está representada mediante el árbol blanco de Gondor. El árbol sugiere en sus estados el devenir de ese linaje. Por eso está seco cuando Aragorn reniega de su destino como rey de Gondor, pero florece cuando, al final de la trilogía, acepta la corona.

En *El laberinto del fauno* (Del Toro, 2006) el árbol seco del bosque, similar al árbol gótico de *Sleepy Hollow*, es literalmente un paso de acceso al universo mágico hacia el que se desliza Ofelia en busca de un mundo sin guerra en el que ella reina.

De un modo similar, en *Un monstruo viene a verme* (Bayona, 2016), el árbol se convierte en un amigo, un consejero que cada noche visita a Connor para ayudarlo a superar sus miedos y a madurar frente a la dura situación a la que se enfrenta: la separación de sus padres y la enfermedad de su madre.

Avatar (Cameron, 2009) propone que la fuente de la vida de Pandora, el elemento simbiótico que une a todos sus ecosistemas, que conecta la fauna, la flora y a los na'vi, es el Árbol de las Almas o Vitraya Ramunong. Este árbol representa la forma más potente de conexión con Eywa y es un modo de acceder a su sensibilidad y a su sabiduría.

El árbol que aparece en algunas de las secuencias de *El renacido* (Iñárritu, 2015) simboliza el contacto con lo sagrado y por lo tanto, una conexión entre lo trascendente y lo inmanente, entre el hijo y la mujer de Glass, ya fallecidos, y su realidad inmediata.

De nuevo, el árbol representa esa trascendencia en *Anticristo* (Von Trier, 2009), pero en este caso como un símbolo pagano y oscuro que establece conexiones con el *folk horror*, la brujería y lo demoníaco.

Por último, *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) convierte al árbol seco y mantenido con tensores de metal, como una ruina antigua, en el acceso a la verdad. Al testigo que esconde el milagro por el que una replicante pudo dar a luz como si fuera humana.

Como podemos observar en este breve recorrido, el árbol no solo se convierte en el paso a otro mundo o en el vínculo que une lo inmediato y lo extraordinario, si no que aporta toda una serie de facetas y cualidades relativas a lo espiritual. La cuestión, entonces, es por un lado, conocer cómo llega el árbol –un elemento que vemos todos los días– a convertirse en un símbolo de mundos mágicos e increíbles y, por otro, por qué lo asociamos con una experiencia de lo trascendente.



Figura 1: El árbol en la ficción audiovisual reciente.
Elaboración propia. Compendio de fotogramas.

2.2. Árboles de cuentos y leyendas

Si hasta ahora hemos realizado una revisión horizontal de algunas de las figuras-árbol presentes en la ficción audiovisual reciente, conviene también rastrear esta presencia a lo largo del tiempo. La figura del árbol adquiere ya importancia en la representación visual de la tradición judeocristiana. El árbol de la vida, que es también el manzano del pecado, aparece como elemento continente de sabiduría y de vida, pero al mismo tiempo de moral y castigo. En este sentido, Campbell unifica la figura para luego desdoblar sus significados. Según el autor:

El primero, el Árbol de la Caída, representa el pasaje de lo eterno al reino del tiempo. El segundo, el Árbol de la Redención, es el del retorno desde el reino del tiempo al de lo espiritual. De modo que este Árbol es el árbol del umbral, el laurel, que puede verse en sus dos aspectos, yendo de lo sagrado a lo profano y de lo profano de vuelta a lo sagrado (2001, p. 46).

Precisamente, este esquema de desdoblamiento es el que otorga al árbol su cualidad de umbral, en tanto que de un lado representa una idea y del otro, la opuesta. O lo que es lo mismo, de un lado existe un mundo, el conocido, y del otro, un mundo paralelo, el desconocido. Así, “cuando el Hombre comió el fruto del Árbol, se descubrió a sí mismo en el campo de la dualidad en lugar de en el campo de la unidad” (Campbell, 2001, p. 46). El árbol es umbral, pero también y al mismo tiempo la representación de una utópica unidad. Utópica en tanto que perdida –o nunca poseída–.

La zarza ardiente que contempla Moisés en el desierto convierte el elemento vegetal en catalizador de profecías, visiones y sabiduría a través de la que transmitir información relevante. Por último, el olivo junto al que Jesucristo ora antes de ser ejecutado es la representación de la búsqueda de respuestas, de la necesidad de acceder a algo que nos está vetado y que es al mismo tiempo reconfortante.

Además de su aparición en la religión católica, existen otras manifestaciones ideológicas en las que muchas de las de enseñanzas propuestas se representan a través del árbol. Otras religiones, culturas, filosofías y folclore en general en los que diversas adaptaciones del árbol se erigen como elementos semióticos. El Yggdrasil, entre otros, es un árbol perenne que representa la unión entre los nueve mundos de la mitología nórdica, pero también la comunión entre lo terrenal y lo sagrado.

La figura del árbol también se define en la forma popular del Axis Mundi, un punto de conexión entre el cielo y la tierra hacia el que todo converge. Un centro y, al mismo tiempo, un recorrido de paso de una dimensión a otra, que hoy definimos como ese “eje cósmico [...] que hunde sus raíces en el subsuelo y cuyas ramas se elevan hacia lo alto” (EP, 2005, párr. 3).

Más allá de las referencias a leyendas, mitologías y religiones, existe una presencia recurrente de la figura del árbol en la ficción clásica. Uno de sus mayores exponentes es el del cuento victoriano, a menudo ilustrado a través de estampas y litografías tremendamente detallistas en las que no solo está presente el ornamento vegetal, propio del incipiente diseño gráfico de la Edad Moderna, sino la figura del árbol.

3. EL ÁRBOL EN LA TRADICIÓN FANTÁSTICA

De forma similar a como ocurre en la tradición religiosa, el relato victoriano, y sobre todo sus grabados e ilustraciones, se llenan de elementos vegetales y florales que ilustran las diversas facetas de esas historias. De nuevo, el árbol aparece de forma constante, ya sea en relatos de la épica medieval como en cuentos infantiles al estilo de Perrault o los Hermanos Grimm. Las ilustraciones de estos árboles no solo establecen una conexión entre la figura del árbol y el acceso a lo mágico, sino que sientan unas bases estéticas y representacionales que posteriormente Disney adoptará como referente hasta nuestros días.

Para alcanzar ese punto, sin embargo, cabe destacar a aquellos ilustradores e ilustradoras, que entre mediados y finales del siglo XIX incorporaron la figura del árbol en sus grabados para situar a ninfas, caballeros y monstruos. Entre ellos, uno de los más reconocidos es Gustave Doré (1832-1883), quien situaba de la misma forma a Dante y a Merlín, audaces y reflexivos a los pies de grandes troncos. Walter Crane (1845-1915), por su parte, ubicaba a su Bella, de *La Bella y la Bestia* (Beaumont, 1756), bajo un frondoso árbol. La especialidad de Warwick Goble (1862-1943) eran los cuentos de hadas y los ambientes exóticos. Sus escenas estaban plagadas de personajes y lugares extravagantes en los que el árbol se convertía en el punto de encuentro. A su alrededor, los caballeros perdidos buscaban el camino a través del bosque y las ninfas jugaban entre sus ramas. Muy cercano a otras historias fantásticas posteriores, los árboles de Arthur Rackham (1867-1939) hablaban y caminaban como humanos. Árboles torcidos cuyas ramas se convertían en brazos y cuyo tronco dibujaba los rasgos de un rostro.

Desde Tolkien hasta Disney, estas referencias han calado en el imaginario de la fantasía y los mundos mágicos hasta convertirse en el símbolo del umbral entre aquello conocido y aquello extraordinario que queda por descubrir.

3.1. El árbol de cuento: bosques, lobos y princesas

Uno de los ejemplos desde los que mejor podemos valorar la presencia del árbol es a partir de las diferentes representaciones de Caperucita. Además de la niña y del lobo, el gran árbol adquiere una presencia muy significativa. En todos estos casos, hay una heroína, un villano y un árbol que está a medias entre eso peligroso y eso revelador. En este sentido, hay una visión clásica propia de la tradición oral que contempla que el bosque y el árbol son elementos violentos y peligrosos que anuncian el peligro de lo desconocido. Esta es la versión más moralista del cuento. Pero si actualizamos ese significado, el árbol podría ser el punto de contacto para ampliar la mirada de la heroína y acceder a una nueva sensibilidad para percibir el mundo. Ejemplo de ello es la evolución del árbol en Disney, desde los agresivos árboles del bosque de *Blancanieves* (Hand, Pearce, Morey, Sharpsteen, Jackson, Cottrell, 1937) hasta *Pocahontas* (Keane, 1995) y su entrañable Abuela Sauce, que ayuda a la protagonista a tomar decisiones.

Esta idea ha trascendido al propio estudio Disney y ha quedado ligada al concepto de princesa más allá de la actualización del personaje femenino. Como podemos ver en las secuelas *live action* de Alicia (*Alicia en el país de las maravillas*, Burton, 2010) y de Blancanieves (*Blancanieves y la leyenda del cazador*, Sanders, 2012), el árbol vuelve a aparecer, primero como elemento revelador de lo mágico, pero más aún, como tótem. Como si el árbol fuera la unidad de energía del bosque al que acceden estas heroínas para descubrir una nueva mirada.

3.2. El árbol de Friedrich

Hay otro creador que también se interesó por la figura estética del árbol y sus connotaciones narrativas en su trabajo artístico: Caspar Friedrich (1774-1840). En sus pinturas, Friedrich utilizaba el árbol como una imagen cargada de significado. Es más, este artista dedicó gran parte de su trayectoria pictórica a representar diferentes tipos de árbol o el mismo árbol a lo largo de las estaciones y a través del tiempo con el objetivo de abordar cuestiones relativas al cambio y a lo eterno.

Para este pintor, el árbol, sobre todo aquel que es perenne, como el Yggdrasil de los vikingos o el Árbol de Almas de los *na'vi*, posee ciertas connotaciones de inmortalidad. Más allá de su faceta religiosa, Friedrich considera que el árbol recoge la cuestión de lo eterno a través de lo natural. Y esta es una asociación que podemos trasladar con facilidad a los relatos de fantasía. Esos árboles grandes y sabios que vemos hoy en las ficciones audiovisuales, “árboles perennes que lo aguantan todo, eran para Friedrich lo eterno, un símbolo de la esperanza” (Calvo, 2018, p. 4). Si bien para el pin-

tor adquirirían una faceta relativa a la fe cristiana, hoy podemos dotarlos de valores no religiosos, pero sí espirituales, armónicos y bondadosos que quedan representados en el equilibrio con lo natural.

Lo natural es aquello que ha formado parte de nuestro planeta desde el principio. Los seres humanos hemos aislado lo natural desde un punto de vista cultural, como si fuera un referente, objeto de contemplación pero nunca parte de nuestra esencia. Esta tendencia, unida a la inminente crisis climática, convierte lo natural contemporáneo en aquello que empezamos a perder irremediablemente. Por un lado porque nos resulta ajeno y, por otro, porque nuestras acciones entran en conflicto con su supervivencia.

Como consecuencia, el árbol recupera su presencia en la ficción contemporánea y no solo mantiene su simbología tradicional, sino que la completa. En la narrativa audiovisual reciente, el árbol asume tres valores iconográficos esenciales: la eternidad, la naturaleza y la nostalgia.

3.3. El árbol y la fantasía hoy

Hemos empezado el artículo hablando de la importancia de valorar los símbolos que habitan la ficción reciente como contenedores de significado. No tanto para las tramas en las que surgen, sino como manifestaciones culturales, consecuencia directa de un contexto social, político y cultural. La investigadora Acaso a menudo defiende en sus textos que “*pasar de la lectura a la comprensión* significa que tenemos que empezar a preguntarnos “¿qué mensaje quiere transmitirme esta imagen?” (2006, p. 47). Podemos hacer lo mismo con la estructura del árbol. ¿Qué nos quiere transmitir a razón de toda su historia y de su presencia en la tradición religiosa, folclórica y fantástica?

Si tenemos en cuenta todo lo que hemos revisado hasta ahora, podemos afirmar que, en la Alta Fantasía, el árbol representa la conexión con el entorno, con el mundo mágico del bien. Un universo equilibrado, orgánico, puro y bueno. Liga a los personajes y al público con la naturaleza y la ecología y, a su vez, con el viaje interior, con la vocación vital, con el sacrificio y con la melancolía que sienten el héroe y la heroína al enfrentarse al mal y a la posible pérdida de su mundo.

El árbol es un umbral, sí, pero de acceso íntimo, ya que al “atravesar los confines del mundo visible, el héroe va hacia dentro para renacer. Su desaparición corresponde al paso de un creyente dentro del templo” (Campbell, 1949, p. 108). Del mismo modo que en *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017) el árbol adquiere una faceta de tótem o monolito religioso, podemos afirmar de un modo general que, el árbol, “en

un mundo como el contemporáneo, saturado de imágenes banales, [...] propone un lugar para el reposo, para la meditación, un camino para huir del tiempo. [...] otra mirada, otra forma de pensar el mundo” (EP, 2005, párr. 7).

4. CONCLUSIONES: SIMBOLOGÍA PARA EL RELATO CONTEMPORÁNEO

Establecida esta relación, cabe la posibilidad de observar la reflexión anterior y valorar cuál es su posible repercusión e importancia en el ámbito de la fantasía actual. ¿Qué interés adquiere esta idea desde la perspectiva de la creación y de la producción de nuevas ficciones? Como hemos argumentado, el árbol es un icono de nuestra cultura popular. Con el declive de las mitologías y de religiones tradicionales, la ficción se convierte en un elemento mediante el que analizar nuestro contexto y nuestra forma de habitar en el mundo. No se trata solo del árbol, sino de otros símbolos propuestos por la Alta Fantasía e integrados en todo tipo de ficciones recientes. Ejemplos de ello son el ciervo blanco, que actúa como representante del espíritu del bosque en ficciones como *La princesa Mononoke* (Miyazaki, 2000), *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (Cuarón, 2014) o *Blancanieves y la leyenda del cazador* (Sanders, 2012); la lluvia, renacer y bautismo en historias como las de *Blade Runner* (Scott, 1982) o *Matrix* (Hermanas Wachowski, 1999); o la cueva, espacio de tránsito y acceso a lo nuevo, como en *Ad Astra* (James Gray, 2019) o *La Llegada* (Villeneuve, 2016). En todos estos casos, la representación de esos elementos se traduce en una plasmación icónica y visual cargada de significados que hablan directamente de la sociedad que los crea, los consume y los comparte.

En este caso, el árbol es, por un lado, el umbral, el acceso al mundo mágico o al conocimiento que nos permitirá salvarlo. Pero esto es solo en relación al personaje. En relación al público, sin embargo, se trata de un recordatorio de aquello que perdemos. Esa naturaleza que en la Alta Fantasía adquiere cualidades casi sagradas de armonía, bondad y ecología. Facetas que en nuestro mundo se van diluyendo y que, por ello, se vuelven tan mágicas en las ficciones. Esas perspectivas y miradas personales que nos definen como usuarios del momento contemporáneo son precisamente las que hacen valiosa y memorable una producción. Porque definen un momento, lo caracterizan y lo sitúan en un contexto más amplio. Nos permiten relativizar, comparar, cuestionar y valorar.

La Alta Fantasía que recordamos, la que cala en el imaginario colectivo, es a menudo aquella que posee una narrativa casi ingenua en la que el sacrificio, la amistad y la conexión con lo natural son las facetas que llevan a los héroes y a las heroínas a vencer a sus enemigos. A la Nada, a Sauron y a Yubaba. Esa bondad, esa ecología y ese

deseo por recuperar un mundo equilibrado podrían ser entonces las facetas que, en sus diferentes formas, representa la figura del árbol.

REFERENCIAS

- ACASO, M., *El lenguaje visual*, Barcelona, Paidós, 2006.
- CALVO, M., «Paisaje de invierno» [en línea], (2018), <<https://bit.ly/3FEqlhJ>> [Consulta: 19/03/2023.]
- CAMPBELL, J., *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito* (L. J. Hernández, trad.), México, Fondo de Cultura Económica, 2014[1949].
- CAMPBELL, J., *Tú eres eso. Las metáforas religiosas y su interpretación* (C. Aira, trad.), Girona, Atalanta, 2001.
- ECO, U., *La estructura ausente. Introducción a la semiótica* (F. Serra, trad.), Barcelona, Lumen, 1981.
- EP., «Axis Mundi, el eje del mundo» [en línea], (2005), <<https://bit.ly/3yNDNfq>> [Consulta: 19/03/2023.]

Capítulo 24

Hembras decapitadas que sobreviven a través del arte

Dra. Susana Guerrero Sempere y Dra. Amparo Alonso-Sanz

Universidad Miguel Hernández y Universidad de Valencia

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda la temática de las hembras decapitadas procedentes de mitología, hagiografía cristiana, mitos de origen afrocubano, leyendas y tradiciones, que se han aparecido a la artista Susana Guerrero a lo largo de diferentes geografías, salvaguardando esas conexiones con lo trascendental y lo intangible que siempre han poblado nuestra imaginación y relatos (Navarro, 2022).

Según Eliade (2009) los mitos revelan que el mundo y la vida tiene un origen e historia sobrenatural; cumpliendo la función de expresar, realzar y codificar las creencias como realidad viviente a la que no se deja de recurrir a través de una “codificación de la religión primitiva y la sabiduría práctica” (p. 26).

Los mitos y la fantasía han estado siempre ligados. Se van creando así a lo largo de los siglos escenografías fantásticas. Se podría decir que, a estas, se suma la artista. Entre un número reducido de individuos creadores de iconografías renovadas, a partir de experiencias religiosas comunicadas por medio de escenografías fantásticas que reinterpretan culturas arcaicas, arrastrando con ello a la sociedad hacia los valores y significados descubiertos (Eliade 2009).

En el lenguaje visual de Susana Guerrero existen un buen número de mujeres mitológicas que padecieron daños, torturas o sacrificios. La motivación para abordar mitos sobre hembras decapitadas guarda relación con las propias experiencias de vida de Susana como mujer. La “alta fantasía” en el campo de lo fantástico se vincula en la obra artística de Susana Guerrero a través de referentes como Medusa en Grecia, Coyolxauhqui en México, Sikan en Cuba, La Mare dels Peixos en Jávea (Alicante) o Santa Catalina de Alejandría en Toro (Zamora). El objetivo es elaborar un relato biográfico narrado acerca del origen de estos encuentros y cómo han ido influenciando su trabajo.

2. MÉTODO

En una investigación sobre la alta fantasía, la metodología cualitativa se presenta como la más apropiada, pues “los métodos cualitativos aluden a un estilo o modo de investigar los fenómenos sociales que parten de un supuesto básico: el mundo social es un mundo construido con significados y símbolos, lo que implica la búsqueda de esta construcción y de sus significados” (Cordero, 2012, p. 51). Se emplea la historia de vida para abordar la experiencia y práctica de la artista Susana Guerrero respecto del tema de la fuerza de la decapitación para entender este fenómeno de la alta fantasía, desde su visión.

Es el deseo de implicar a quien lea este texto en las ficciones estéticas de Susana Guerrero y la curiosidad por conocer mejor la fantasía de la artista, lo que mueve el trabajo de entrevista y relato posterior.

3. RESULTADOS

A continuación, se exponen los resultados de una narrativa reconstruida por ambas a partir de encuentros, virtuales y presenciales, en los que reflexionamos sobre cómo se aparecen las mujeres decapitadas a Susana Guerrero, dónde lo hacen, en qué momento, qué simbologías las caracterizan y qué atributos poseen a partir del visionado de sus obras en su página web <http://www.susanaguerrero.com/>

Los encuentros culturales de Susana Guerrero, en diferentes geografías a partir de múltiples viajes o lugares de residencia con becas de producción en arte, le nutren de información, le ofrecen leyendas y supersticiones. Estas tradiciones populares como transmisión y como herramientas de conocimiento, son un mecanismo de creación para Susana Guerrero. Estos relatos se reconocen como pervertidos a lo largo de la historia. Y de la misma manera, se reconstruyen por Susana en una forma de mitología comparada que, en su caso, se hace a través de la genealogía de los materiales y la antropología de la experiencia.

Es complicado separar cronológicamente sus encuentros con las diferentes mujeres decapitadas de la historia, porque en la obra de Susana están presentes en diversos momentos. En las series “La Desollada”, “La Madre. Anatomía del mito”, “Leche negra, manantial de muerte”, “Para llamar a las Fuerzas”, “Los leones blancos nunca atacan”, “Las Decapitadas”, “¡No me cortes la cabeza!”, “De cómo crecieron las espinas”, en todas ellas podemos encontrar la presencia de estas figuras.

Medusa

La primera decapitada con la que se encuentra es Medusa, a la que nadie puede mirar a los ojos porque ha sido convertida en monstruo por Atenea después de ser violada por Poseidón. El monstruo condenado a estar solo. Uno de sus primeros viajes, a Grecia, le abre los ojos al mundo de la mitología.

Susana admira el poder de Medusa, que su cabeza una vez separada del cuerpo continúa teniendo el la capacidad de convertir en piedra a cualquiera que la mire a los ojos. Destaca como atributos que no muere aun cuando le cortan la cabeza, que está preñada, y que sus cabellos son víboras con aspecto monstruoso. Si bien se muestra crítica con el tratamiento estético que se le ha dado a Medusa.

Medusa, se le apareció en 1997. Luego, al ir a Grecia, con una beca que le permitió estudiar en la Universidad Politécnica Nacional de Atenas, y con las lecturas de libros de mitología, acompañada de otros estudiantes, es donde descubrió realmente la historia completa de Medusa.

Le indignó saber que fue precisamente castigada por Atenea después de que Poseidón la violara, al convertirla en monstruo, y especialmente al condenarla a estar siempre sola. Ese enojo inicialmente sitúa a Susana en confrontación con Perseo, que fue quien ayudado por Atenea le cortó la cabeza a Medusa. Desde la rabia que sintió, pensó en hacerle cosas a Perseo. No se trataba de una venganza, lo que se manifestaba era un claro deseo de justicia. Sin embargo, recondujo esta energía centrándose y trabajando con el cuerpo de Medusa. Por ejemplo, una de estas piezas está hecha de goma de calzado de las fábricas de Elche y cactus. Se trata de una especie de careta retirada de la faz de Medusa, como si esta se la hubiese arrancado liberándose de la maldición.

En “El vigor de los cabellos de Medusa” la cabellera está hecha de cerámica esmaltada con la forma de la penca de agave, y la cabeza de terciopelo negro. Aquí introduce por primera vez la representación de la mirra. Había buscado información sobre la mirra y descubierto sus propiedades curativas y de regeneración de tejidos. Por eso sitúa la mirra en el cuello o los tajos de los cuerpos. Las lenguas de mirra que no tienen ni la forma ni el color que Susana les otorga, son representadas así en su obra en todas las decapitadas, con el color del cuerpo desollado, como lenguas de carne. Son un símbolo de su deseo de regeneración y curación, con ella Susana sana las heridas de las degolladas.

Más adelante, construyó el cuerpo completo de Medusa. Pero lo realmente singular en sus representaciones, a diferencia de muchas otras formas de presentar a Medusa, es que la artista la arma. Esto sucederá también con muchas de sus otras

decapitadas a quienes dota de las armas de la defensa, en un deseo de protección manifiesto a través de particulares cascos, armaduras, corsés, espadas... Elementos que le construye y regala a Medusa para vestirla y protegerla frente a Perseo. En lugar de vengarla e infringirles a otros el mismo daño que le habían provocado a ella, decide armarla. Le hace varios collarines para proteger su cuello, una armadura para el torso, varios cascos para su cabeza, una falda para sus piernas. Los materiales que emplea son latón, cerámica y penca de agave, principalmente.

La penca de agave será recurrente en muchas de las obras de Susana. Por un lado, este material posee una clara referencia a la serpiente, en la apariencia superficial de su textura. Pero también metafóricamente existe en la obra de Susana una relación entre la penca y el poder de muda de la serpiente. La serpiente no solo está presente en la cabellera de Medusa, también en la mayoría de mitos y leyendas donde aparecen mujeres decapitadas. El vigor de los cabellos de Medusa también manifiesta el poder destructor más allá de su muerte y su decapitación. A esta idea del pelo entrelazado, trenzado, suelto recurrirá en muchas otras ocasiones la artista en sus dibujos.

Podría parecer que dotar a Medusa de una espada, como lo hará Susana con otras de sus protegidas, supone simbolizar la violencia. Sin embargo, frente a posibles agresiones a veces basta con mostrar las armas como forma de defensa. La intención de Susana es protegerla y que su cuerpo no pueda ser cercenado. Con este elemento dice: “me puedes cortar la cabeza, pero no me puedes matar”. En una de sus obras aparece una espada de cerámica blanca rota entre la hoja y la empuñadura. La espada rota simboliza la no agresión, que no es no poder defenderse, sino el deseo de no atacar, porque Susana es muy pacifista.

Deteniéndonos a admirar una de sus xilografías sobre papel, un ensamblaje sobre Medusa que envuelve una pieza cerámica (la mirra), observamos otro de los elementos simbólicos presentes en su obra: las llamas doradas. Estas piezas simbolizan el aliento de vida. Y junto con otros símbolos le permiten hablar de entregar algo cuando más lo necesitas y sobrevivir a esa entrega. Un concepto muy vinculado a la maternidad como experiencia femenina de estas decapitadas.

Coyolxauhqui

A Coyolxauhqui Susana la encuentra cuando va a México, porque aparece su imagen en algunos libros. Cuando empieza a leer sobre ella descubre que también ha sido decapitada.

Susana explica el mito de la siguiente forma. La madre estaba barriendo el cerro de la serpiente cuando encontró una bola de plumas que cayó del cielo y la guardó en

su ceñidor, quedando embarazada. Su hija furiosa al sospechar que su madre había quedado preñada de un desconocido convence a sus cuatrocientos hermanos para ir a matar a su madre. Cuando llegaron a Coatepec a redimir la ofensa matando a su progenitora, esta da a luz. Entonces nace Huitzilopochtli vestido de guerrero para defender a su madre. Es el dios de la guerra, el que le corta la cabeza a su hermana, lanzándola hacia el cielo para que su madre pudiera verla cada noche y arrojando su cuerpo montaña abajo quedando desmembrado. Es un mito que se asocia al cambio del matriarcado por el patriarcado.

Estando en México y conociendo esta historia, siente el deseo de justicia y así “hacerle cosas” a Huitzilopochtli. Sin embargo, compartiendo estos sentimientos con la gente del lugar recoge el consejo de no atacarlo. Escuchando a algunas chamanas decide meter su propia cabeza en un tarro de miel, y así lo representa en algunos dibujos. Se trata de un momento vital de confusión, donde los actos más cotidianos son difíciles de comprender con una mentalidad de otra cultura. De algún modo era imposible vivir con su propia cabeza. Y por eso, en lugar de hacerle cosas a Huitzilopochtli, decide meter su propia cabeza en la miel, y no cortar ni tocar el cuerpo de los agresores. Como si quisiera que las decapitadas se regeneraran ellas solas o por sí mismas, como si el poder de regeneración estuviera dentro de ellas.

A partir de este momento, empieza a construir a la Coyolxauhqui. La primera obra es ella desmembrada manando leche. En las mandíbulas de caimán también encuentra Susana formas de vincularse a esta diosa como símbolos de defensa. En otra de sus obras aparece todo el cuerpo hecho con goma de calzado de Elche (su ciudad natal).

También la representa desmembrada en “Coyolxauhqui desmembrada”. Reconstruyendo cada uno de sus miembros y protegiendo con armaduras aquellos lugares que fueron rajados. La muestra con mirra en los tajos y armada con espadas que al cortar tienen el poder de sanar porque manan mirra, con las diferentes partes del cuerpo clavadas sobre cuernos a modo de defensas y acompañada del aliento de vida en forma de llamas saliendo de su boca. Esta obra es una de las instalaciones artísticas más complejas, que reúnen la suma de simbologías que Susana ya había ido experimentando con Medusa: el deseo de justicia contenido, el deseo de regeneración y curación, el deseo de protección, el poder de muda, el deseo de no atacar y el aliento de vida.

En otra obra “Coyolxauhqui decapitada fortalecida por su cornamenta”, en la que de su boca mana mirra, la viste con sus vestiduras de guerra, como las que tenía su hermano. La elabora principalmente con goma de calzado de Elche.

Para su regeneración en otra de sus obras “Coyolxauhqui decapitada”, donde también está desmembrada, la viste también con la piel de Xipe Totec.

En varias piezas la Coyolxauhqui mana vida de su boca, bien en forma de semillas, de mirra o de serpientes.

A la vuelta de México, en Alemania y Alicante elabora una serie de litografías, donde Susana aparece con la cabeza cortada por ella misma y armada con una espada, era una forma de buscar las fuerzas. La autodecapitación es el poder de buscar las propias fuerzas. Ella no es decapitada por nadie sino por sí misma.

Una vez su hijo Ulises había nacido, llega un hecho más traumático para ella, quien cuenta que casi lo mata con su leche. A partir de ahí empieza a trabajar con la hembra alimentadora y con el poder de dar o quitar la vida. Elabora entonces una serie “Leche negra, manantial de muerte” que habla de la leche con el poder de matar.

En el visionado de su obra es complicado observar los referentes y mitos que le han influido de manera separada. En su trabajo se encuentran unidas las doncellas armadas con las decapitadas, con la hembra alimentadora, así como con la madre y el tiempo. Porque todos estos aspectos se encuentran ligados entre sí a través de su propia experiencia vital.

Sikán

Sikán es otra de las mujeres decapitadas que se cruzan en la vida de Susana. La encuentra mientras estaba realizando su tesis doctoral sobre la artista Belkis Ayón que trabaja con la sociedad masculina secreta Abakuá conocida como Ñañiguismo.

En el mito de Origen se refiere a una mujer que escucha la voz del pez Tanzé, la voz de dios, que recoge en su cántaro mientras una serpiente le tapa los ojos. Como vemos la serpiente es un elemento común a todos estos mitos. En este, el padre de esta mujer, Sikán, tiene que sacrificar a su hija (porque estaba prohibido desvelar el secreto de dios) cortándole el cuello y mezclar su carne con la del pez Tanzé, para así crear a Ekué.

En la pieza de Susana aparecen retratadas juntas Sikan, Coyolxauhqui y Medusa decapitadas y con diferentes atributos.

De este personaje toma la representación de la desollada que simboliza el poder de la fortaleza. Es decir, que en la acción de ser desollada, de quedarse vulnerable, reside en realidad una fragilidad de la que se consigue la fortaleza.

La Mare dels Peixos

Existe en la colección de Susana Guerrero otra figura decapitada muy relevante para ella. La encontró cuando estaba trabajando en unas ilustraciones basadas en leyendas de Alicante y Joan Borja le contó la historia de la Mare dels Peixos. Para Susana era la primera decapitada que se encontraba que pidiera ser decapitada. Una decapitada que sobrevivía a su decapitación. Una diosa de la fecundidad que no necesitaba macho. Una especie de ave fénix que regeneraba su cuerpo.

Nunca había oído hablar de ella, como muchas otras personas, a pesar de haber sido escrita en una rondalla por Enric Valor recogiendo la tradición oral popular.

Cuando se encuentra con esta leyenda, la adapta, se queda con parte de la historia. Tal y como ella la explica dice que había un pescador en Denia con una esposa que no se quedaba embarazada. El pescador salió a la mar y creyendo meter un pulpo en su barca encontró una serpiente de tres cabezas y dos colas que le pedía que la decapitara.

Para entonces Susana Guerrero ya tenía elaborada la serie en la que ella misma se decapitaba, y que la Mare dels Peixos pidiera que se le cortara la cabeza, le hacía sentirse muy conectada con la rondalla.

La Mare dels Peixos le pide al pescador que dé de comer una de sus cabezas a su yegua, otra a su perra y la otra a su mujer y que proceda a enterrar las colas. Como resultado de esta acción las tres hembras quedan preñadas de gemelos y las colas se convierten en espadas. El encargo al pescador incluía que su cuerpo fuera arrojado al mar para su regeneración.

De nuevo aparece la decapitación, la serpiente, las espadas, la maternidad, la regeneración como ideas a las que Susana puede recurrir con su propio imaginario. En esta obra el cuerpo de la Mare dels Peixos tiene forma de infinito (en referencia a la regeneración) y las espadas son dos serpientes.

A Susana le interesa que ella misma pida ser decapitada. Pero especialmente que preña al ser devorada y no necesita macho. Lo que se comen es su cabeza. De nuevo vemos que todas sus piezas conectan con otras obras anteriores.



Figura 1: “La Mare dels Peixos decapitada”.
Fuente: Guerrero (2017). Elaboración propia.

Santa Catalina de Alejandría

En la instalación artística titulada “Santa Catalina de Alejandría decapitada”, compuesta por dibujos y piezas escultóricas, Susana recupera la obra de Teresa Díez, cuyo nombre aparece en los frescos del Real Monasterio de Santa Clara de Toro (Zamora), como autora o posible promotora de uno de los escasos murales del periodo gótico español (siglo XIV) firmados por una mujer, y dedicados, en este caso, a la efigie de Santa Catalina de Alejandría, quien desmontó una rueda dentada con su propia fe, antes de ser decapitada por el emperador Majencio (Martínez, Guerrero y Pérez Valero, 2022).

A esta santa la encuentra en los frescos firmados por Teresa Díez en 1316, cuando el comisario de la “Iberoamericana de Toro. Mujeres y Artes Visuales S.XXI” le invita a trabajar en esta muestra de arte contemporáneo, concretamente en la Iglesia museo San Sebastián de los Caballeros (Zamora). En su figura hay muchas cosas interesantes: era una sabia, hija de un rey, una mujer muy culta, que practicaba la fe cristiana. Explica Susana que lo que le ocurrió es que haciendo un sacrificio a unos ídolos, le pidieron que fuera a practicar ese culto. Sin embargo, Catalina no solo se negó, sino que convenció a otras personas de su fe. El emperador buscó a 50 sabios para enfrentarlos a Santa Catalina. Pero ella los convirtió a su fe, por lo que también fueron decapitados. A ella la sometieron a diversos martirios que en realidad iba superando.

La sometieron al martirio de la rueda dentada, que al entrar en contacto con su cuerpo se partió y dejó su cuerpo ileso. En el martirio de la rueda observa Susana cómo Catalina hace suyos los cuchillos a modo de autoprotección, justo con aquello con lo que pretendían atacarla. Apropiarse de esa violencia para engullirla y hacerse fuerte a partir de lo que la iba a atacar, es una propiedad que admira de la santa.

Otro hecho singular es que cuando le cortaron la cabeza manó leche y no sangre, un aspecto que Susana interpreta como la acción de estar preñada. Presente en su instalación artística, en su particular simbología, la teta conecta con el poder de dar y quitar la vida que posee la leche.

Por último, en la representación de Susana Guerrero, de un tórax grande, sobre una estructura de latón con espinas de agave, se derraman las entrañas de la santa cayendo en cascada. Se observa representada por varios atributos como son: la espada con mirra, la llama, las vísceras (que tienen que ver con la fuerza), la teta, un collar de lenguas de mirra. Muchos de estos elementos ya estaban presentes en obras anteriores. En esta ocasión se suma uno nuevo. A los pies, la fe en letras mayúsculas gigantes como objeto de poder, cargado de significado, con el que la protege. En el tórax, en el armazón de las costillas, en esta coraza protectora, a la altura del esternón, sitúa Susana la fe de Santa Catalina, el poder de la fe. La fe es una característica fundamental en ella, la fe es comprendida por Susana como aquello que no necesita ser demostrado, que no precisa de pruebas.

4. CONCLUSIÓN

La alta fantasía ofrecida por Susana nos recuerda que a lo largo de la historia los mitos son revisitados, tal y como ella lo hace con su obra.

La manifestación de los escenarios fantásticos creados por Susana Guerrero se construye con una gama tonal donde predomina el dorado, el rojo, el negro y el blanco como colores principales. Se produce además a través de materiales naturales como la penca de agave o los cactus, que guardan relación con los lugares donde reside, como ocurre también con la goma de calzado de Elche o la cerámica. A través de símbolos que poseen una extensa tradición y cuyos significados están fuertemente arraigados en el imaginario colectivo, como ocurre con las serpientes o las espadas; pero que son reinterpretados en su estética, como sucede con la mirra. Son protagonistas de estos escenarios fantásticos mujeres decapitadas y sin embargo sabias, denigradas y sin embargo poderosas, despojadas o desolladas pero que conservan su fortaleza, con capacidad de engendrar vida y nutrirla. Complementan estos esce-

narios el conjunto de atributos con las que las viste: cascos, corazas, collares, corsés, armas... en una gran variedad de diseños.

A través de la construcción de la historia de vida de Susana en relación con las mujeres decapitadas se ha podido recoger un compendio de impulsos manifiestos a través de su simbología. Por un lado, la presencia de deseos. El deseo de justicia que es reprimido se manifiesta en la espada rota como deseo de no atacar, en las armas el deseo de protección, en las llamas doradas el aliento de vida. Por otro lado, la presencia de poderes. Así pues, se representa en la penca de agave el poder de muda, en el vigor de los cabellos el poder destructor, en la mirra y la miel el poder de regeneración, en la autodecapitación el poder de buscar las propias fuerzas, en la hembra alimentadora el poder de dar o quitar la vida, en la leche el poder de matar, en la desollada el poder de la fortaleza y en el tórax el poder de la fe.

Finalmente se reconocen un gran número de relaciones entre su propia vida, las mitologías que escoge, las fantasías que genera y los usos que de ellas hacen sus públicos.

Se espera de esta investigación que sirva para profundizar en el modo en que la alta fantasía creada por la artista Susana Guerrero pueda incorporarse a futuros retos creativos tanto de ella como de otras personas creadoras que la tomen como referencia ya sea para programar videojuegos, dibujar cómics, construir escenarios teatrales o escribir relatos, entre las múltiples posibilidades que existen.

REFERENCIAS

- CAMPBELL, J., *El poder del mito*, Capitán Swing, 2015.
- CORDERO, M. C., “Historias de vida: Una metodología de investigación cualitativa”, *Revista Griot*, 5(1), 2012, 50-67.
- ELIADE, M., *Mito y realidad* (edic. orig. 1999; 4ª edición), Kairós, 2009.
- HERNÁNDEZ-HERNÁNDEZ, F., “Las historias de vida en el marco del giro narrativo en la investigación en Ciencias Sociales: los desafíos de poner biografías en contexto”, en *Historias de vida en educación: Biografías en contexto*, 2011, pp. 13-22.
- MARTÍNEZ, M. P., GUERRERO, S. y PÉREZ VALERO, V., *Proyecto Guerrero. La cabeza entre las manos*, Museo de arte contemporáneo de Alicante, (2022), [en línea], <<https://bit.ly/3JsRg15>> [Consulta: 18/03/2023].
- NAVARRO, R., “Hacia lo más profundo. Invocaciones y procesos en la obra de Susana Guerrero”, *La construcción del sujeto robado. El arte hecho por mujeres en Alicante (1950-2020)*, (en prensa), Institució Alfons El Magnànim y el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, 2022.
- RUEDA, L., *Decapitación. Iconos y leyendas*, Hermenaute, 2021.

Capítulo 25

Los espejos mágicos en los mundos imaginarios de la Alta Fantasía

Marina Díaz-Caneja Alepuz y Dra. Amparo Alepuz Rostoll

Universidad Politécnica de Valencia y Universidad Miguel Hernández

La alta fantasía cinematográfica construye universos épicos en los que se desarrollan historias que se contextualizan en mundos imaginarios. Los especialistas para escenificar estos mundos utilizan objetos que sirven, por sus asociaciones simbólicas, de elementos claves para evocar lo fantástico.

De entre estos objetos, centraremos nuestro interés en la carga simbólica de los espejos mágicos a través del análisis de su función y puesta en escena en cuatro películas fantásticas que aplican estrategias de la alta fantasía para recrear sus mundos imaginarios: *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *El señor de los anillos: La comunidad del anillo* (2001), *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001) y *Alicia a través del espejo* (2016).

1. LOS ESPEJOS MÁGICOS Y SU SIMBOLOGÍA

Los espejos, desde la antigüedad, son considerados objetos simbólicos dotados de una irrealidad constitutiva que evoca la ambivalencia, la ilusión, lo espiritual y lo mágico, a semejanza de lo que ocurre en la naturaleza con el efecto del reflejo del agua y de ciertos materiales. “Así como muchos pueblos creen que el alma humana radica en la sombra, así otros (o los mismos) creen que reside en la imagen reflejada en el agua o en un espejo” (Frazer, 1974, p. 223).

En los orígenes míticos encontramos metáforas sobre el poder ilusorio y la ambivalencia de estos y otros objetos reflectantes, asociadas al autoconocimiento y al autoengaño: Narciso enamorado de su reflejo en el agua, se deja atrapar por la muerte. La autocontemplación de Narciso se representa en el arte desde antiguo, recordemos la pieza barroca de Caravaggio (1571-1610), y también en la literatura, remontémonos a las Metamorfosis de Ovidio (43 a.C-17 d.C), hasta servir a las teorías psicoanalistas

de Freud (1856-1939) sobre los trastornos de la personalidad¹⁴⁰ y para abordar el estadio del espejo en el que se desarrolla, según Lacan (1901-1981), la conciencia del yo.¹⁴¹

En el cine moderno encontramos piezas que se adentran en lo fantástico a través del mito como la *Trilogía de Orfeo*¹⁴² de Jean Cocteau (1889-1963). Cocteau relata cómo Medusa se convierte en piedra al ver su reflejo en el agua y como Perseo la mata al atisbar su reflejo en su coraza en una historia de amor en la que el espejo sirve de portal, de conexión con la muerte y el inframundo de donde Orfeo rescata a Eurídice.

En la tradición oral de la cultura popular y en literatura antigua y medieval la magia de los espejos se asocia, a su vez, con la capacidad adivinatoria, el oráculo se ofrece en leyendas y narraciones como un instrumento sobrenatural capaz de proyectar imágenes que ocurrieron en el pasado o que ocurrirán en el futuro y, tiene el poder de decir la verdad y de ver en nuestro interior.

Espejo. [...], la importancia de los espejos deriva de la antigua creencia de que la imagen reflejada y el modelo real están unidos en una correspondencia mágica [...] La mirada hacia un anti-mundo ha sido a menudo elaborada literariamente [...] La interpretación simbólica de la psicología profunda enlaza con el papel del espejo [...] (Biedermann, 1993, pp. 178-179).

En otro contexto, el que se desarrolla tras el Renacimiento con las investigaciones sobre las propiedades físicas de las lentes, la reflexión de los espejos nos devuelve una imagen inmaterial que es un modelo de lo real solo en apariencia, pues ofrece una imagen invertida que provocará un mirar especulativo que conseguirá crear ilusiones espaciales y perceptuales. Así, en *Las Meninas* (1656) la mirada de Velázquez (1599-1660) retrata siempre lo que está ante él y el atrás se hace presente a través del artilugio del espejo.

Reflejo que muestra ingenuamente, y en la sombra, lo que todo el mundo contempla en primer plano. Restituye, como por un encantamiento, lo que falta a esta vista: a la del pintor, el modelo que recopila allá abajo sobre el cuadro su doble representado; a la del rey, su retrato que se realiza sobre el verso de la tela y que él no puede percibir desde su lugar; a la del espectador, el centro real de la escena, cuyo lugar ha tomado como por fractura. Bien puede ser que esta generosidad del espejo sea ficticia; quizá oculta tanto como manifiesta, o aún más. El lugar donde domina el rey con su esposa es también el del artista y el espectador: en el fondo del espejo podría aparecer –debería aparecer– el rostro anónimo del que pasa y el de Velázquez. Porque la función de este reflejo es atraer al interior del cuadro lo que le

140. Obra *Elyo y el ello*, publicada el 24 de abril de 1923.

141. Obra *El estadio del espejo como formador de función del yo*. El primero de los escritos de Lacan, publicado en 1966.

142. Trilogía: *La sangre de un poeta*, estrenada en 1932; *Orfeo*, estrenada en 1950; y *El testamento de Orfeo*, estrenada en 1960.

es íntimamente extraño: la mirada que lo ha ordenado y aquella para la cual se despliega (Foucault, 1988, p. 24).

Habrà que esperar a la segunda mitad del siglo XVIII para ver cómo la estética de lo fantástico va adquiriendo forma literaria y artística, escritores de la época romántica siguen la línea iniciada por el alemán E.T. A. Hoffman (1776-1822) y autores como los hermanos Grimm (Jacob, 1785-1863; Wilhelm, 1786-1859) escriben cuentos inspirados en la tradición oral, abriendo el camino a lo que en la primera mitad del siglo XIX, con la literatura gótica, podrá ser percibido como un género nuevo: el género de lo “fantástico moderno” (Herrero, 2000, p. 24).

2. BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS

Blancanieves y los siete enanitos es un cuento de los hermanos Grimm del año 1812 versionado y animado por Walt Disney Productions en el año 1937 como un largometraje fantástico de animación infantil, el primero en su género. En Blancanieves es un espejo mágico el que inicia el relato cuando la reina malvada, Grimhilde, lo invoca para que le confirme su belleza y su poder. En el espejo habita un espíritu que tiene el poder de la sabiduría y que siempre dice la verdad al que lo contempla. Ante la pregunta de la reina malvada, el duende del espejo declara a su hijastra, la princesa Blancanieves, la más bella del reino provocando la maldad de la reina Grimhilde que mandará matar a Blancanieves al cazador y devolverle su corazón en un cofre. Tras esta secuencia será el espejo el que continúe desencadenando la épica del relato: la madrastra descubre a Blancanieves escondida en casa de los enanitos a través del espejo y haciendo uso de su magia negra se transforma en bruja para seducir y engañar a Blancanieves con la intención de envenenarla.

En su carga simbólica el espejo de Blancanieves está ligado a la autocomplacencia en el sentido Freudiano del reflejo narcisista y/o al poder del oráculo que nos enfrenta a la verdad, también, en su carga icónica los hermanos Grimm refieren a un objeto de moda en la Alemania del siglo XVIII: los espejos parlantes, que eran objetos preciosistas dotados de maquinaria que provocaban en los espectadores ilusiones mágicas, según Pedengrast.

Una estrategia que consigue sincronizar el relato con el imaginario de los lectores. El espejo mágico de Blancanieves se referenciará posteriormente en piezas de animación infantil como por ejemplo en *Shrek* (2001), donde los cuentos se corrompen y el espejo oculta la verdad, y en el videojuego *Kingdom Hearts* (2002).

3. LOS ESPEJOS MÁGICOS EN LA NARRATIVA MODERNA

Paralelamente, surge en Inglaterra, en plena era victoriana, una corriente de grandes escritores que aportan una nueva dimensión a la literatura infantil creando nuevos lugares especiales para la imaginación. Lewis Carroll inventa *El país de las maravillas*, J.M. Barrie (1860-1937) *El país de nunca jamás*, no lugares en los que la infancia queda protegida por la fantasía y su condición ensalzada por los autores como el periodo más álgido de la vida, convicción que abre un nuevo paradigma en la sociedad y la cultura moderna. Así, la intención moralizante que encierran las moralejas de los cuentos de hadas se sustituye por una oda a la infancia a través de personajes resilientes como Alicia y Peter Pan.

Las cosas que encontramos en *El país de las maravillas* son fantásticas y mágicas, pero *El país de las maravillas* también tiene un lado oscuro y grotesco desde el que los escritores describen y transmiten a sus lectores la experiencia de sus vidas, muchas veces infeliz y trágica. La primera guerra mundial está en el trasfondo de esta literatura de oro inglesa, particularmente, en J.R.R. Tolkien en donde subyace en el apocalíptico mundo de *El Señor de los anillos*, novela que Tolkien publica en el año 1954 y que conseguirá popularizar el género en una etapa en la que las historias fantásticas se habían insertado dentro de la literatura *Pulp*¹⁴³ y se publicaban en revistas como *Weird of Tales* (1923-1954) o *Avon Fantasy Reader* (1947-1953).

4. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

En 1971, Lloyd Alexander (1924-2007), en el ensayo *High Fantasy and Heroic Romance*, acuña el término “alta fantasía” como un subgénero dentro de la literatura fantástica contemporánea que reúne las aventuras que transcurren en universos distintos al nuestro y cuyas historias épicas enfrentan los poderes del bien y del mal. En la alta fantasía los autores, para recrear estos universos imaginarios y componer nuevos órdenes míticos y culturales, continúan recurriendo a la simbología de los objetos y a la carga icónica que se ha ido creando en el imaginario colectivo alrededor de sus propiedades mágicas.

Así, por ejemplo, en la versión cinematográfica de *El señor de los anillos: La comunidad del anillo*, dirigida por Peter Jackson en el año 2001, el espejo mágico de Galadriel tiene el poder de mostrar visiones del pasado, del presente y del futuro, y actúa

143. Publicaciones de bajo coste.

como intermediario en la transmisión del oráculo que Galadriel le plantea a Frodo, el protagonista de la historia.

El señor de los anillos es una aventura épica, un viaje en el que, Frodo, tiene que superar la tentación del anillo para poder destruirlo. Frodo deberá interpretar el oráculo para cumplir su misión. En este caso, el efecto espejo del reflejo surge cuando Galadriel vierte agua en una cuenca de plata situada en el centro de un espacio sacro en el reino élfico de Lothlórien.



Figura 1: El espejo de Galadriel.

Fuente: Jackson (2001).

En su carga simbólica el espejo mágico de Galadriel refiere a las ceremonias que en la Grecia antigua realizaban la sacerdotisa Pitia en el oráculo de Delfos, Galadriel, en su función de sacerdotisa nos remite a la mitología Nórdica de la que se nutre la tradición anglosajona. Según Adrian Munsey en la serie documental *Wonderland: de Lewis Carroll a J.R.R. Tolkien* (2022). En una cita directa Galadriel dice sobre el espejo:

Puedo ordenarle al espejo que revele muchas cosas —respondió ella— y a algunos puedo mostrarles lo que desean ver. Pero el Espejo muestra también cosas que no se le piden y éstas son a menudo más extrañas y provechosas que aquellas que deseamos ver. Lo que verás, si dejas en libertad al Espejo, no puedo decirlo. Pues muestra cosas que fueron y cosas que son y cosas que quizá serán. Pero si fueron, son o serán, ni siquiera el más sabio puede decirlo (Galadriel en “El Espejo de Galadriel” [Tolkien, 2022]).

5. HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

En las últimas décadas, encontramos la misma estrategia formal en la escenificación de la función y el poder mágico de los espejos en la versión cinematográfica de *Harry Potter y la piedra filosofal*. Un libro de la literatura fantástica inglesa del

año 1997 de la autora J.K. Rowling (1965), versionado por el director Chris Columbus (1958) en 2001. En la película, el espejo de Oesed es un objeto mágico que muestra al que en él se contempla sus deseos más profundos y ayuda a Potter, tres veces, en su viaje épico a superar su pasado y convertirse en un héroe.

En la película, Harry Potter, provisto de otro objeto mágico, la capa de invisibilidad, descubre en la sala de los Menesteres el espejo de Oesed, nombre que visto a través de un espejo es *deseo*, y observa que en el reflejo está él reunido con sus padres, una imagen que juega a crear ilusión entre los planos de la realidad y la representación. Esta ambivalencia le confiere al espejo el poder de poner a prueba a Potter ofreciéndole la tentación de atravesarlo y pasar a otra dimensión. Será Dumbledore, el druida, el que advierta a Potter de la imposibilidad de revivir a los muertos y del peligro de aferrarse al pasado, aconsejándole que no busque más el espejo.

En el universo fantástico de J.K. Rowling los objetos mágicos refieren a un imaginario múltiple que se inspira en las antiguas leyendas celtas y anglosajonas y en cuentos de la tradición literaria inglesa, en concreto, en *Los cuentos de Canterbury* (1392), donde aparece un espejo mágico, que al igual que el espejo de Oesed tiene la capacidad de revelar la verdad del yo y de lo que ocurre a su alrededor, fuente de inspiración de Rowling, según señala Colbert.

El espejo aparece de nuevo en la batalla final, cuando Harry se enfrenta al profesor Quirrel y Lord Voldemort, para mostrarle a Harry que en su bolsillo está la piedra filosofal. Un talismán que tiene el poder de hacer inmortal al que bebe de su pócima y que solo se le aparece a la persona que la está buscando pero que no quiere utilizar sus poderes y que, además, tiene un corazón noble. En esa misma escena Harry vence a Voldemort gracias al espejo y se convierte en un héroe.

En los universos fantásticos paralelos creados por J.K. Rowling en sus cuentos de brujas y magos, sus protagonistas se trasladan a otros mundos a través de la alquimia, como ocurre en otras novelas del género llevadas al cine como *Narnia* (1950-1956) en *El león, la bruja y el armario* (2005). Una nueva narrativa fantástica que aúna la épica del relato de alta fantasía con los cuentos infantiles modernos.

6. ALICIA A TRAVÉS DEL ESPEJO

En esta misma línea, en el año 2016 Tim Burton (1958-) crea para Disney *Alicia a través del espejo*, una versión cinematográfica del cuento *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí* del escritor Lewis Carroll (1832-1898), ilustrado en su primera edición de 1871 por el ilustrador británico John Tenniel (1820-1914).

Tim Burton recrea el cuento desde la dimensión visual que aporta Tenniel, respetando la construcción del guion y la sonoridad original del relato de Carroll, y aportando, a su vez, su personal visión poética.

En *Alicia a través del espejo*, se produce una alquimia y la realidad se transforma en una historia fantástica cuando Alicia atraviesa el espejo victoriano que está encima de la chimenea y, aparece en un espacio invertido donde los objetos cobran vida. El espejo en Alicia actúa como un *trasladador*¹⁴⁴, una puerta a otra dimensión que permite a la protagonista adentrarse en el país de las maravillas.

El estado del espejo lacaniano es la metáfora de *Alicia a través del espejo*, la búsqueda de la conciencia del yo en la infancia es Alicia mirándose en el espejo, y cuando Alicia lo atraviesa, cruza a un anti-mundo, un país maravilloso, pero a la vez salvaje y sombrío, el país de las maravillas, un lugar donde mantenerse a salvo de la realidad y donde poder enfrentarse a aventuras.

Alicia es el primer personaje femenino de los cuentos infantiles que actúa como una heroína, transgrede las normas enfrentándose a la sociedad victoriana y satirizando todos los ámbitos, desde el sistema legal a la educación. La obra de Carroll es un alegato a la desobediencia, tiene que ver con la anarquía y la resistencia a la opresión, es un camino entre las dificultades, Alicia es un personaje resiliente.

Tim Burton en su pieza empodera la condición feminista de Alicia a través de la caracterización del personaje, que presenta, no como una niña, sino como una joven que lucha por conquistar su libertad.

CONCLUSIONES

Los espejos son objetos que aúnan la utilidad y la poética y en la actualidad siguen evocando en el imaginario colectivo el poder de lo intangible. Su simbología se asocia desde la antigüedad a los poderes de la magia y la fantasía. El espejo es, a su vez, una metáfora del autoconocimiento y de la autocontemplación, el espejo ofrece una versión de lo contemplado, es oracular y actúa como puerta a otra dimensión.

Los espejos mágicos aparecen en los relatos actuando como elementos claves para evocar lo fantástico, recogiendo en su escenificación la carga icónica y el poder simbólico que se ha ido creando alrededor de sus propiedades.

144. Término utilizado en *Harry Potter y el cáliz de fuego* (2005) para referirse a un objeto encantado que sirve para transportar a otro lugar a la persona que lo toca.

Se han seleccionado cuatro películas en las que se aprecia la evolución formal del cine de alta fantasía desde el año 1937 hasta 2016. Películas en las que se analiza la función de los espejos mágicos que en ellas aparecen en cuanto a objetos que actúan de conexión entre lo racional y lo intangible y que, por su funcionalidad y simbología, sirven de elementos claves para que el espectador conecte y se adentre en el relato.

Así mismo, podemos comprobar cómo los espejos mágicos amplían su capacidad simbólica a lo largo de esta trayectoria objeto de estudio abarcando en su significación, desde la visión poética antigua del mito de Narciso que se enfrenta a su propio reflejo, o a actuar de puerta para acceder a otro espacio-tiempo desde el que evadirse de la realidad y adentrarse en la fantasía, hasta asociarse a la multidimensionalidad que reflejan los objetos y los mundos distópicos del espacio ficcional cinematográfico en el que se adentran los protagonistas de las aventuras de la alta fantasía contemporánea.

REFERENCIAS

- ALEXANDER, L., *High Fantasy and Heroic Romance*, Boston, The Horn Book, 1971.
- BIEDERMANN, H., *Diccionario de símbolos*, Paidós Ibérica, Barcelona, 1993.
- CARROLL, L., *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, Austral, Madrid, 2018.
- COLBERT, D., *Los mundos mágicos de Harry Potter: mitos, leyendas y datos fascinantes*, Ediciones B, Barcelona, 2002.
- CHAUCEER, G., *Los cuentos de Canterbury*, Cátedra, Madrid, 2006.
- FOUCAULT, M., *Las palabras y las cosas*, Siglo XXI Editores, Madrid, 1988.
- FRAZER, J., *La rama dorada*, Fondo de Cultura Económica, México, 1974.
- FREUD, S., *El yo y el ello y otros ensayos de metapsicología*, Alianza Editorial, Madrid, 2012.
- GRIMM, J. y GRIMM, W., *Blancanieves y los siete enanitos*, Reino de Cordelia, Madrid, 2012.
- HERRERO, J., *Estética y pragmática del relato fantástico*, Ediciones Universidad de Castilla la Mancha, Castilla la Mancha, 2000.
- LACAN, J., «El estadio del espejo como formador de función del yo» [en línea], (1966), <<https://bit.ly/3ZodxZK>> [Consulta: 08/01/2023].
- LACAN, J., *El seminario: El yo en la teoría de Freud y en la Técnica Psicoanalítica*, Editorial Paidós, Madrid, 1983.
- OVIDIO., *Metamorfosis (selección)*, Cátedra, Madrid, 2022.
- PEDENGRAS, M., *Historia de los espejos*, Ediciones B, Barcelona, 2003.
- ROWLING, J.K., *Harry Potter y la piedra filosofal*, Salamandra, Madrid, 1999.
- TOLKIEN, J.R.R., *El señor de los anillos*, Minotauro, Barcelona, 2022.

Capítulo 26

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

Dra. Johanna Caplliure
Universidad Miguel Hernández

*Solo en el silencio la palabra,
solo en la oscuridad la luz,
solo en la muerte la vida;*

*La creación y la destrucción,
el fin y el comienzo,
¿quién podría distinguirlos con certeza?
Lo que conocemos es la puerta que los separa,
por la que entramos al marcharnos.
Regresando sin cesar entre todos los seres [...].*

(U. K. Le Guin, 1990, pp. 507 y 662)

La escritura de Ursula K. Le Guin es un sofisticado y complejo artefacto mágico: una especie de calidoscopio de formas fractales, colores, luces y sombras que dibujan seres fantásticos y criaturas feroces, un catalejo que aproxima las ocurrencias que parecieran más lejanas o un portal que nos transporta a otro tiempo y espacio. Sus narraciones especulativas, a veces fantasías y otras, ciencia ficción, albergan mundos múltiples y posibles que habitar, que nacen de la imaginación y cuyo poder se halla en su nombre. La palabra que da nombre, como en la magia un abracadabra o un sigilo, tiene el poder de hacer reales esos mundos. Cuando uno toma entre sus manos esos productos de la imaginación de Le Guin pronto se abandona a una aventura que en ocasiones no puede explicar. Pues, “[n]o siempre se puede confiar en los autores y en los magos: nadie puede explicar un dragón” (Le Guin, 2020a, p. 710). Así, sus libros de fantasía están plagados de palabras que como un sortilegio no podemos explicar, pero que, sin embargo, construyen una historia y con ella un mundo. Le Guin presume que la magia como la fantasía es un arte: “wizardry is artistry”. Como esgrimiera Elizabeth Cummins en su *Understanding Ursula K. Le Guin*: “El poder de nombrar del mago [...] simboliza el poder del lenguaje para hacer realidad; es una herramienta por la cual los humanos participan, cooperan o controlan la realidad” (Filonenko,

2021, p. 31). “El poder por el que los magos pueden afectar el mundo es activado por las palabras, por lo tanto, el mago funciona como el artista creativo y transformador (*ibidem*, p. 37). De esta forma, Le Guin emplea la literatura, la palabra, como una fantasía especulativa con la que mostrarnos una realidad distinta, una construcción alternativa donde otras formas de existencia tienen la posibilidad de penetrar en nuestra vida encarnándose en otros mundos y, entonces, podríamos vérmolas con dragones. En su famoso ciclo de Terramar, puede observarse cómo la alta fantasía vira hacia una fantasía especulativa feminista donde el poder de la magia urde un hechizo como una *herstory* de corte taoísta. Es decir, donde el poder de las mujeres reside en su propia interioridad para transformar las cosas buscando una armonía universal. De hecho, Ursula K. Le Guin “es fácilmente una de las creadoras más capacitadas de realidades alternativas plausibles” (Kottner, 1990, p. 40), ya que sus narraciones son ficciones especulativas que construyen mundos habitables para todos.

En 1972, Ursula K. Le Guin comenzaba a escribir el cuarto libro de la saga de Terramar bajo el título *Tehanu*. No obstante, no sería hasta el año 1990 cuando este vería la luz. Dieciocho años pasó la escritora vinculada a la composición de una historia para la que todavía no estaba preparada, pero en la que albergaba el presentimiento de que cambiaría Terramar para siempre y con ella su forma de escritura. En esos dieciocho años Le Guin maduró y con ella sus personajes. Los cambios progresivos en los acontecimientos sociales, políticos e históricos acaecidos en las últimas décadas del siglo XX necesitaban de un aparataje específico, de un lenguaje que las escritoras feministas estaban creando en sus obras de ficción o fantasía. Así, desde el principio Le Guin tuvo claro que este libro debía dedicarlo a la figura de Tenar. La protagonista femenina de esta serie de libros que llevaría la alta fantasía a convertirse en herramienta para el cuestionamiento filosófico y, como trataremos de mostrar en este texto a través de la lectura atenta e interpretativa de este libro, hacia una perspectiva feminista que ampliaría sus fronteras para hacer de la ficción política y la construcción de la trama un cuidado sobre el mundo. Pues, como la autora se apresuraba a argüir en la introducción a la recopilación de los libros y ensayos sobre Terramar, en esta se veía “todo desde abajo, a través de los ojos de los marginados, de los sin voz, de los impotentes” (Le Guin, 2001, p. 11).

El giro de Le Guin en el relato hacia una perspectiva de género, ya maduro en la producción de ficción especulativa en la *sfi-ci* de finales de los años 60 como en su célebre *La mano izquierda de la oscuridad* (1969), padeció de un proceso más lento y empañado, como podríamos intuir, por las presiones del mercado editorial en su camino por el sendero de la fantasía. De hecho, cuando apareció el cuarto libro de Terramar, aun recibiendo el Premio Nébula y siendo acompañado favorablemente por la crítica de forma decisiva, fue interpretado como un ardid político hacia un punto

de vista desde el género que traicionaba, según sus expertos, la tradición de la alta fantasía centrada en la heroicidad de su protagonista: Ged, aquel mago de Terramar. Sin embargo, lo que planteaba su escritora era un reajuste frente a la ausencia de mujeres en el corazón del relato. Algo que se extendería a los personajes racializados o de otras clases sociales que habían quedado relegados a los márgenes de las obras literarias. Por eso, su perspectiva de clase y raza latente en la escritura de este libro fue borrada o “blanqueada” en su representación visual tanto en las ilustraciones de sus publicaciones como en su difusión para la venta en librerías. Le Guin batalló para cambiar estas circunstancias sin éxito hasta tomar la determinación de eliminar cualquier ilustración¹⁴⁵ solo quedando para la imaginación del lector los contornos, el color de la piel, y el lugar social de los personajes a través de los recursos propios de la narración. Pues un éxito de ventas en el género de la fantasía no podía tener como protagonista a una mujer que, además, prefirió huir de las cadenas de una vida como sacerdotisa para convertirse en la mujer de un granjero en un entorno desfavorecido. En este sentido, la autora siempre lideró una lucha a favor de la imaginación. Esta sería el germen del cambio, y con ella vendría la transformación social y la revolución, puesto que la “imaginación, como todas las cosas con vida, vive ahora, y vive con, desde y en, un verdadero cambio” (Le Guin, 2001, p. 710). Este cambio es el que ofrecen sus relatos, pues transforman el género, los géneros. Ya no tendría sentido una fantasía que no corre riesgos y que solo copia el género tradicional trivializando y privando a “las viejas historias de su complejidad intelectual y ética, convirtiendo su acción en violencia, a sus actores en muñecos, y a la verdad que revelan en un cliché sentimental” (Le Guin, 2001, p. 709) con el fin de adecuarse a los productos editoriales. Y es así, como la autora, decide cambiar el papel de las mujeres en los relatos de fantasía extendiendo su situación a otros sujetos marginales en la literatura de éxito.

Tehanu es la historia del poder del Tenar, de la manifestación del verdadero yo de Therru y de la conspiración de los magos revelada a través del parlamento de la bruja Musgo. Tres mujeres que descubrirán su poder en las diferentes formas de magia en el origen de la revolución de Terramar. En el cuarto libro este universo se nos muestra en conflicto, completamente arruinado por las rivalidades entre magos, corrupto por el abuso de poder, violento por la crueldad de los hombres y al borde del colapso por su ensañamiento con la naturaleza. La trama nos conduce hacia una restauración de los verdaderos poderes manifiesta en el cuidado hacia Therru, la niña-dragón, la niña nacida en la pobreza, abandonada y maltratada hasta que llega a su encuentro

145. La edición de *Los libros de Terramar* empleada en este ensayo es la más completa e ilustrada hasta la fecha. Para ella, Le Guin dio su consentimiento y agradecimiento al veraz ilustrador Charles Vess.

Tenar, quien mediante la palabra vinculada a su nombre se reconcilia con su poder como mujer. En otro tiempo, como se expone en el segundo libro, Tenar fue Arha, la sacerdotisa de las Tumbas de Atuan. La primera parte de su existencia fue, como sugiere Gail Sidonie Sobat, un encantamiento. Pareciera que Tenar fuera víctima de un profundo sueño, un fuerte hechizo que la hacía someterse a las fuerzas de los Sin nombre. Mientras Arha vivía inmersa en el laberinto sirviendo a los dioses, su verdadero yo, vinculado a su nombre: Tenar, permanecía oculto en un destino impuesto que sería quebrado con la entrada del mago Ged en escena. La figura del héroe salvador, sin embargo, solo será el primer paso en la emancipación de Tenar. Pues, “en el nombre está la magia” (Le Guin, 2020a, p. 7). Ella reclamará su nombre y con él su libertad. “La historia bajo tierra se desarrolla dentro de un ‘espacio sagrado’ interior, el laberinto de su Yo, que es la fuente de los poderes de la imaginación y magia de Tenar (ambos atributos tradicionalmente femeninos debido a su asociación con el inconsciente femenino)” (Sobat, 1996, p. 24). Su nombre conllevará una iluminación del yo, un autorreconocimiento, que la hace buscar la libertad luchando contra el régimen de un destructivo matriarcado imperante en el submundo. De hecho, el matriarcado representado se aleja de una vida real compartida entre hermanas y se dibuja como una pérdida del yo por una colectividad enfermiza. La individualidad, la imaginación y la libertad no hallan el espacio de desarrollo necesario para Arha quién, en su camino hacia la iluminación, recibirá una visión rebelándose contra el yugo de una comunidad represiva jerarquizada por un dios-hombre. Una comunidad que brinda sus ceremoniales a la muerte y olvida a la madre tierra y con ella la vida. Así, cuando Tenar escape de las Tumbas de Atuan, entrará en un periodo de restauración para su integración social volviendo a la tierra, a la vida. Aquí podrá manifestarse como una mujer, una común, con decisión y poder de actuación. Aunque esta Arha, ahora Tenar, solo podremos encontrarla en el libro de *Tehanu*.

En el cuarto libro, Tenar llevará la carga de haber sido la sacerdotisa, la discípula del mago Ogion: la Dama blanca conocedora del lenguaje de la creación y la esposa del granjero Pedernal, Goha (nuevo nombre con el que la conocerán en Gont). No obstante, su poder, el poder como mujer, es lo que la hará inscribirse bajo su propio nombre. “[T]u verdadero nombre encierra tu verdadero ser. Es tu fuerza, tu poder; pero para otro es un peligro o una carga, solo se puede revelar en caso de extrema necesidad o de extrema confianza” (Le Guin, 2001, p. 516). Bajo él se convertirá en la emisaria del cambio en Terramar junto a la niña Therru/Tehanu. Así otra hermandad se organizará de forma anárquica y natural en torno a la casa del viejo mago Ogion: la bruja Musgo, la joven cuidadora de cabras, Brezo, Tenar y Therru configurarán un agenciamiento frente al violento mundo de hombres y hechiceros de Gont.

Por otro lado, la relación de Tenar y Ged, retomada en este libro y de acuerdo con la hipótesis de Gail Sidonie Sobat, representaría el principio del equilibrio entre el yin y el yang. A lo largo de las peripecias de ambos personajes en la saga, observaremos cómo Ged, más que un salvador, es la persona que ayudará a Tenar a reconciliarse con su propio yo. Mientras que Tenar será quien curará a Ged de su trance y pérdida de la magia para acompañarlo en su transición de Archimago a hombre. Ambos servirán de puente en la transformación del otro, así como en el reencuentro con sus verdaderas naturalezas. En un mundo destruido deberán luchar buscando un remedio para alcanzar el equilibrio. Aquí, como algunos de los comentaristas y expertos en la obra de Le Guin se esmeran en demostrar, podríamos relacionar la inspiración del Tao Te Ching con el pensamiento de la autora encontrando la reconciliación de los opuestos en la búsqueda, el yin y el yang de la armonía que disemina el Tao, el camino en la vida y el mundo.

La segunda mujer importante en la novela es Musgo. Ella representa los poderes naturales, la brujería y aquel proverbio que sitúa el poder de las mujeres a una escala reproachable: “Débil como magia de mujer, maligno como magia de mujer” (Le Guin, 2001, p. 640). Ante esta divisa cualquiera que ostentara el don estaba prácticamente maldita: un “poder sin arte ni saber” (Le Guin, 2001, p. 535). Las brujas de las aldeas jamás aprenderían las Altas Artes o los principios de la magia. La posición estigmatizada de las brujas frente a los magos de la Escuela de Hechicería de Roke y aquellos hechiceros que practican la magia en pequeñas comunidades de Terramar se explicaría en cuanto que “la magia como una práctica particular y altamente intelectualizada solía estar dominada por los hombres mientras que las mujeres habían sido asociadas durante mucho tiempo con la brujería no aprendida y demonizada” (Filonenko, 2021, p. 28). En el relato “El descubridor”, presente en *Cuentos de Terramar*, se narra el origen del descrédito y odio hacia las brujas. En épocas anteriores a las que presenta la saga Terramar, se explica cómo los magos mercadeaban sus conocimientos en forma de hechizos a los señores de la guerra. Para ellos envenenaron ríos, acabaron con manadas, produjeron plagas y enfermedades, y deshonraron su don en busca de la inmortalidad. La lucha entre magos era implacable vendiéndose como mercenarios a los señores más poderosos. El mal uso de sus habilidades causó un desajuste tan importante en el mundo de Terramar que ningún lugar quedó intacto de los actos de estos. Las implicaciones de sus obras restaron impunes, mientras que eran otros quienes pagaron sus consecuencias. Las brujas, naturalizadas en ambientes rurales y dedicadas a la vida cotidiana: bonanza de las cosechas, parteras en los nacimientos o curanderas de enfermedades, menguaron el empleo de sus habilidades benéficas. Sus hechizos y rituales no contravenían la naturaleza ni las leyes, pero Terramar estaba

tan revuelta por los actos funestos de los magos que cualquier sortilegio se convertía en desgracia en manos de las brujas posándose un halo maligno sobre estas.

No obstante, Musgo pone sobre la mesa el poder que contrae la magia de una mujer cuando Tenar le pregunta sobre las diferencias entre los poderes de ambos. La bruja profiere un alegato sobre las bondades del poder de las mujeres que podrían identificarse con un feminismo esencialista que define esa otredad marginal de ser mujer como un poder de encarnación de la magia natural que, a pesar de ostentar un cierto vínculo demoníaco, se revela como una forma indómita de estar en el mundo. “Nuestro poder parece insignificante en comparación con el poder de ellos. Pero es muy profundo. Está lleno de raíces, como una vieja zarzamora [...] Nada destruye una zarzamora” (Le Guin, 2001, p. 591). Ahí está la subversión de la bruja. Le Guin le ofrece un espacio discursivo donde hablar sobre sí misma: sus pasiones, deseos, su poder. Sin embargo, Tenar descubrirá en su relación con Ged que el poder de una mujer reside en la confianza que una deposita en dicho poder. La libertad de decisión es la respuesta de Le Guin al poder de una mujer. Así, el parlamento de Musgo y la mayéutica de Tenar es una magia performativa del nombre. Reclamar su nombre es reclamar su poder interior, la magia que le acontece cuando abraza su verdadera naturaleza. Entonces, la imaginación y la creatividad modulada por el poder de otro tipo de magia será la forma que tendrán estos personajes de transformar el mundo, pues estos encontrarían el elixir para paliar los desastres producidos en la historia. Así las palabras verdaderas de amor curarían y restaurarían Terramar creando un nuevo mundo en equilibrio. De acuerdo con Oleksandra Filonenko, Le Guin “era consciente de que su heroína debía tener una historia heroica diferente centrada más en el ‘trabajo de la mujer’ como la preservación y la curación (tanto en sentido estricto como amplio) que en una búsqueda heroica per se” (2021, p. 36). Como indica Rawls (2008), el trabajo de las mujeres —su arte y su poder— se consagra en nombre del cuidado y la plenitud. Es decir, en la restauración de los poderes naturales en Terramar. “Los Antiguos Poderes, la provincia de las mujeres, representados como el sitio de poder hostil hacia los humanos, [...] vuelven a concebirse como una fuente de vida y protección” (*ibidem*, pp. 143-144). Sin embargo, “un mal que no se puede reparar debe ser trascendido” (Le Guin, 2001, p. 597). Y aquí entraría el tercer poder, un nuevo tipo de magia; y con él, la tercera mujer del relato.

Le Guin no consiguió ver la historia de la revolución de Terramar hasta que miró a través del ojo del dragón. Pero, ¿qué es un dragón? Cuando el mago Ogion llegó a la casa de la Mujer de Kemay “no fue una mujer lo que vio en la puerta, sino una gloriosa llamarada, y un brillo de escamas y garras doradas, y los enormes ojos de un dragón. Dicen que no hay que mirar a un dragón a los ojos”. “¿Eres una mujer o un dragón?” (*ibidem*, p. 516). En un comienzo, los dragones y los humanos fueron un solo pueblo

hasta que llegó un momento en que se separaron y comenzaron a combatir los unos contra los otros. “Los primeros eligieron el aire, el fuego y la libertad, conservando la Lengua Verdadera como su idioma nativo, y los segundos, los más codiciosos, prefirieron la tierra y el mar y la posesión de cosas materiales” (Filonenko, 2021, p. 45). Algunos de los dragones que se convirtieron en humanos conservaron el saber del pueblo originario, la Lengua Verdadera de la Creación; ellos son a los que se conocen como hechiceros. Entre los hombres algunos saben que en el origen fueron un único pueblo, como entre los dragones algunos otros también lo recuerdan todavía. Sin embargo, existen criaturas que atesoran en su interior ambas esencias. Therru quiere decir ardiente, llamarada y fue el nombre premonitorio que Tenar le dio a Tehanu, la niña-dragón. Así, el tercero de los personajes es el más complejo por su naturaleza ambivalente: mitad mujer/mitad dragón. Los dragones originales pertenecen a ambos mundos (humano y dracónico), pues la magia es su naturaleza. Sin embargo, Therru representa una frontera mayor.

Si *Tehanu* recoge el cambio de perspectiva del narrador con la toma de protagonismo de las mujeres, como arguye Alkorta Martiartu, esta novela se extendería hacia una parte marginada de la sociedad encarnada por una “naturaleza liminal” y una “discapacidad física”. Como se descubre a lo largo del cuarto libro, Therru/Tehanu es víctima de la violencia de los hombres: con el rostro quemado, violada, con una cojera llamativa y tullida de un brazo se convierte en objeto de un deseo criminal. Pero, quizá, lo que esconde, su verdadera naturaleza mutable: mitad mujer/mitad dragón, sea lo que más atracción y repulsión produzca en los hombres y magos de Terramar, pues recelan su verdadero poder. Desde los *Disability Studies* se ha luchado por el socavamiento de las barreras capacitistas. En este relato, Tehanu explora un mundo que se retuerce entre sus capacidades de niña, pero en el que sobrevive pese a la opresión de aquellos que temen su otredad. Como afirman estos estudios, en gran medida la problemática es perspectivista. Es decir, se cierne sobre una jerarquía que solo avalla una cierta forma de integración social desestimando otras formas de estar en el mundo. Así, Le Guin confiere un poder sobrenatural para esta criatura procedente del peligroso reino feérico. Según J.R.R. Tolkien, podríamos definir el poder feérico de los dragones como la “magia de los seres mágicos no humanos. Es su habilidad innata, que no se aprende, siendo a priori inherente a sus portadores” (Filonenko, 2021, p. 34). El conocimiento del mundo desde otros lugares no comunes a la perspectiva hegemónica, no capacitistas, produce un quiebro en la lógica del sentido prescrito. Ahora el mundo es contemplado a través del ojo del dragón.

El dragón es el desconocido, el Otro, el no humano: un espíritu salvaje, peligroso, alado, que escapa y destruye el orden artificial de la opresión. El dragón también es familiar: nuestra propia imaginación, un espíritu que habla, sabio, alado, que imagina un nuevo orden de

libertad. La niña que está a nuestro cuidado, la niña a la que hemos traicionado, es nuestra guía. Ella nos lleva al dragón. Ella es el dragón (Le Guin, 2020b, p. 1269).

Tres dragones parecen dirigir la trama hacia la revolución. El primero aparece de la mano del relato de Ogion: la Mujer de Kemay. El segundo es Kalessin, el dragón que salva a Ged y Tenar de la muerte tras la llamada de Tehanu. Kalessin no tiene género, pero es el progenitor de los dragones y llama hija a Therru/Tehanu manifestando la verdadera naturaleza dracónica de la niña. En este sentido los dragones serían agentes de una eucatástrofe. “La introducción de dragones en esos momentos de la historia es la hermosa metáfora de una simple verdad: para mantener el mundo en equilibrio, los recursos humanos por sí solos no son suficientes; los humanos necesitan cooperar con seres mayores, ancestrales y más sabios que son la encarnación de las fuerzas naturales” (Filonenko, 2021, p. 46). El tercer dragón de la saga es Dragovolador, la joven Irian, Orm Iriam. En el último libro junto a Tehanu restaurarán el orden y con ello el equilibrio. Orm Irian inicia el profundo cambio del mundo en el resguardado bastión masculino de la Escuela de Hechicería de Roke como mujer. Allí estudia magia reconociéndose como dragón.

Para concluir, volveríamos a la idea terapéutica y reconciliadora de los diferentes mundos en Terramar en una lectura *sensu lato* de las teorías del Tao. “El yang es masculino, luminoso, seco, duro, activo, penetrante. El yin es femenino, oscuro, húmedo, blando, receptivo y contenedor” (Le Guin, 2015). En la dualidad y complementariedad entre el yin y el yang hallaríamos la restauración del equilibrio en Terramar, pues solo puede venir de la mano de una armonía entre las diferentes partes: hombres y mujeres, magos y brujas, dragones y seres humanos, así como otras criaturas que comparten esta existencia conjunta. El ciclo abandona su definición como *bildungsroman* para comprender en la naturaleza mágica de Terramar nuevas formas de existir en el mundo que habitamos. Entonces, “vi un mundo nuevo, o tal vez solo abismos de aire iluminado por el sol” (Le Guin, 2020b, p. 1269).

REFERENCIAS

- ALKORTA MARTIARTU, J., “Beware her, the day she finds her strength!: Tehanu and the Power of the Marginalized to Affect Social Change in Ursula K. Le Guin’s Earthsea Saga”, *Mythlore*, 39(2), primavera/verano 2021, 89-101.
- FILONENKO, O., “Magic, Witchcraft, and Faërie: Evolution of Magical Ideas in Ursula K. Le Guin’s Earthsea Cycle”, *Mythlore*, 39(2), primavera/verano 2021, 27-48.
- LE GUIN, U.K., *El idioma de la noche. Ensayos sobre fantasía y ciencia ficción*, Gigamesh, 2020b.
- LE GUIN, U.K., *Los libros de Terramar. Edición completa ilustrada*, Minotauro, 2020a.

- LE GUIN, U.K., *Los cuentos de Terramar*, Minotauro, 2001.
- LE GUIN, U.K., *Terramar revisada*, Minotauro, 1992.
- LE GUIN, U.K., *Tehanu*, Minotauro, 1990.
- LE GUIN, U.K., «Utopiyan, utopiyang» [en línea], (2015), <<https://bit.ly/3JyJEdk>> [Consulta: 20/03/2023.]
- KOTTNER, A. E., "New Worlds for Women", *The Women's Review of Books*, 7(10/11), julio 1990, 40-41.
- RAWLS, M. A., "Witches, Wives and Dragons: The Evolution of the Women in Ursula K. Le Guin's Earthsea", *Mythlore*, 26(3/4), primavera/verano 2008, 129-149.
- SOBAT, G. S. "The Night in Her Own Country: The Heroine's Quest for Self in Ursula K. Le Guin's 'The Tombs of Atuan'", *Mythlore*, 21(3), verano 1996, 24-32.

Capítulo 27

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

Dr. Sergio Murgui Pérez

Dpto. Psicología Social. Universitat de València

INTRODUCCIÓN

Las expresiones artísticas de la denominada Alta Fantasía, al plantear un esquema de enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal, han sido motivo de análisis político o ideológico en repetidas ocasiones. Diferentes obras de alta fantasía, tales como la saga de *Conan* o *El Señor de los Anillos*, han sido analizadas en dichos términos, siendo particularmente recordada la crítica de Moorcock (1987). Desde luego, también ha sucedido lo mismo con obras más recientes como la saga de *Terramar* o *Canción de Hielo y Fuego*. Estas críticas o análisis suelen hablar del autoritarismo o incluso del fascismo presentes, al menos para los ojos del crítico, en dichas obras.

1. AUTORITARISMO

Por otra parte, el estudio de la personalidad autoritaria comienza con el trabajo de Adorno y su escala F de Fascismo (Adorno, Frenkel-Brunswick, Levinson y Sanford, 1950) tras la Segunda Guerra Mundial. En la actualidad, el planteamiento principal es el establecido por Altemeyer a partir de la década de los ochenta (Altemeyer, 1981; 2006) centrado en el autoritarismo de derechas (RWA). Para este autor, la cualidad autoritaria se sustenta en tres aspectos principales. Por una parte, la sumisión autoritaria, es decir, la predisposición a seguir, e incluso se podría decir someterse, a las órdenes y mandatos de la autoridad que es percibida como legítima y que, por tanto, justifica la orden y las acciones que de ella se siguen. El segundo componente, es la agresión autoritaria, que se refiere a la tendencia de las personas a mostrarse de acuerdo con ejercer la violencia o mostrarse hostiles hacia aquellos o aquellas que amenazan el orden social establecido. Por último, el RWA incluye el convencionalismo, es decir, la aceptación o la actitud positiva hacia las convenciones, usos y costumbres socialmente validados.

No debe identificarse el RWA con una opinión política de derechas. El RWA solo se refiere a una persona que es sumisa a las autoridades y que respeta y defiende

lo que entiende el orden establecido. Se trata, por tanto, de tendencias psicológicas hacia el orden y la autoridad sin adscripción política en uno u otro sentido. Por otra parte, los términos ideología, tendencia política o adscripción política pueden presentar distintos matices, que no serán tratados en este trabajo.

Durante décadas se ha debatido sobre la existencia de un autoritarismo de izquierdas (Eysenck, 1954; Ray, 1983) y algunos autores han llegado a concluir que no existe tal forma de autoritarismo (Stone, 1990). Sin embargo, trabajos recientes (Costello et al., 2022) postulan la existencia de un autoritarismo de izquierdas (LWA). Para estos autores, el LWA se refiere también a la autoridad y las convenciones, pero la actitud y conductas a ellos referidos serían diferentes. Así, la persona que puntúe alto en LWA se mostraría agresivo/a hacia las autoridades, estaría predispuesta a acabar con las convenciones sociales o se mostraría contraria a ellas y desconfiaría de las autoridades establecidas hasta llegar a enfrentarse con violencia a las élites dominantes.

2. LA PERSONA AUTORITARIA

Se ha encontrado que las personas autoritarias de derecha (como recogen Ávila-Batista et al., 2019): muestran actitudes discriminantes intergrupales, raciales u homofóbicas, religiosas, y contra refugiados e inmigrantes. Además, exhiben tanto actitudes como papeles tradicionales de género, creencias religiosas fundamentalistas, valores materialistas, dan menos importancia a los derechos humanos y a las libertades civiles y son más tolerantes frente a comportamientos abusivos y el uso de la tortura por parte de las autoridades.

Además, la RWA se ha relacionado (García-Sánchez et al., 2022) con: el apoyo a la guerra, la deshumanización del adversario y el apoyo a la tortura. También se relaciona con la dominancia social, es decir, la tendencia a apoyar un sistema social en el que un grupo está jerárquicamente por encima del otro, la cual es buena predictora de diversas formas de prejuicio, etnocentrismo, y homofobia, como señala Zakrisson (2005). Finalmente, Brussino et al. (2013) indican también que los conservadores puntúan más alto en autoritarismo dogmático, rigidez, fascismo social y capitalismo económico que los progresistas.

3. ALTA FANTASÍA E IDEOLOGÍA

Muchas de estas características se han asociado a la literatura de alta fantasía. En efecto, se ha apuntado que en alta fantasía podemos encontrar (Sir, 2009): pureza racial y racismo (razas separadas entre sí y casi siempre personas blancas), un héroe

varón que salva una nación en peligro debido a una amenaza externa, roles de género tradicionales para varones y mujeres, donde los primeros toman las decisiones y las segundas obedecen, uso de la magia por un grupo de personas que forman parte de una élite, exaltación de la guerra y de la muerte y la masacre, comunidades (en el caso de los “buenos”) que o bien son reinos gobernados por varones fuertes o comunidades autogestionadas (¿capitalismo anarquista?), racialmente puras y, por ello, sin crimen.

Por su parte, James (2012) recoge la opinión de Moorcock (1987) sobre la fantasía como una historia tranquilizadora, conservadora, antiurbana y anticuada que no cuestiona nada y nunca incomoda al lector.

Igualmente, Moran (2019) recuerda la opinión de Jemisin al referirse al género fantástico como algo intrínsecamente conservador y de blancos. También Moran (2019) caracteriza la fantasía que casi comienza con Tolkien como una exaltación de hazañas de los héroes masculinos que actúan y muestran valores estereotípicamente viriles: guerra, aventura, combate, valentía, honor y fuerza.

Además, este autor añade otra característica relevante: la nostalgia. Así, Moran (2019) habla de sueño, una fantasía centrada en un pasado irracional. Un pasado que justifica la supremacía de un grupo sobre otros. Hassler-Forest (2016) también recoge similares opiniones sobre *El Señor de los Anillos*, y recuerda que se ha calificado la obra de Tolkien como de conservadora y reaccionaria.

Las implicaciones conservadoras no solo se resaltan en el libro, las adaptaciones a la pantalla y a la TV también muestran rasgos similares. Así, Kellner (2006) caracteriza las películas que adaptan Anillos como comunidades acogedoras que deben protegerse de un mal exterior. Se trataría de una guerra necesaria, sangrienta y varonil donde se celebra el valor militar y el heroísmo.

Por su parte, *Juego de Tronos* se ha considerado como una obra neoliberal en la que la ideología es solo seguida si genera beneficio a quien la adopta (Hassler-Forest, 2016).

Así pues, mientras que la adaptación de *El Señor de los Anillos* es considerada liberal porque sus protagonistas defienden valores tradicionales, *Juego de Tronos* sería neoliberal porque presenta valores solo como un medio para obtener un beneficio.

Dada la cantidad de contenidos de alta fantasía accesibles hoy en día, es razonable suponer que los lectores (espectadores, jugadores, etc..) busquen y valoren, además de calidad artística, una serie de características relacionadas con sus propios rasgos o preferencias psicológicas o ideológicas. Así pues, podría pensarse que las personas tendentes al autoritarismo, bien RWA o bien LWA, conocerán estas obras y, en su caso, serán lectores o telespectadores de las mismas.

Por ello, el presente trabajo tiene como objetivo analizar la relación, en personas que conocen las obras de Alta Fantasía, entre su autoritarismo y la ideología percibida en las obras de dicho género.

4. MÉTODO

Participantes

En el estudio participaron 90 personas que accedieron a un cuestionario de Google Cuestionarios distribuido entre el alumnado y amistades del autor. Se trata, por tanto, de un muestreo de conveniencia. El 30% eran varones, el 68% eran mujeres y el resto no se identificó en ninguna de estas opciones.

Además, la gran mayoría eran estudiantes (73%), el 22% trabajaban y el resto no se identificó en ninguna de estas opciones. El recorrido de edad más frecuente fue 19-29 años (69%).

Instrumentos

El cuestionario estaba dividido en tres partes. La primera de ellas recogía información personal sobre los participantes (sexo, ocupación, edad). Además, se incluyó una pregunta sobre filiación política con una escala Likert de cinco puntos que iba de “muy progresista (de izquierdas)” a “Muy conservador (de derechas). En la segunda parte el encuestado debía responder si conocía, tanto directamente como indirectamente (reportajes, opiniones de otras personas, etc.), una de las siguientes sagas de alta fantasía: *Un mago de Terramar* (de ahora en adelante Terramar), *Dragonlance*, *El Señor de los anillos* (a partir de ahora, Anillos), *Conan*, *Elric de Melniboné* (de ahora en adelante Elric), *Canción de hielo y fuego* (de ahora en adelante, Canción) y *La espada del destino* (Espada, de ahora en adelante).

En caso positivo se le preguntaba por la ideología de la obra, que apreciaba en la saga. El formato de respuesta era similar al de la pregunta sobre ideología personal, pero se añadió la opción “no lo sé” y “otra”.

La última parte correspondía al cuestionario sobre autoritarismo, tanto de derechas como de izquierdas. Para limitar la extensión del mismo se utilizaron los ítems que saturaban por encima de .60 en sus respectivos factores en estudios precedentes. Para la medición del autoritarismo de derechas se utilizaron los ítems así seleccionados de la escala ESCAUT (Ávila-Batista et al., 2019), compuesta por dos factores:

Autoritarismo Moral y Punitivo, relacionado con la agresión autoritaria y el convencionalismo en línea con Altemeyer (1981), y el factor Autoritarismo Sumiso, correspondiente a aspectos específicos de sumisión a la autoridad.

Para el autoritarismo de izquierda se utilizaron los ítems del LWA (Costello et al., 2020), compuesto por tres factores: Agresividad hacia la jerárquica, Pensamiento anticonvencional y Censura desde las instituciones.

La escala de respuesta tipo Likert de 5 puntos iba desde muy en desacuerdo (valor 1) a muy de acuerdo (valor 5).

Procedimiento

El cuestionario estuvo disponible para ser respondido entre el día 1 de septiembre y el 1 de octubre (<https://forms.gle/7gVLgrda53Nd6Yvs6>). El link al cuestionario conducía a una pantalla en la que se mostraba un mensaje de bienvenida y en la que se solicitaba la participación bajo el epígrafe: “¿Eres de DRAGONES, ANILLOS o pasas de todo eso?... pero tienes una OPINIÓN”.

A continuación, se solicitaban los datos descriptivos y se preguntaba por la filiación política. Después de estas preguntas, se preguntaba sobre las obras de alta fantasía que el participante conocía. En las últimas pantallas se respondía al cuestionario sobre ideas autoritarias.

Resultados

La mayoría de las personas que respondieron a las preguntas sobre alta fantasía, indicaron tener una ideología progresista y muy pocos mostraron una tendencia conservadora. La opinión de los participantes sobre su propia ideología se distribuyó de la siguiente forma:

Las personas muy progresistas fueron un 29% y las personas más bien progresistas un 33%.

Como personas más bien conservadoras se identificaron un 1% y como muy conservadoras un 8%.

Finalmente, las personas de centro constituyeron un 16% y las que indicaron la opción otros, un 13%.

Respecto a las puntuaciones en los factores de autoritarismo, la muestra se caracteriza por puntuaciones por debajo del punto intermedio de la escala en los factores

de RWA y también en Agresión a las jerarquías. En cambio, superan el punto medio en los otros dos factores de LWA, Censura desde las instituciones y Pensamiento anticonvencional. Concretamente, en los dos factores RWA (el valor en paréntesis es la desviación típica) se obtuvieron las siguientes medias:

En el caso de Autoritarismo moral y punitivo, la media fue de 2,62 (0,77) y para el Autoritarismo sumiso, la media fue de 1,64 (0,65).

Para los tres factores de LWA, los valores medios fueron los siguientes:

Para la Censura desde las instituciones, la media fue de 3,45 (0,72), para el Pensamiento anticonvencional, la media llegó a 3,51 (0,77), por último, en Agresividad hacia la jerárquica, la media fue de 2,31 (0,79).

Respecto a la valoración ideológica de las obras de alta fantasía por la que se pregunta, debe tenerse en cuenta que solo 4 personas conocían Elric, lo mismo que Terramar. En cuanto a Dragonlance y Espada eran algo más conocidas (12 y 14 personas, respectivamente). Conan lo conocían algunas personas más, aunque se mantenía en valores no muy altos (un total de 33 personas afirmaron saber de dicha obra).

Así, Conan se percibe claramente como una obra conservadora (3% de respuestas “más bien progresista”, 23% como “más bien conservador” y 9% como muy conservador”, un 65% afirmó que era de otra ideología distinta a las mencionadas).

Por su parte, Anillos y Canción resultaron ser mínimamente conocidas para poder realizar un análisis de opinión sobre ellas (66 y 61 personas afirmaron conocerlas). Además, se apreció una clara tendencia a considerar Anillos como más progresista que Canción. Así, para la valoración ideológica de Anillos se obtuvieron los siguientes porcentajes de respuesta:

Como muy progresista (6%), como más bien progresista (33%), como más bien conservador (14%) y como muy conservador (3%).

Respecto a la valoración de la ideología de Canción, los porcentajes de respuesta obtenidos se distribuyeron de la siguiente forma:

Como más bien progresista (30%), como de centro (14%), como más bien conservador (21%) y como muy conservador (2%).

En ambos casos, no obstante, un elevado porcentaje afirmó que la ideología no era ninguna de estas (44% para Anillos y 34% para Canción).

Respecto a la relación entre la ideología propia y la ideología apreciada en las obras indicadas, a partir de este punto nos centraremos en Anillos y Canción, las obras más populares.

Para ello, hemos calculado las medias en los factores RWA y LWA según las valoraciones de Anillos y Canción “más bien progresista” y “más bien conservador”. Estas medias pueden apreciarse en la Tabla 1.

Valoración de la obra:	Más bien progresista	Más bien conservador
<i>El señor de los anillos</i>		
Autoritarismo Moral y Punitivo	2.45	2.11
Autoritarismo Sumiso	1.37	1.35
Censura desde las instituciones	3.39	3.66
Pensamiento anticonvencional	3.50	3.60
Agresividad hacia la jerárquica	2.44	2.28
<i>Canción de hielo y fuego</i>		
Autoritarismo Moral y Punitivo	2.66	2.45
Autoritarismo Sumiso	1.42	1.58
Censura desde las instituciones	3.32	3.84
Pensamiento anticonvencional	3.78	3.89
Agresividad hacia la jerárquica	2.31	2.25

Tabla 1. Medias obtenidas en los dos factores RWA y los tres factores LWA por las personas que han valorado Anillos y Canción como más bien progresista o más bien conservadora.

Así pues, tanto para Anillos como para Canción, las personas que las consideran progresista puntúan por encima de las personas las consideran conservador en Auto-

ritarismo Moral y en Agresividad hacia la jerarquía, en cambio, puntúan por debajo en Censura desde instituciones y Pensamiento anticonvencional. En Autoritarismo sumiso, las personas que consideran progresista Anillos puntúan por encima (muy poco respecto de las que lo consideran conservador), sucediendo lo contrario con Canción.

5. DISCUSIÓN

Respecto al RWA, las personas encuestadas presentan puntuaciones bajas (en el factor de autoritarismo moral) o muy bajas (en el factor de autoritarismo sumiso). En cuanto a la LWA, las medias de la muestra se sitúan en torno al valor intermedio de la escala de respuesta (3), bien por encima (en los factores censura desde las instituciones y pensamiento anticonvencional), bien por debajo (en agresividad hacia la jerárquica). Estas puntuaciones son coherentes con la opinión expresada por los participantes, pues la mayoría de ellos se consideran progresistas. Así como ser conservador puede implicar un pensamiento autoritario de derechas (Altemeyer, 1981), puede decirse que ser progresista también ha supuesto puntuaciones mayores en los factores de autoritarismo de izquierdas.

6. LA ALTA FANTASÍA ES PROGRESISTA

Parece existir una relación entre los factores de autoritarismo y la percepción de las obras de alta fantasía. Así, siempre hablando de ligeras tendencias de respuesta, se aprecia que valorar estas obras de alta fantasía como progresistas supone, para las características de la muestra empleada, una actitud no del todo negativa hacia reglas morales y conductas basadas en valores. Podría pensarse, por tanto, que estas personas, que perciben que Anillos y Canción como progresistas, opinan que sus protagonistas y sus acciones no son guiadas por valores morales tradicionales o no son castigadas si no siguen las normas y valores socialmente establecidos.

Las personas que muestran tendencia a la violencia hacia las jerarquías, hacia las personas poderosas y ricas de la sociedad también consideran que Anillos y Canción es una obra progresista. Es razonable pensar, por tanto, que las batallas y hechos violentos de estas obras son percibidos como acontecimientos que tienen una ideología de izquierdas, es decir, encaminados a cambiar o revertir el statu quo de las sociedades que describen. No obstante, debe tenerse en cuenta que este apoyo a la violencia hacia las instituciones no llega a superar el valor intermedio de la escala de respuesta.

7. LA ALTA FANTASÍA ES CONSERVADORA

En cambio, las personas con una actitud contra las convenciones sociales, a favor de abolir las formas y conductas “antiguas” o “pasadas de moda” y también aquellas que presentan una actitud favorable hacia la censura desde las instituciones perciben que *Anillos y Canción* son obras con aspectos conservadores. Parece evidenciarse, pues, que ambas obras serían percibidas como literatura que exaltan valores tradicionales, en la línea crítica expresada por críticos y análisis literarios (Moran, 2019).

En cuanto al factor de censura desde las instituciones, aquellas personas que muestran una actitud favorable hacia suprimir la difusión de opiniones diferentes (conservadoras) tienden a percibir estas obras de alta fantasía asimismo como conservadora. Así pues, ambas obras podrían ser vistas como difusoras de opiniones o ideas con las que no se está de acuerdo, es decir, ideas conservadoras y, en un momento dado, susceptibles de modificación o adaptación a los valores predominantes en la sociedad, como parece suceder cuando se adaptan las obras literarias (Kellner, 2006). De hecho, sería de interés analizar si alguno de los patrones aquí encontrados se repite cuando estas obras, por parte de autores y críticos literarios, son calificadas de progresistas o bien de conservadores.

Es conveniente recordar que la muestra utilizada presenta unas características muy concretas que limitan el alcance de los resultados obtenidos. Por otra parte, entra dentro de lo posible que las opiniones sobre la ideología propia no sean del todo acertadas o incluso presenten un sesgo de deseabilidad social. Asimismo, es reseñable lo poco que conocen los participantes obras de alta fantasía clásicas pero que no tiene una adaptación filmica o televisiva convenientemente publicitada. Finalmente, las fuentes de información son muy diversas y las opiniones sobre las obras de fantasía no necesariamente se basan en las obras literarias originales por lo que la valoración de la ideología de dichas obras puede variar según el tipo de expresión artística utilizada para disfrutar de ellas.

CONCLUSIONES

Los resultados encontrados parecen apuntar a una *relación entre las actitudes autoritarias, tanto de derecha como de izquierda, y la calificación ideológica de las obras de alta fantasía*. Estos resultados suponen un interesante punto de partida para el análisis de la percepción de estas obras por parte de lectores (espectadores, jugadores, etc..) pues podrían indicar hasta qué punto la ideología propia dirige la valoración de la obra. Se trata de una tarea que requiere de más investigación pues, sin duda, es más sencillo dar una opinión sobre una obra artística que conocer cómo las

personas perciben esas supuestas virtudes o defectos y si estas les afectan de algún modo.

REFERENCIAS

- ADORNO, T., FRENKEL-BRUNSWICK, E., LEVINSON y D., SANFORD, N., *The authoritarian personality*, Harper, New York, 1950.
- ALTEMEYER, B., *Right-Wing Authoritarianism*, University of Manitoba Press, Winnipeg, 1981.
- ALTEMEYER, B., *The Authoritarians*, University of Manitoba, Winnipeg, 2006.
- ÁVILA-BATISTA, A.C., RUEDA, F.J.M. y HAUCK-FILHO, N., “Construcción y evidencias de validez de una escala abreviada de autoinforme para evaluar el autoritarismo”, *Acta Colombiana de Psicología*, 22, 2019, 31-41.
- BRUSSINO, S., IMHOFF, D., RABBIA, H. H., y PAZ-GARCÍA, A. P., “Ideología política en torno a issues y valores sociales: un estudio correlacional en ciudadanos de córdoba/argentina”, *América Latina Hoy*, 65, 2013, 161-182.
- COSTELLO, T. H., BOWES, S. M., STEVENS, S. T., WALDMAN, I. D., TASIMI, A. y LILIENTFELD, S. O., “Clarifying the structure and nature of left-wing authoritarianism”, *Journal of Personality and Social Psychology*, 122, 2022, 135-170.
- EYSENCK, H. J., *The psychology of politics*, Routledge and Kegan Paul, London, 1954.
- GARCIA-SANCHEZ, E., MOLINA-VALENCIA, N., BUITRAGO, E., RAMIREZ, V., SANZ, Z. y TELLO, A., “Propiedades psicométricas de la Escala de Autoritarismo de Derechas en población colombiana”, *Revista de Psicología*, 40, 2022, 793-830.
- HASSLER-FOREST, D., *Science Fiction, Fantasy, and Politics. Transmedia World-Building Beyond Capitalism*, Rowman & Littlefield International Ltd., London, 2016.
- JAMES, E., “Tolkien, Lewis and the explosion of genre fantasy”, en *The Cambridge companion to fantasy literature*, Cambridge University Press, Cambridge, 2012, pp. 62-78.
- KELLNER, D., “The Lord of the Rings as Allegory: A Multiperspectivist Reading”, en *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*, Editions Rodopi, Amsterdam, 2006, pp. 17-39.
- MOORCOCK, M., *Wizardry and wild romance: A study of epic fantasy*, Victor Gollancz, London, 1987.
- MORAN, P., *The canons of fantasy. Lands of High Adventure*, Cambridge University Press, Cambridge, 2019.
- RAY, J. J., “Half of all authoritarians are left-wing: A reply to Eysenck and Stone”, *Political Psychology*, 4, 1983, 139-143.
- SIR, S.: «Conservatism and High Fantasy» [en línea], (2009), <<https://bit.ly/3yNFSrV>> [Consulta: 01/09/2022.]
- STONE, W., “Autoritarismo de izquierdas: aún sin demostrar”, *Psicología Política*, 1, 1990, 13-34.

ZAKRISSON, I., "Construction of a short version of the Right-Wing Authoritarianism (RWA) scale", *Personality and Individual Differences*, 39, 2005, 863-872.

Capítulo 28

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

Joan J. Pons

Universitat Politècnica de Catalunya

1. ¿DE QUÉ HABLAMOS CUANDO HABLAMOS DE ALTA FANTASÍA?

Este estudio parte de un trabajo anterior realizado para la presentación de una síntesis de modelos de creación de mundos fantásticos para un curso universitario de *Worldbuilding*. Durante ese trabajo, centrado en los diferentes tonos de fantasía (Alta fantasía, baja fantasía, *wild eyed*, *branching history*, fantasía moderna, etc.) y los diferentes modelos de creación (*Top down*, *down to top*, *event related*) se evidenció que existían dos problemáticas importantes al hablar de alta fantasía y de baja fantasía. Por un lado, las definiciones académicas (Alexander, 1971; Stableford, 2009; Zahorski y Boyer, 1979; James y Mendelshon, 2012) centradas en la distinción entre el mundo primario (nuestro mundo) y el mundo secundario (otro mundo, dimensión o realidad) y en la incursión de objetos o viajeros entre estos mundos (*incursion fantasy*, *portal fantasy*), no encajaban con la concepción popular de lo que se entiende por alta y baja fantasía. Una encuesta realizada con estudiantes de universidad¹⁴⁶ reveló que gran parte de ellos identificaban alta fantasía con “muchas” fantasía, magia, seres fantásticos y objetos mágicos y por el contrario baja fantasía con “poca” fantasía (o peor, mala fantasía) y ambientaciones más realistas, más oscuras, con pocos seres fantásticos, magos u objetos de poder. En pocas ocasiones tomaban en consideración el mundo primario o secundario donde ocurrían los sucesos para definir el concepto

146. A Enero de 2023, la encuesta la contestaron 271 personas; para ayudar a definir el perfil de los encuestados, información relevante al proceder a evaluar la muestra y sus posibles desviaciones, es importante saber que la gran mayoría de los que han respondido son estudiantes de universidad, pero el link al formulario ha trascendido y se conoce que también la han contestado profesionales del sector del videojuego, diseñadores, guionistas, escritores de fantasía y jugadores y autores de juegos de mesa, por ejemplo.

de alta o baja fantasía¹⁴⁷. Por otro lado, también se desconocía el concepto de suspensión de la incredulidad, o el de *make believe*, como se explicará al final de este capítulo. Quedó fuera del ámbito de la encuesta el conocimiento de las estructuras narrativas arquetípicas clásicas (Campbell, 1949 y 2016; Frazer, 1959; Vogler, 2002).

Este estudio pretende mostrar las dos problemáticas con brevedad y precisión, sometiendo ambos aspectos al escrutinio y la interpelación académica. Los objetivos son: (i) Discutir sobre la ontología del concepto de alta fantasía y su contraposición con su dicotomía (la baja fantasía) según las acepciones académicas y populares, y actualizar la acepción contemporánea si es necesario, pues, al fin y al cabo, son los espectadores, lectores y jugadores los que completan la definición en su imaginario (Eco, 1979). (ii) Según esta acepción propuesta, evidenciar los problemas de diseño con la suspensión de la incredulidad (Coleridge, 1817) al crear determinados escenarios de poder, magia, ciencia o religión donde una posible desestabilización de la sociedad sería obvia o cuanto menos, esperable.

2. ALTA Y BAJA FANTASÍA: DEFINICIÓN ACADÉMICA Y DEFINICIÓN POPULAR

El término “Alta Fantasía” fue acuñado por Lloyd Alexander, escritor de novelas de fantasía, famoso por su serie titulada *Las Crónicas de Prydain*, cuyos dos primeros volúmenes se convirtieron en la película de Disney *Taron y el Caldero mágico* (Walt Disney Pictures, 1985). Como se ha señalado con anterioridad, en otros capítulos de este libro, Alexander escribió un artículo en 1971 titulado *High Fantasy and Heroic Romance*, donde usó por primera vez el término *High Fantasy*.

Brian M. Stableford, autor de más de setenta novelas de ciencia ficción, es también el responsable de un buen manual de referencia para literatura fantástica: *The A to Z of Fantasy Literature* (2009). Stableford nos presenta, en su entrada de *High Fantasy*, la taxonomía de Zahorski y Boyer (1979) donde encontramos, finalmente, una definición operativa de alta fantasía y baja fantasía (Pons, 2022).

HIGH FANTASY. A term used by Lloyd Alexander [...]. In Zahorski and Boyer's taxonomy, high fantasy consists entirely of fiction set in secondary worlds, while the “low fantasy” with which it is immediately contrasted consists of fiction set in the primary world, into which

147. Prácticamente todos los conceptos problemáticos desde una perspectiva fantástico-medieval, *Heroic fantasy*, *Portal fantasy* y *Sword & sorcery*, tienen contraposición en una ambientación de ciencia ficción (Mendelshon, 2012; Clute y Ashley, 1999).

magical objects and entities are introduced piecemeal (i.e., intrusive fantasies) [...] (Stableford, 2009, p. 198).

De este modo, podemos evidenciar la diferencia fundamental entre alta y baja fantasía:

Alta fantasía: Distinción entre el mundo primario (nuestro mundo) y el mundo secundario (otro mundo, dimensión o realidad). La ficción ocurre enteramente en estos mundos secundarios, sin elementos del principal.

Baja fantasía: La incursión de objetos o entidades en el mundo primario (también llamada *Incursion fantasy* o *Portal fantasy*).

3. RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA

Al procesar algunos de los resultados de las encuestas, se encontraron datos relevantes: Por un lado, el perfil del encuestado ofrecía una fotografía homogénea. A la pregunta ¿Con qué productos de entretenimiento disfrutas? un 93.6% de los encuestados respondieron que con las series de televisión, seguido de las películas con un 88.0%. No sorprende ni por el perfil general de la muestra, estudiantes de desarrollo y diseño de videojuegos y sus círculos de allegados, ni por la naturaleza cotidiana del entretenimiento digital que los videojuegos aparecieran en tercera posición, con un 84.8%. Si fue, no obstante, relevante y en cierto modo sorprendente, que los juegos de mesa aparecieran en quinta posición con un 62.4%, o los juegos de rol de mesa en séptima, con un 48.4%, considerados sectores vestigiales o de nicho en cuanto a medios de entretenimiento. La producción de series y películas de alta fantasía es, al contrario de lo que podría parecer debido al éxito de títulos como *Juego de Tronos* (HBO, 2011-2016), *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001) o *The Witcher* (Netflix, 2019), en realidad muy inferior a los títulos de ficción contemporánea que se estrenan cada año. A menudo por cuestiones de producción y a menudo por cuestiones de guion. Si nos fijamos la mayoría son adaptaciones de libros consagrados u otros productos que han demostrado proyectar tracción y que disponen de comunidades consolidadas. Producir un título de alta fantasía, si hablamos de vestuario, localizaciones, rodaje, CGI y otros tantos aspectos, es a menudo muy costoso y parece que no justifica arriesgarse con guiones originales. Claro está que existen excepciones; George Lucas con *Willow* (Ron Howard, 1988), Raffaella De Laurentiis con *Dragonheart* (Rob Cohen, 1996), las hermanas Wachowski con la saga de *Matrix* (Lilly Wachowski y Lana Wachowski, 1999-2022) o *Dentro del Laberinto* (Jim Henson, 1986) son claros ejemplos de guiones originales en cuanto a cine de actores reales. Si nos situamos en

el cine de animación¹⁴⁸, la muestra se amplía. Su exponente más conocido quizás sea el estudio *Ghibli* de Hayao Miyazaki con títulos como *Laputa: Un castillo en el cielo* (1984), *La princesa Mononoke* (1997) o *El viaje de Chihiro*, (2001). Pero si comparamos la producción de ficción no fantástica o contemporánea, es decir, situada en la actualidad o relativamente cerca en una línea temporal con la producción de alta fantasía (situada en otros mundos) la diferencia es importante y lógica.

En la encuesta, la literatura, en cambio, ocupa el cuarto lugar, detrás de series, cine y videojuegos. Las raíces del conocimiento popular sobre los que significa alta fantasía están en la literatura y la adaptación de las obras literarias a otros medios, pero son estas adaptaciones, estos *Retellings* (Stoutz, 2011; Day, 2015) los que impactan en el imaginario de una población que no siempre ha leído los textos originales. Estas “reinenciones” a menudo son muy polémicas, como la adaptación de *El Silmarillion* (Tolkien y Tolkien, 1977) realizada por HBO para su guion de *Los anillos de poder* y a pesar de que a muchos nos coloque en una posición controvertida sobre la fidelidad de la adaptación y el libre modelado de la ficción heterocósmica (Dolezel, 1998), para muchas personas, esa, la que tienen ante sus pantallas, es la única versión de esa macroestructura estática que es el mundo fantástico en particular (Planells, 2015).

Es interesante también observar los resultados de la pregunta: ¿Qué autores de fantasía conoces? Si bien los dos autores más conocidos no son sorprendentes (J.R.R. Tolkien en primera posición con un 94,3% y George R.R. Martin en segunda con un 84,8%) si lo son, o por lo menos a nosotros nos lo parecen, H.P. Lovecraft en tercera posición con un 81,1% o Terry Pratchett en quinta posición con un 46,3% (Mención especial para Ursula K. Le Guin con un 23% en sexta posición). Estos resultados, muestran que lo que a priori podría parecer una aculturación digital por parte de las adaptaciones al cine y televisión, muestra en realidad un conocimiento relevante de los principales autores de fantasía (Kuznets, 1985), pues si bien echamos de menos a Moorcock, Leiber o Howard en las primeras posiciones, que en la lista de los seis primeros se cuelen por lo menos tres que no han sido llevados, de forma relevante al menos, a la gran pantalla, es significativo de que se les conoce o bien por otros medios, como el cómic en el caso de Lovecraft, o bien por el consumo directo del texto original literario.

148. No nos olvidamos de los títulos de Pixar, como *Shrek* o *Toy Story*. Pero no los consideramos títulos de fantasía propiamente, pues el primero se basa en recopilar lugares comunes de los cuentos populares y el segundo no presenta un mundo fantástico, si no un mundo real, digitalizado y animado.

El conocimiento de la muestra en cuanto a los mundos fantásticos donde ocurren estas historias se relaciona bien con las dos primeras preguntas. Los encuestados respondieron a la pregunta ¿Qué mundos fantásticos conoces?, referenciando entornos como la Tierra Media (92,1%), Tatooine (69,3%) o Hyrule (68%). Vemos aquí que, en las tres primeras posiciones, tenemos un mundo de un libro, en segundo lugar, un mundo o mundos originales de una saga de películas y en tercero un mundo procedente de un videojuego. Westeros (59,8%), Azeroth (54,4%), Arrakis (50,2%) o Mundodisco (49,0%) siguen en las siguientes cuatro posiciones, reforzando la idea de mundos procedentes de diferentes medios, libros, series y videojuegos.

4. ¿CONOCES LA DIFERENCIA ENTRE ALTA Y BAJA FANTASÍA?

Después de situar a los encuestados y de conocer sus principales referencias, se procedió a realizar una de las dos preguntas principales. ¿Conoces la diferencia entre alta y baja fantasía? Un porcentaje relativamente alto reconocía abiertamente no saberla (28,8%), y si bien el porcentaje mayoritario (43,53%) relacionaba la diferencia con la teoría de los mundos primarios y los secundarios, parece fundamental aplicar dos matices a este porcentaje. En primer lugar, la utilización concreta de los términos primario y secundario es anecdótica, la mayoría de encuestados que responden con corrección “académica” a esta pregunta lo hacen en sus propios términos, con sus propias palabras, hablando de “un mundo real y otro fantástico” o “nuestro mundo y otro mundo”. En segundo lugar, es destacable que menos del 50% de los encuestados conozca la definición académica del término alta fantasía.

Quizás igual de significativo es el porcentaje de encuestados cuya definición de alta fantasía no encaja con la definición que hemos aceptado como académica al principio de este escrito. De este porcentaje (41.81%) podemos destacar dos aspectos fundamentales para la ontología del género. Por un lado, resulta relevante el hecho de que la gran mayoría no parecen dudar o lanzar hipótesis al viento, si no que de forma muy segura, definen el término sin vacilar. Por otro lado, resulta sorprendente que la gran mayoría de los encuestados coinciden espontáneamente en los puntos fundamentales de la acepción popular. Para la gran mayoría de encuestados que no conocen la definición académica de Alta Fantasía, los pilares en los que se basa son tres: (i) Presencia habitual de la magia y un nivel elevado de detalle en la explicación de su funcionamiento. (ii) Presencia habitual de criaturas, objetos y poderes fantásticos y/o mágicos. (iii) Acercamiento épico a la historia y lucha del bien contra el mal. La acepción popular, en resumen:

1. Abundancia y detalle de la magia.

2. Criaturas fantásticas y objetos mágicos frecuentes.
3. Una historia épica sobre el bien y el mal.

Como vemos, poco que ver con la referencia a mundo primario / mundo secundario. ¿Deberíamos pues, repensar la definición desde las nuevas estructuras del lenguaje audiovisual o al menos teniendo en cuenta la influencia de estas en el artefacto cultural contemporáneo, y proponer un marco teórico desde la visión popular en lugar de la definición casual de un documento escrito a principios de los años setenta del siglo XX?

5. DEFINICIONES POPULARES DEL TÉRMINO ALTA FANTASÍA

Las respuestas han sido prolijas. Tal como se pedía al inicio de la encuesta, muchos de los participantes se esforzaron en detallar sus aportaciones¹⁴⁹. Es fundamental destacar algunas de ellas como paradigmas de muchas otras que orbitan más o menos alrededor, veamos ejemplos de los tres pilares fundamentales de la definición popular:¹⁵⁰

Primer pilar: Abundancia y detalle de la magia

“Alta fantasía sería aquellos mundos donde la magia y lo sobrenatural está a la orden del día y es conocido por todo personaje de ese mundo, baja fantasía sería aquellos mundos donde la magia existe, pero es algo oculto o poco conocido”.

“[...] da mucha más información detallada de su mundo y se preocupa por la coherencia entre todos esos detalles.”

“Creo que son como grados en el ‘nivel de fantasía’”.

“La alta fantasía tiene sistemas detallados de magia, con explicaciones físicas verosímiles que permiten una mayor inmersión en el mundo”.

“La principal diferencia es el grado en el que la magia impregna el mundo”.

149. Aprovechamos para agradecer a todos los participantes (anónimos, por cierto) el esfuerzo y el tiempo que invirtieron en la encuesta.

150. Todas las citas Sic. se han copiado literalmente.

Segundo pilar: Criaturas fantásticas y objetos mágicos frecuentes

“Creo que alta fantasía es donde hay abundancia de poderes, magia y recursos místicos, donde hay tecnología extraña por doquier, donde parece que casi todo es viable y que varias formas de vida conviven y proliferan sin dificultad”.

“Alta Fantasía implica elementos mágicos y razas fantásticas”.

“Supongo que cuantos más elementos “fantásticos” intervengan en la saga, más alto será el concepto de alta fantasía”.

“La diferencia principal es la profundidad y abundancia de elementos fantásticos en la narrativa”.

Tercer pilar: Una historia épica sobre el bien y el mal

“La baja fantasía sería esa donde aún somos mortales y tenemos necesidades mortales y actos cotidianos, mientras que la alta fantasía trasciende más allá, somos magos superpoderosos que se teletransportan por el universo, y no tienen tiempo de comer o dormir”.

“Las diferencias son el foco y la escala de grises. La alta tiende a ser grandiosa y épica y la baja mundana y centrada en el personaje”.

6. OTRAS RESPUESTAS INTERESANTES

“No sabía que hay alta y baja fantasía. ¿Quizá esté asociada a la calidad?”.

Esta relación es peligrosa, porque se repite en varias respuestas y si no aceptamos y difundimos una definición consensuada de alta y baja fantasía, podría ocurrir a menudo que se diese esta confusión. Permitir esta clasificación, ni que decir tiene que sería muy negativo para el género fantástico, o al menos para una parte (la baja fantasía, de la que ya hablaremos otro día). Otras respuestas, como: “La baja fantasía es un tipo de fantasía infantil y poco elaborada” refuerzan esta peligrosa visión que asocia la baja fantasía a una obra de menor calidad, o más infantil y la alta a otra más elaborada y erudita. Quizás aquí tenga algo que ver la asociación con otras construcciones semánticas populares como la alta cultura y la baja cultura, la alta cocina o la alta costura vs. sus respectivos binomios peyorativos.

En *Juego de Tronos* no hay muchos elementos mágicos, exceptuando los dragones, de los que solo quedan tres. No encontramos más magos que la Bruja Roja, *Melissandre*. Tampoco encontramos muchos objetos mágicos, las mejores espadas son de

acero Valyrio, pero no tienen poderes mágicos especiales. No encontramos pues ni mucha magia, ni muchos objetos, ni muchas criaturas. Según la acepción popular, no es alta fantasía, o al menos no lo es desde dos de sus tres pilares, según la definición académica no cabe duda de que sí lo es, ocurre en otro mundo, un mundo secundario. Se podría defender que sí lo es desde el tercer pilar, es una historia épica entre el bien y el mal. Este tercer pilar actúa como resorte entre la definición académica y la popular, pues si bien la definición académica no lo contempló en un principio (Alexander, 1971; Zahorski y Boyer, 1979; Stableford, 2009), esta se ha ido matizando con el tiempo para incluir en su fundamento ontológico la idea de lo heroico, lo épico y la sempiterna y maniquea lucha entre el bien y el mal.

“El nivel de elementos fantásticos es mayor en relación a personajes, mundos y magia y la baja fantasía puede ser donde hay menos elementos fantásticos”. Esta respuesta es paradigmática como corolario de ese 41,81% de encuestados que respondieron con una definición que no se correspondía a la respuesta académica de la pregunta: ¿Conoces la diferencia entre alta y baja fantasía? En la alta fantasía el nivel de elementos fantásticos es mayor, en la baja, menor. Otras respuestas refuerzan esta visión ontológica con una destacable economía de palabras: “Alta fantasía mucha fantasía baja fantasía poca fantasía”.

Hay espacio también para el humor (o no): “Creo que en una hay elfos” o para confusiones más semánticas, como en “Es un concepto que se está superando. La alta presuponía elegancia, aristocrática, conflictos importantes, movimientos de masas, erudición. La baja trataba temas más populacheros”.

7. PROBLEMAS CON LA SUSPENSIÓN DE LA INCREDELIDAD

Del mismo modo que preguntamos sobre el conocimiento y definición del término alta fantasía, también lo hicimos sobre el concepto de suspensión de la incredulidad, con nuestra segunda pregunta principal: ¿Conoces el concepto de suspensión de la incredulidad? Los resultados fueron preocupantes, un 10,2% no contestó y un 44,7% no sabía lo que era. ¿Por qué fueron preocupantes? porque si no se sabe lo que significa el concepto de suspensión de la incredulidad, es posible que se rompa con más facilidad, si no lo tenemos en cuenta, podemos diseñar mundos menos creíbles, de ficciones menos sólidas. Esto no tiene nada que ver con el “nivel de fantasía”, podemos crear mundos fantásticos muy alejados de nuestra realidad, de nuestras leyes físicas o de nuestras referencias. Tiene que ver con la consistencia, con la elaboración de contextos particulares que no se anclen involuntariamente con referencias a nuestra realidad. Algunos ejemplos de esta tensión en la suspensión de la incredulidad se

manifiestan en la utilización semántica de la ficción, en el vocabulario intradieгético. Por ejemplo, la utilización de la palabra corsario no tiene mucho sentido en un mundo fantástico sin referencia al nuestro, pues los corsarios eran aquellos marineros corsos (de la isla de Córcega) a los que el rey de Francia les había proporcionado un salvoconducto (la patente de Corso) para ejercer la piratería contra Inglaterra y España. Así, por tanto, los *Corsarios de Umbar*, llamados también *numenoreanos* negros, que aparecen en el puerto de Umbar hostigando a Gondor, en *El Señor de los Anillos*, rompen la suspensión de la incredulidad. Por supuesto hay que marcar un límite, pues si sometemos toda obra fantástica a este nivel de escrutinio etimológico podemos terminar agotados y ser tildados con facilidad (y quizás cierta razón) de demasiado quisquillosos. Pero si conocemos y respetamos el concepto de suspensión de la incredulidad y somos vigilantes sobre su construcción y mantenimiento a lo largo de la obra, con toda probabilidad redundará en beneficio de la misma.

Dejando de lado las consideraciones etimológicas de ciertas palabras (Florín, doblón, esclavo (eslavo), puerto franco, papa, obispo, sultán, shogun, etc.), uno de los principales problemas de no conocer la suspensión de la incredulidad en entornos de alta fantasía puede aparecer en el momento en el que diseñemos los poderes mágicos disponibles en nuestro mundo fantástico. Dos ejemplos pueden ser los conjuros de *teleportación* o los de sanación y resurrección antes mencionados.

Estos poderes pueden desestabilizar una sociedad, como decíamos en la introducción, con mucha facilidad, si existen círculos de *teleportación*, ¿quién querría viajar en carreta dos meses atravesando el Bosque Oscuro, el Desierto de las Arpias o el Pantano del Hedor Eterno? Si existe un conjuro de curación que, por ejemplo, un acólito de quince años puede lanzar, quizás los habitantes de determinado lugar serán mucho más temerarios y audaces y se lanzarán sin demasiada premeditación a la lucha, la violencia y el combate. Un conjuro de resurrección, tan necesario para un videojuego, por ejemplo, desestabilizaría el mundo de incontables formas, superpoblación, castas según el acceso a tal poder, coacción, adoración a los que pudieran ejercerlo. Pero quizás el conjuro o poder que más llame la atención, de nuevo un conjuro que en muchas ocasiones es de poco “nivel” si hablamos de videojuegos o de fácil acceso si nos referimos a otros medios, es el de creación de agua y comida. ¿Quién querría trabajar si tuviéramos tales necesidades cubiertas? ¿Cómo cambiaría nuestro mundo? quizás ya no existiría gran parte del comercio, quizás tendríamos mucho más tiempo libre y las artes liberales (*Trivium et Quadrivium*) se podrían cultivar y desarrollar mejor y más rápido.

CONCLUSIONES

En resumen: se evidencia una diferencia importante entre las definiciones académicas y populares del concepto alta fantasía. También se visualiza una problemática preocupante: ¿Cómo evitar la asociación alta/mejor, baja/peor? Después de hacer evidentes estas problemáticas, la propuesta es revisar la ontología y la definición del concepto de alta fantasía para adaptarlo a la concepción popular, respetando conceptos bisagra como la lucha entre el bien y el mal.

Por otro lado, se evidencian problemas de reconocimiento del concepto suspensión de la incredulidad en general y se hacen si cabe más relevantes en el paradigma de la alta fantasía. Para solucionarlo, se propone un debate para la creación de unas guías de buenas praxis.

REFERENCIAS

- ALEXANDER, L., *High Fantasy and Heroic Romance*, Boston, The Horn Book, 1971.
- CAMPBELL, J., *El poder del mito. Entrevista con Bill Moyers*, Colección Ensayo, Madrid, Editorial Capitán Swing, 2016.
- CAMPBELL, J., *The hero with a thousand faces*, Nueva York, Pantheon Books, 1949.
- CLUTE, J., GRANT, J. y ASHLEY, M., *The encyclopedia of fantasy*, Orbit, 1999.
- COLERIDGE, S. T., *Biographia Literaria*, Nigel Leask, 1817.
- DAY, S. K., *Fairy Tales, Myth, and Psychoanalytic Theory: Feminism and Retelling the Tale. Children's Literature Association Quarterly*, Johns Hopkins University Press, 2015.
- DOLEZEL, L., *Heterocosmica: fiction and possible worlds*, Johns Hopkins University Press, 1998.
- ECO, U., *Lector in fabula: La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milán, Bompiani, 1979.
- FRAZER, J. G., *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*, Nueva York, Macmillan, 1959[1922].
- JAMES, E. y MENDELSON, F., *The Cambridge companion to fantasy literature*, Cambridge University Press, 2012.
- KUZNETS, L. R., "High fantasy in America: a study of Lloyd Alexander, Ursula Le Guin and Susan Cooper", *The Lion and the Unicorn*, 1985, 19-35.
- MENDELSON, F. y JAMES, E., *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge University Press, 2012.
- PLANELLAS A., *Videojuegos y mundos de ficción: de Super Mario a Portal*, Madrid, Cátedra, 2015.

- PONS, J. J., "Worldbuilding virtual: TRON y la creación de mundos fantásticos digitales", en *Macros ocultas. Retrofuturos y universos virtuales en la ciencia ficción a propósito de TRON* (pp. 101-147), Barcelona, Hermenauta, 2022.
- STABLEFORD, B. M., *The A to Z of fantasy literature*, Lanham, Scarecrow Press, 2009.
- STOUTZ, S., *Retelling Using Different Methods*, St. John Fisher University, Fisher Digital Publications, 2011.
- TOLKIEN J. R. R. y TOLKIEN, C., *The Silmarillion*, Nueva York, Ballantine, 1977.
- VOGLER, C., *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores guionistas, dramaturgos y novelistas*, Barcelona, Ma non troppo, 2002.
- ZAHORSKY, K. y BOYER, R. H., *Fantasy Literature: A Core Collection and Reference Guide*, Nueva York y Londres, R. R. Bowker, 1979.

Capítulo 29

Alta Fantasía en la idiosincrasia cultural gallega

Sara Calvete-Lorenzo

Universidad de Santiago de Compostela

INTRODUCCIÓN Y CONSIDERACIONES PREVIAS

La representación de lo fantástico está estrechamente vinculada al concepto de imaginario cultural, entendido este como el reducto en el que se sedimentan el cúmulo de vivencias y experiencias humanas a lo largo de su historia, que perviven en estado potencial como soporte básico de toda creación psicosocial futura (Capdequí, 2009).

La alta fantasía (Alexander, 1971)¹⁵¹ debe escudriñarse con mesura, desde la imprecisión conceptual del término académico en contraposición con su reinterpretación popular. Más aún, en el contexto de la particularidad cultural gallega.

Antes de profundizar en las propias representaciones fantásticas, se debe tener en cuenta una breve caracterización lingüística.¹⁵² Esta es de elevada importancia en relación a la fantasía, ya que define la persistencia del idioma gallego durante siglos con un eminente carácter oral y su vinculación al mantenimiento del folclore popular, con la subsistencia de gran suma de supersticiones y tradiciones fantásticas precristianas o prelatinas.

La intencionalidad de esta reflexión es realizar un análisis comparativo desde el prisma que componen diferentes disciplinas artísticas, tales como las artes orales, literarias y audiovisuales. Todas ellas con idiosincrasia, y por la tanto, características

151. Como es sabido, en el artículo de Alexander, *High Fantasy and Heroic Romance*, publicado en la revista *The Horn Book Magazine* el 16 de diciembre de 1971, introdujo el término *high fantasy* en la teoría fantástica que lo acogió y popularizó. Analizando con detenimiento este texto, Alexander no define con exactitud el nuevo vocablo, sin embargo, en el prefacio de *Fantasy literature: a core collection and reference guide* (Tymn, Zahorski y Boyer, 1979), precisa: “works in which the major action takes place in a secondary world” (*ibidem*, p. xi).

152. Para más información: *O portal da lingua galega* (Xunta de Galicia, 2009), *Historia do ILG* (Instituto da Lingua Galega, USC, 2022) e *Historia da RAG* (Real Academia Galega, 2002).

propias y definitorias en el territorio gallego. Así como su evolución temporal desde la *verbalidad* del relato mudable a la contemporaneidad audiovisual.

1. MITOLOGÍA BÁSICA

Existe una enorme profusión de mitos, leyendas y seres fantásticos que se condensan en un relativo pequeño territorio de 29575 km², como puede ser Galicia. El cuantioso número de los mismos, es solo comparable con la franja norte de la Península Ibérica como el caso asturiano, vasco o cántabro, u otras conexiones culturales y paralelismos figurativos como podría ser en el territorio irlandés. En *Bestiario del norte: seres mitológicos y animales fantásticos de Galicia, Asturias, Cantabria y País Vasco* (Gallo, 2020), se afirma: “Las visiones de las gentes de las tierras del Norte son propias de un neopaganismo y sincretismo tenebroso y pesadillesco donde las criaturas voladoras se mezclan con apariciones sobrenaturales, demonios y seres que pueblan los relatos, tanto pasados como incluso actuales” (nota editorial).

Esta breve antología mitológica está dividida en diferentes grupos con ánimo de caracterizar una realidad telúrica, con su dualidad antitética mar-monte, de una manera asumible. Las definiciones principales de los seres están recogidas en *Diccionario dos seres míticos galegos* (Cuba, Reigosa y Miranda, 2006). Uno de los trabajos más sesudos y meticulosos de recopilación historiográfica de la transmisión oral sobre los seres fantásticos y sus representaciones legendarias en el territorio gallego.

En primer lugar, se encuentran los animales mitificados y las bestias, que se caracterizan por ser un cúmulo de dualidades. Las transformaciones físicas humanas-animales como el *lobisome*¹⁵³ (hombre lobo) (*ibidem*, p. 156), son mitos vinculados a la fauna salvaje predadora y a lo totémico, que han tenido una amplia representación en las artes literarias y cinematográficas. Asimismo, la Mujer Cierva (*ibidem*, p. 186) o el Niño-lagarto (*ibidem*, p. 188), constituirían otros ejemplares menos conocidos.

Según la localización territorial donde se encuentre el animal, se debe tener en cuenta un segundo dimorfismo, ya que existen bestias marinas o terrestres. Cabe resaltar, que esta misma dualidad sobre el paisaje ha sido ampliamente tratada y analizada en la fotografía gallega desde principios de siglo (Vaqueiro, 2022). En muchos

153. No confundir con *lobushome*, siendo éste, un corredor. Es decir, un hombre o mujer que nace con una marca en su cuerpo y que a partir de los veinte años se transforma de manera violenta en el animal cuyo rastro haya encontrado en primer lugar (*ibidem*, p. 159). Ni con la *Peeira de lobos*, mujeres que se hacen jefas de las manadas de estos animales, manteniendo su forma humana (*ibidem*, p. 203).

casos, la representación de estas bestias también es dupla y se repite en contexto marino y en el terrestre. El *Can do Urco* (Cuba, Reigosa y Miranda, 2006, p. 70), se trata de una representación cuasi fantasmagórica de un perro que puede surgir de las profundidades marinas, o bien de los bosques; su visión siempre está vinculada a la muerte. Se ha reactualizado el mito en contexto del *galician noir*¹⁵⁴ para la serie *Néboa* (Morais et al., 2020). Otro ejemplo sería la *Coca o Tarasca* (*idibem*, p. 78) que en ocasiones puede ser representada como dragón terrestre o serpiente marina.

De forma similar, existen variedad de razas míticas que podrían ser susceptibles de vivir en mundos de alta fantasía. Tal como el *Zampón* (*idibem*, p. 278), ogro que se alimenta principalmente de infantes pero que tiene miedo irracional a las hormigas. Otras criaturas habitan los mares, con especial profusión de representaciones femeninas como las *Maruxainas* (*idibem*, p. 172) que matan ahogando o haciendo encallar a los marineros, o las *Afogadas* (*idibem*, p. 172) que con cantos de gaviota y su presencia avisan a las tripulaciones para evitar desastres. En ninguno de estos casos se está hablando de *Sereas* (*idibem*, p. 244), ya que poseen corporalidades totalmente humanas.

Otra categoría de trascendental profusión, son las figuras que se asimilan con la representación de la muerte o las ánimas que están en tránsito hacia el *alén* (más allá), apariciones o augurios como la *Compañía* (*idibem*, p. 81), mal llamada Santa.¹⁵⁵ Dirige esta procesión de muertos la *Estántiga o Estadea*¹⁵⁶ (*idibem*, p. 117), corpórea representación que ofrece a sus víctimas ir por el aire, es decir, dejarlas caer desde elevada altura o ir por el suelo, arrastrar el cuerpo por encima de matorrales y piedras hasta acabar con su vida. En este limbo entre lo terrenal y el más allá están los *Xans*¹⁵⁷ (*idibem*, p. 117), ánimas de persona vivas que anuncian su propia muerte.

La brujería tiene su representación simplista en el imaginario popular a través de mujeres ancianas, de escaso capital sexual e intenciones perversas. El carácter malig-

154. Término popularizado a través del artículo *Galician noir: how a rainy corner of Spain spawned a new TV genre* (Webster Ayuso, 2021), publicado en *The Guardian* y continuando con la línea terminológica del *Nordic noir*.

155. Adaptación terminológica católica de tradiciones precristianas recogida en obras de Risco o Murguía.

156. Existe un paralelismo entre esta figura y el *Ankou*, esqueleto que dirige la procesión de almas o *Anaon*, en la tradición de Bretaña (Le Braz, 2018, Cap. II, L'Ankou). Este personaje, conduce un carro, o *Carro da morte* (Carro de la muerte) (Cuba, Reigosa y Miranda, 2006, p. 73) avisa en la tradición gallega de fallecimientos próximos tirando piedras en los tejados de las casas mientras las sobrevuela.

157. Xan, nombre propio, sería el equivalente al Juan Nadie castellano o al anglosajón John Doe.

no con el que se identifica a la Bruja o *Meiga*, se basa en poderes mágicos extraídos de pactos diabólicos o, incluso en el caso de las *Meigas Chuchonas* (*idibem*, p. 174), con seres de características vampíricas. No obstante, en la tradición gallega de la brujería también se asume el papel de las *Vedoiras* (*idibem*, p. 267), mujeres sabias que hacen a su vez de curanderas. La duplicidad de la mujer-bruja está vinculada a la represión histórica y visión patriarcal sobre estos cuerpos. En *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*, se afirma:

[...] las mujeres fueron perseguidas fundamentalmente por ser ellas las que llevaban adelante esas prácticas —como hechiceras, curanderas, encantadoras o adivinatoras. Pues su reivindicación del poder de la magia debilitaba el poder de las autoridades y del Estado, dando confianza a los pobres en relación con su capacidad para manipular el ambiente natural y social, y posiblemente para subvertir el orden constituido (Federici, 2010, p. 240).

Los *Seres Puerta*,¹⁵⁸ como su nombre indica, separan la realidad de otros mundos, a través de entradas custodiadas bajo el agua con *Xacias*, *Lamias* o *Xerpas* (Cuba, Reigosa y Miranda, 2006, pp. 273, 160 y 277), o en el caso de los *Mouros* (*idibem*, p. 182), habitando la nación encantada de la *Mourindade* que se halla bajo tierra. Sus túneles, pertenecientes a otra realidad, comunican castros, *mámoas* o cuevas, y sostienen nuestro mundo mediante *trabes* (vigas), que están construidas en múltiples materiales, desde ponzoñas hasta metales nobles.¹⁵⁹

La alta fantasía en ocasiones se enraíza en tradiciones épicas, como la saga artúrica, o utiliza ambientaciones de corte medievalista. La leyenda de Breogán, héroe legendario constructor de la Torre de Hércules,¹⁶⁰ ha sido recogida a través del *Leabhar Gabhála Éireann* (El libro de las conquistas de Irlanda) que recopila textos sobre la construcción nacional irlandesa hasta el S XI. Ith, hijo de Breogán, descubrió el territorio irlandés oteando desde esta torre y se embarcó hacia nuevas tierras. Siglos después, la invasión romana del territorio galaico, se dio por finalizada con la batalla del Monte Medulio,¹⁶¹ que ha sido descrita como un asedio de larga duración, donde los habitantes de los castros prefirieron suicidarse en masa, antes que caer bajo el yugo romano.

158. Categorización autoral propia sin referencia previa.

159. Vicente Risco dedicó un relato llamado *A trabe de ouro e a trabe de alquitrán* (Risco, 2004). Este recopilatorio de cuentos, recoge mucha de la tradición oral aquí presentada.

160. Faro romano más antiguo en funcionamiento del mundo que se ubica en A Coruña, *Brigantia*.

161. No existe consenso actual sobre su ubicación, la épica de la batalla está extraída de los textos del historiador Paulo Orosio.

Por último, los lugares sagrados son puntos de especial tradición y representación popular vinculados a la orografía del terreno. Se pueden diferenciar aquellos de construcción humana como las *mámoas*, es decir, túmulos funerarios enterrados que han sido sistemáticamente saqueados en busca de tesoros. O los de creación por efecto de los elementos naturales, como las *penas* (Cuba, Reigosa y Miranda, 2006, pp. 208-217) a las que se atribuyen propiedades y accesos a mundos imaginarios. Así mismo, otros lugares sagrados son contemplados en la tradición oral y escrita por su simbología como Cabo Fisterra o el fin del mundo, San Andrés de Teixido con su capilla a donde se dirigen las almas difuntas o el Monte Pindo,¹⁶² donde se hallaba el Olimpo celta (*idibem*, p. 177).

2. LITERATURA FANTÁSTICA

En la tradición literaria gallega, como consecuencia directa de caracterizaciones lingüísticas y la enorme profusión de la oralidad fantástica, cabría pensar que existen cuantiosos ejemplos de alta fantasía. Por el contrario, a lo largo de la eclosión literaria del *Rexurdimento* y comienzos del S. XX, así como el posterior exilio de autorías en la posguerra, el tratamiento de la fantasía está habitualmente vinculado a un realismo mágico con marcadas conexiones en América Latina.¹⁶³

Algunas obras de especial relevancia, a mayores de las ya citadas, serían: *Merlín e familia* (Cunqueiro, 2015) contextualización de personajes de la tradición artúrica en el rural gallego, *Os Biosbardos* (Blanco Amor, 2004), *As Covas do Rei Cintolo* (Cortezón, 2017), los cuentos fantásticos de Ánxel Fole con *Á lus do candil* (2004) o Rafel Dieste con *Dos arquivos do trasno* (2015).

Se puede deducir de esta pequeña selección, que la literatura fantástica gallega utiliza diferentes referentes de la tradición mitológica y de la idiosincrasia cultural propia, pero que adolece de características de la alta fantasía en su empeño por localizar en la ruralidad concreta toda narrativa.

En la literatura contemporánea sí existen producciones con recursos y argumentarios de alta fantasía. Con especial referencia a escritoras como Leticia Costas con *A balada dos unicornios* (2018), o Sabela González con la trilogía de *As Crónicas de Landereina* (2013; 2015; 2016) que se yuxtapondrían de mejor manera con la definición del subgénero.

162. Situado en el municipio de Carnota (A Coruña).

163. Para ampliación de esta temática, *A Galicia máxica de García Márquez* (Reigosa, 2013).

Tanto la tradición oral como la literaria han sido referentes visuales y motivos narrativos, con alta profusión en artes visuales previas a la creación cinematográfica, ésta se tratará a continuación.

3. CINEMATOGRAFÍA FANTÁSTICA

Si bien desde Joseph Sellier Loup, castellanizado como José Sellier, se filmó ya en 1897 en A Coruña las primeras películas con cámara Lumière, la creación de una cinematografía gallega y en idioma propio demoró casi un siglo. En parte, por la represión histórica sobre el idioma; más aún recuperado su estatus de lengua en 1981, se debió esperar ocho años más para el evento que dio comienzo a sus primeras producciones profesionales.

3.1. CineGalicia 1989

Sempre Xonxa (Piñeiro, 1989) es una de las tres películas que inician el cine gallego como tal, conjuntamente con *Urxa* (Piñeiro y Piñal, 1989) y *Continental* (Villaverde, 1990). Las tres películas fueron estrenadas en el ya histórico CineGalicia de 1989 (Neira y Pereiro, 2017, p. 117). Considerando este evento como fundacional, la cinematografía a analizar es pequeña y relativamente joven.



Figura 1: Cartelería original de *Sempre Xonxa* (Piñeiro, 1989), *Urxa* (Piñeiro y Piñal, 1989) y *Continental* (Villaverde, 1990).

Sempre Xonxa (Piñeiro, 1989) arranca con el trauma colectivo de la emigración, causada por la miseria rural y la persecución política del régimen franquista, como ya trató Chano Piñeiro en cortometrajes anteriores como *Mamasunción* (1984). Pero

también dibuja una Galicia mágica, como telón de fondo de un triángulo amoroso compuesto por Xonxa, Pancho y Birutas. La película está dividida en las cuatro estaciones del año, que representarían cuatro etapas de la vida de sus protagonistas, la evolución de las relaciones entre ellos y la decadencia simbólica de lo rural (Neira y Pereiro, 2017, p. 120).

Esta película fue grabada en Santoalla (Ourense),¹⁶⁴ su vinculación con el realismo mágico está centrado en el personaje de Caladiño. Representa la transmisión oral, contando historias fabulosas a lo largo del metraje, así como lo fantástico, afirmando conocer el secreto de la eterna juventud y no envejeciendo en los cuarenta años que componen la película. Por último, en compañía de Pancho encuentran a una *moura* en una fuente subterránea. Las intersecciones entre fantasía doméstica y tradición mitológica en lo rural, la crítica social al fascismo, la diglosia lingüística y la emigración de posguerra están presentes.

Urxá (Piñeiro y Piñal, 1989) se compone de tres relatos independientes con eje principal en la vida de su protagonista, una mujer con poderes sobrenaturales que podría asimilarse con la figura de la *vedoira*. El primero de los relatos, *O medallón da Urxa*, está ambientado a comienzos del S. XX y, de nuevo, entrecruza lo sobrenatural con la emigración; el segundo de ellos, *O arcón de Pedro Xesto*, transcurre años después, cuando este indiano retorna a Galicia y convence a su pueblo de que la fortuna generada al hacer las américas está enterrada en alguna parte del monte, recogiendo de nuevo lo fantástico, el paisaje y el simbolismo telúrico. El último relato, llamado *O ídolo de Mider*, posee múltiples similitudes con *El ídolo de las Cíclicas*, un relato de Julio Cortázar publicado en 1956 sobre una maldición ancestral que persigue a unos arqueólogos. En este caso, rompe la línea de intersección fantástico-emigración, pero genera un relato de corte mítico.

3.2. El siglo XXI

En la época contemporánea se habla de *Novo Cinema Galego*¹⁶⁵ para referirse a un grupo de películas que comparten algunas características heterodoxas y poco definidas de producción gallega a comienzos del S. XXI. La falta de perspectiva histórica, sumada a la diferente hechura de las propuestas, complica la definición del

164. Pueblo abandonado en la actualidad y muy conocido por el llamado *Crime do holandés*, representado en la película *As Bestas* (Sorogoyen, 2022).

165. Término acuñado en 2010 por los críticos José Manuel Sande, Martin Pawley y Xurxo González.

término. Algunos atributos podrían ser: la hibridación de géneros, lo experimental en la narratividad, la creación al margen de la gran industria audiovisual, los bajos presupuestos, el elevado reconocimiento internacional y su vinculación, en muchos casos, con las subvenciones de la desaparecida *Axencia Audiovisual Galega* (Martínez y Reguera, 2012, p. 265).

Eloy Enciso, director de *Arraianos* (2012), definía su obra como un paisaje fílmico atrapante en el que los personajes no pueden salir del bosque (Enciso, 2022). Esta descontextualización espacial, con una narrativa entre lo onírico y lo documental que caracteriza la película está, no obstante, perfectamente ubicada en la zona fronteriza entre Galicia y Portugal, la zona de la *raia*.

Trinta lumes (Toucedo, 2017) es un metraje a caballo entre la ficción y la no ficción, con un tratamiento misterioso de la naturaleza, el paisaje y la desaparición de Alba, una niña de trece años, a través de una puerta al *alén* una noche de difuntos. Pasa del terreno de los vivos al de los muertos (González, 2018, p. 22), de nuevo, las estaciones del año, el paso del tiempo, la muerte como metáfora de la emigración y el abandono de la tradición rural, con un metraje innegablemente vinculado a la tradición cultural del realismo mágico.

Lúa vermella (Patiño, 2020) es un largometraje de ficción donde un pueblo costero se queda suspendido en el tiempo. Unas mujeres como figuras de *meigas* o *vedoiras*, están en la búsqueda de un hombre ahogado, apodado el Rubio. Un paisaje descontextualizado y a su vez reconocible, con personajes impasibles, distantes, pero identificables: “tienen no sólo unas características socioculturales inconfundibles, [...] están sujetos a un modo de estar en el mundo profunda y culturalmente definido y localizado” (Gómez, 2020, p. 134).

El mar y su bravura, que puede acabar con vidas, en su faceta de monstruo, vomita de nuevo a la vida al personaje: “Se trata, tal vez, de un final redondo en que el océano devuelve lo que previamente traga, en una suerte de renacer [...]” (*idibem*, p. 138).

4. CONCLUSIONES

El cine gallego es pequeño, joven y relativamente modesto. Su carencia de temáticas audiovisuales de alta fantasía podría deberse simplemente y, al igual que en el resto de España, a una cuestión presupuestaria. Sin embargo, la irrupción de grandes rodajes audiovisuales de mucho mayor coste en territorio gallego, especialmente co-financiados por Xunta, productoras y plataformas, ha aumentado en los últimos años (Sanmartín, 2023), a pesar de la muy exigua producción en lengua gallega.

Por otra parte, se debe tener en cuenta el paralelismo con otras propuestas basadas en tradiciones culturales concretas que han surgido en la actualidad, como podría ser el caso de *Irati* (Urkijo, 2022), basada en la homónima novela gráfica de J. L. Landa y J. Muñoz. La película, rodada íntegramente en euskera, desdibuja límites entre alta y baja fantasía, integrando, según su propio director, tradiciones de corte épico vinculadas a la oscura etapa del S. VIII, con elementos mágicos de la mitología vasca.

La alta fantasía no termina por cuajar en Galicia. En esta cinematografía, su esfuerzo por contextualizar la fantasía en lo real, como crítica y escape, genera hibridaciones que, si bien son de corte fantástico, no poseen, ni pretenden poseer, las características de tal subgénero.

Cabe decir, que la negación de un concepto es una manera de aproximarse a él, por lo que la obsesión con el paisaje identitario en la tradición fílmica e idiosincrasia cultural gallega, se interpreta como algo mantenido en la creación artística a lo largo del tiempo, más o menos conscientemente. El paisaje onírico propio y característico del territorio, es trabajado en la fotografía, en la literatura o en la cinematografía gallega.

Por otra parte, la lucha del bien contra el mal, tan reiterado en el argumentario de la alta fantasía, no tiene cabida en el animismo de corte teratológico, en donde las acciones suelen ser más bien una escala de grises sin un binarismo esencialista.

Como conclusión, la fantasía en la tradición cultural gallega existe como una consecuencia lógica de la interpretación de la tierra salvaje cuando esta se habita.

REFERENCIAS

- ALEXANDER, L., *High Fantasy and Heroic Romance*, Boston, The Horn Book, 1971.
- BLANCO AMOR, E., *Os Biosbardos*, Galaxia, 2004.
- CAPDEQUÍ, C. S., El imaginario cultural como instrumento de análisis social. *Agenda Cultural Alma Máter*, 15, (2009), <<https://bit.ly/3Z1DHLT>> [Consulta: 19/03/2023.]
- CORTEZÓN, D., *As covas do rei Cintolo*, Publilar, 2017.
- COSTAS, L., *A balada dos unicornios*, Galaxia, 2018.
- CUBA, X., REIGOSA, A. y MIRANDA, X., *Diccionario dos seres míticos galegos*, Xerais, 2006.
- CUNQUEIRO, A., *Merlín e familia*, Galaxia, 2015.
- DIESTE, R., *Dos arquivos do trasno*, Galaxia, 2015.
- ENCISO, E., *Lingua, paisaxe, materia e memoria: a construción do espazo cinematográfico e narrativo en 'Longa noite' e 'Arraianos'* [Sesión de conferencia], A configuración da paisaxe fílmica galega: da luz á memoria, 5 de octubre de 2022, Santiago de Compostela, Grupo de Estudos Audiovisuais, USC.

- FEDERICI, S., *Calibán y la bruja. Mujeres, cuerpo y acumulación originaria*, Traficantes de sueños, 2010.
- FOLE, A., *Á lus do candil*, Galaxia, 2004.
- GALLO, P., *Bestiario del norte: seres mitológicos y animales fantásticos de Galicia, Asturias, Cantabria y País Vasco*, Madrid, La Felguera Ediciones, 2020.
- GÓMEZ, A. L., “Lúa vermella de Lois Patiño. Unha mirada onírica a propósito dun universo real”, en M. L. Andión, F. R. Neira, C. T. Uzal, A. Pagán, J. L. Paz, P. Suárez-Mansilla y M. P. Pereiro, *De illas e sereas, Para unha historia do cinema galego* (pp. 125-140), Vigo, Galaxia, 2020.
- GONZÁLEZ, M. S., “Filmar o dó”, en M. L. Andión, X. Nogueira, E. C. Mayo, F. R. Neira, J. L. Paz, A. L. Gómez, . . . I. V. Álvarez, *A foresta e as árbores, Para unha historia do cinema galego* (pp. 21-38), Vigo, Galaxia, 2018.
- GONZÁLEZ, S., *As crónicas de Landereina*, Galaxia, 2013, 2015, 2016.
- INSTITUTO DA LINGUA GALEGA, USC., «Instituto da Lingua Galega» [en línea], (2022), <<http://ilg.usc.es/gl/historia>> [Consulta: 19/03/2023.]
- LE BRAZ, A., *La Légende de la Mort (Cap. II: L'Ankou)*, Wentworth Press, 2018.
- MARTÍNEZ, I. M. y REGUERA, M. G., “El Novo Cinema Galego, propuesta de definición y clasificación”, *Revista Comunicación*, 2012, 264-275.
- NEIRA, F. R. y PEREIRO, M. P., “Identidades buscadas e construídas: imaxes da emigración galega no cinema”, en M. L. Andión, X. G. Viñas, M. S. González, B. R. Suárez, J. L. Paz y X. Nogueira, *Marcas da paisaxe, Para unha historia do cinema galego* (pp. 107-141), Vigo, Galaxia, 2017.
- REAL ACADEMIA GALEGA., «RAG» [en línea], (2002), <<https://academia.gal/institucion/historia/historia>> [Consulta: 19/03/2023.]
- REIGOSA, C. G., *A Galicia máxica de García Márquez*, Edicións Xerais de Galicia, 2013.
- RISCO, V., *A trabe de ouro e outros contos*, Galaxia, 2004.
- SANMARTÍN, X., «Santiago seduce: de albergar 80 películas en un siglo a 54 rodajes sólo en un año» [en línea], (2023), <<https://bit.ly/3LvBllr>> [Consulta: 19/03/2023.]
- TYMN, M. B., ZAHORSKI, K. J. y BOYER, R. H., *Fantasy literature: a core collection and reference guide*, Nueva York, R. R. Bowker, 1979.
- VAQUEIRO, V., *A construción do imaxinario paisaxístico na fotografía galega* [Sesión de conferencia], A configuración da paisaxe filmica galega: da luz á memoria, 4 de outubro de 2022, Santiago de Compostela: Grupo de Estudos Audiovisuais, USC.
- WEBSTER AYUSO, J., «Galician noir: how a rainy corner of Spain spawned a new TV genre» [en línea], (2021), <<https://bit.ly/3ZZUe47>> [Consulta: 19/03/2023.]
- XUNTA DE GALICIA., «O portal da lingua galega» [en línea], (2009), <<https://bit.ly/42nfaDS>> [Consulta: 19/03/2023.]

