



FANTAFELX

V CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



LIBRO DE ACTAS 2022

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN
DEL GÉNERO FANTÁSTICO
"UNICORNIO NEGRO"

CÍA CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH



**LIBRO DE ACTAS
V CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO, AUDIOVISUALES
Y NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Coordinadores y Editores:

Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

10-11 de Noviembre de 2022



Dirección del Congreso: Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu

Comité Organizador del Congreso:

Dr. Vicente Javier Pérez Valero
Dr. Damià Jordà Bou
Prof. Fernando Fernández
Dra. Lourdes Santamaría Blasco
Dr. Guillermo López Aliaga
Dra. Celia Cuenca
Dra. Johanna Caplliure Moreno
Dr. Francisco Cuéllar Santiago
Prof. Elisa Martínez

Comité Científico del Congreso:

Presidente del Comité Científico: Dr. Mario-Paul Martínez Fabre (Universidad Miguel Hernández)
Presidente del Comité Científico: Dr. Vicente Barón (Universidad Politécnica de Valencia)
Catedrática Tatiana Sentamans Gómez (Universidad Miguel Hernández)
Catedrático Daniel Pablo Tejero Olivares (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Jeffrey Andrew Weinstock (Central Michigan University, USA)
Dra. Ester Alba Pagán (Universidad de Valencia)
Dr. David Roas Deus (Universidad Autónoma de Barcelona)
Dra. Carmen García Muriana (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lise Lerichomme (Universidad de Picardie Jules Verne de Amiens, Francia)
Dr. Víctor Del Río García (Universidad de Salamanca)
Dra. Lorena Amorós Blasco (Universidad de Murcia)
Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)
Catedrática María José Zanón (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Jordi Ojeda Rodríguez (Universidad de Barcelona)
Dra. Laura Cilento (Universidad Nacional de Lomas de Zamora, Argentina)
Dr. Erik Bordeleau (Universidad de Montreal, Canadá)
Dra. Gabriela Cordone (Universidad de Lausana, Suiza)
Dr. Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Sylvia Lenaers Cases (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Jonay Nicolas Cogollos van der Linden (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)
Beatriz Higón (Universidad Politécnica de Valencia)
Dr. Alfonso Sánchez Luna (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Audrey Louyer-Davo (Universidad de Reims, Francia)
Dr. Francisco Cuéllar Santiago (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Anna Boccuti (Universidad de Turín, Italia)
Dr. Joaquín Juan Penalva (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Susana Guerrero Sempere (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Javier Moreno Pérez (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Guillermo López Aliaga (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Beatriz Castela Santano (Universidad de Salamanca)
Dr. Jorge Gil Rodríguez (Universidad de Salamanca)

Comité Editorial del Congreso:

Presidente del Comité Editorial: Dr. Vicente Javier Pérez Valero (Universidad Miguel Hernández)
Catedrática Tatiana Sentamans Gómez (Universidad Miguel Hernández)
Catedrática María José Zanón (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Vicente Barón (Universidad Politécnica de Valencia)
Dra. Carmen García Muriana (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lourdes Santamaría Blasco (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Guillermo López Aliaga (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Johanna Caplliure (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Juan F. Martínez Gómez de Albacete (Universidad Miguel Hernández)
Beatriz Higón (Universidad Politécnica de Valencia)
Miguel Herrero Herrero (UNED/ Productora cinematográfica Cinestesia)
Dr. Víctor Del Río García (Universidad de Salamanca)
Dra. Lorena Amorós Blasco (Universidad de Murcia)
Dr. Mario-Paul Martínez Fabre (Universidad Miguel Hernández)
Dr. Fran Mateu (Universidad Miguel Hernández)
Dra. Lise Lerichomme (Universidad de Estrasburgo, Francia)
Dr. Damià Jordà Bou (Universidad Miguel Hernández)
Jasper Vrancken (Luca School of Arts, Bélgica)
Michelle Copmans (Universidad Católica de Lovaina, Bélgica)

Fecha: enero 2023

ISBN: 978-84-09-47131-7

Nota editorial: Los resúmenes de este Libro de Actas y su revisión ortográfica son responsabilidad de los/as autores/as.

Diseño del libro de actas: Francisco Cuéllar Santiago

Más información: <https://www.festivalcinefantaex.com/presentacion-congreso/>

Organiza:

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN
DEL GÉNERO FANTÁSTICO
"UNICORNIO NEGRO"

CÍA
CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN **ARTES**

MASSIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UMH



FANTAELX

V CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

ÍNDICE

APARTADO 1: PONENCIAS INVITADAS

- 1. Interrogating the Liminal Space: Vampires and Werewolves in Middle-earth.**
Dra. Sara Brown (Signum University) 09
- 2. Texans Beyond the Black River. The Texan roots of a Cimmerian Hero.**
Dr. Paolo Bertetti (Università di Siena) 10

APARTADO 2: PONENCIAS

- 3. Alta fantasía: límites genéricos y dispersiones temáticas.** Daniel Lumbreras Martínez (Universidad de Oviedo y Universidad de Glasgow) 12
- 4. Game of Thrones y House of the Dragon: de la hibridación de subgéneros de lo fantástico a la ruptura de las reglas del juego de la High Fantasy.** Dra. Anna Tarragó (Universidad de Barcelona) 13
- 5. De avatares heroicos, mitos metaleros y panorámicas excepcionales. Adaptación de las señales genéricas de la fantasía épica en el soporte audiovisual.** Dr. Antonio Castro Balbuena (Universidad de Almería) 14
- 6. Muerte a la carne nueva. David Cronenberg y su regreso al cine de horror.** Dr. Juan García Crego (Universidad Complutense de Madrid) 16
- 7. ¿Alta o Baja Fantasía? Una aproximación al debate ontológico y a la suspensión de la incredulidad.** Joan Josep Pons López (Universidad de Barcelona, UPC, Universidad Pompeu Fabra y UOC) 17
- 8. Science-Fiction: critical and creative cognition of the future world.** Cynthia Bagousse (Aix-Marseille Université, Francia) 19
- 9. Dungeons and Dragons y la influencia del western.** Juan Carandell Rojo (Universidad de Córdoba) 21
- 10. Fantasía, sangre y desprecio. La estética de la figura élfica en las sagas The Witcher y Dragon Age.** Dra. María Fernández Rodríguez y Francisco David García Martín (Universidad de Salamanca) 22
- 11. Boueuse, immorale, sanglante: la mort des héros chez George R. R. Martin (Game of Thrones, roman et série).** Dra. Isabelle-Rachel Casta (Universidad de Artois, Francia) 23
- 12. La alta fantasía en el cine de Isao Takahata: El caso paradigmático de Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol.** Dr. Raúl Fortes-Guerrero (Universidad de Valencia) 24
- 13. Viajar a un mundo de maravillas. La identificación en la alta fantasía de los videojuegos y otras ficciones.** Dr. Lluís Anyó (Universitat Ramon Llull) 25
- 14. "Meanwhile..." Multiplicity of plots in VR Experiences.** Dr. Andrew Connor (Universidad de Edimburgo, Escocia) 27
- 15. La reinterpretación de los mitos como modelo de jugabilidad.** Cristina Ogando González (Universidad de Salamanca) 28
- 16. 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) 29
- 17. Decrépitas: el desnudo femenino en la vejez como agente del terror contemporáneo. Los casos de La abuela, Relic y X.** Dr. David Fuentefría Rodríguez (Universidad de La Laguna) 30

18. Fritz Lang y los territorios de lo fantástico. Dr. Juan Agustín Mancebo Roca (Universidad de Castilla-La Mancha)	31
19. Síntomas de ficción especulativa y alta fantasía en la pintura de Remedios Varo. Dr. Ricardo González-García (Universidad de Cantabria).....	32
20. C'est l'autre qui est vieux: el discurso de la vejez como fuente de abyección y otredad en <i>La abuela</i> de Paco Plaza. Dra. Marta Miquel-Baldellou (Universidad de Lleida)	33
21. El universo de alta fantasía de <i>Conan, el Bárbaro</i>. Experiencias en la sala de montaje con María Luisa Pino. Dr. Guillermo López Aliaga (Universidad Miguel Hernández)	35
22. Alta fantasía en la idiosincrasia cultural gallega. Sara Calvete Lorenzo (Universidad de Santiago de Compostela)	36
23. ¡He visto un dragón! La evolución de los efectos visuales a través del cine de Alta Fantasía. Dr. Damià Jordà Bou (Universidad Miguel Hernández)	37
24. Hembras decapitadas que sobreviven a través del arte. Dra. Susana Guerrero Sempere (Universidad Miguel Hernández) y Dra. Amparo Alonso-Sanz (Universidad de Valencia)	38
25. La épica de la rotoscopia: Ralph Bakshi y <i>El Señor de los Anillos</i>. Elisa Martínez y Fernando Fernández Torres (Universidad Miguel Hernández)	39
26. ¿Quién está detrás de los personajes de la Alta Fantasía? Charo Albaladejo Lardín, Ángel Tere Díaz García y Ana Gozávez Sempere (Ciclo Formativo Grado Superior de Caracterización y Maquillaje Profesional, IES El Pla de Alicante)	40
27. La ciencia como medio de veracidad en la alta fantasía de Terry Pratchett: <i>Mundodisco</i>. Dr. Francisco Cuéllar Santiago (Universidad Miguel Hernández).....	41
28. La pintura en la Alta Fantasía antes de la Alta Fantasía. Paula Sánchez Romero (Universidad Pablo de Olavide, Sevilla)	43
29. Más allá de la alteridad fantástica. Segunda visión y descolonización de ecosistemas mágicos. Dr. Javier Moreno (Universidad Miguel Hernández)	44
30. El poder mágico de los espejos en la alta fantasía. Marina Díaz-Caneja Alepuz (Universidad Politécnica de Valencia) y Dra. Amparo Alepuz Rostoll (Universidad Miguel Hernández)	45
31. Naturaleza y nostalgia: el árbol como símbolo en los relatos fantásticos. Dra. Celia Cuenca García (Centro de Estudios Superiores Barreira Arte+Diseño y Universidad Miguel Hernández)	46



APARTADO 1
PONENCIAS INVITADAS

Ponencia invitada:

Interrogating the Liminal Space: Vampires and Werewolves in Middle-earth

Dra. Sara Brown

(Signum University).

Sara Brown vive en el norte de Gales y es presidenta de la facultad de Lengua y Literatura de la Signum University. Lleva en Signum desde 2012 y ha impartido cursos como «Fantasía moderna» con Corey Olsen, «El mundo de la Tierra Media de Tolkien» con Verlyn Flieger, «Las raíces de la montaña» con Doug Anderson, «Los mundos de J.R.R. Tolkien» con John Garth, y «El mito celta en la fantasía infantil» con Dimitra Fimi. También ha impartido su propio ciclo de conferencias de 12 semanas de duración titulado «Tolkien en contexto: La Tierra Media como hoja de ruta para las ansiedades del siglo XX», que examina la escritura de Tolkien como respuesta a la modernidad. Completó su doctorado en Literatura en la Universidad de Salford en 2013 y ha impartido diversas conferencias sobre los temas de Tolkien, la ficción fantástica y el fandom; y se la ve regularmente en los eventos de la Sociedad Tolkien en el Reino Unido. Actualmente forma parte del consejo editorial de The Mallorn, la revista académica de la Sociedad Tolkien, y es copresentadora de podcasts como The Tolkien Experience, Rings of Power Wrap-Up y The Prancing Pony.

Ponencia invitada:

Texans Beyond the Black River. The Texan roots of a Cimmerian Hero

Dr. Paolo Bertetti

(Università di Siena)

Paolo Bertetti trabaja como profesor e investigador en la Universidad de Siena (Italia). Sus intereses de investigación se centran en la narratología, la narración transmedia, la teoría semiótica, la semiótica del cine y la semiótica del texto. Es director científico del Museo de Fantasía y Ciencia Ficción (MUFANT) de Turín. Entre sus libros: *Il mito Conan. Identità e metamorfosi di un personaggio seriale tra letteratura, fumetto, cinema e televisione* (2011), *Il discorso audiovisivo. Teorie e strumenti semiotici* (2012), *Lo schermo dell'apparire* (2013), *Transmedia Archaeology* (2014; con C. Scolari y M. Freeman), *Che cos'è la transmedialità* (2020).



APARTADO 2
PONENCIAS

Alta fantasía: límites genéricos y dispersiones temáticas

Daniel Lumbreras Martínez

(Universidad de Oviedo y Universidad de Glasgow)

Delimitar la literatura de fantasía es una tarea compleja, pues prácticamente cada especialista ha acuñado su propia definición en función de distintos parámetros. Como punto de partida se recurrirá aquí al concepto de la fantasía como “conjunto difuso” del que hablaba Brian Attebery en su *Strategies of fantasy* (1992) y considerar como tal a la ‘alta fantasía’ en tanto que subespecie de esta. El paradigma de la categoría sí suscita sin embargo más consensos. Se trata de *The Lord of the Rings* (1954-1955) de J. R. R. Tolkien, tan exitoso e imitado por otros autores que modela el horizonte de expectativas (en los diferentes planos lingüísticos) del lector al hablar de *high fantasy*: una historia que transcurre en un mundo radicalmente diferente del suyo, pero en el que es posible distinguir ciertas regularidades en su estructura interna. En palabras de Tolkien (*On Fairy Stories*): “inner consistency of reality”.

Son dos los problemas que se encuentra la reflexión teórica sobre la ‘alta fantasía’. Uno es la escasez de definiciones que vayan más allá del elemento central, la existencia del mundo secundario (término crítico del propio Tolkien) al empírico de la comunidad lectora. A ello se une la multitud de denominaciones con las que se ha tratado el fenómeno: por querer evitar el aparentemente valorativo matiz de ‘alta’ a veces se habla de fantasía épica, heroica, inmersiva... Todo ello conlleva cierta dispersión teórica que es conveniente despejar para facilitar el análisis.

Se plantea un objetivo doble. Por un lado, examinar la pertinencia y parentesco de las diferentes denominaciones que se aplican a las obras de alta fantasía. Por otro lado, encontrar el denominador común en las definiciones de este género. Utilizaremos como soporte teórico la teoría de los mundos posibles de ficción desarrollada por autores como Lubomír Doležel (1998) o Mark J. P. Wolf (2012). Para tales fines realizaremos tanto una revisión crítica de varias obras de bibliografía secundaria sobre *high fantasy* (Boyer y Zahorski, 1977; Wolfe, 1986; Clute y Grant, 1997; Mendlesohn, 2008; Cáceres Blanco, 2016; Pato, 2019; Martín Rodríguez, 2022), además de examinar los constituyentes estructurales de la ficción prototípica antes mencionada.

Nuestra hipótesis es que la alta fantasía es un género literario con una estructura bien definida por un rasgo distintivo, que es la presencia reconocible para el lector de un mundo secundario distinto de la realidad que le rodea. Dicho mundo secundario, gracias a la construcción textual, aparece dotado de verosimilitud gracias a su coherencia interna. Por otro lado, existen una serie de subgéneros de fantasía con adjetivos como épica, espada y brujería o heroica que pueden formar parte del conjunto ‘alta fantasía’ pero ni son sinónimos de ella ni la subsumen por completo.

En suma, el tratamiento de la ‘alta fantasía’ planteado consiste en que se trata de un género con un elemento central integrador, la estructura espacial mundo secundario/mundo primario. Asimismo, es posible distinguir dentro de la *high fantasy* categorías temáticas para ficciones que pueden formar o no parte de ella.

Game of Thrones y House of the Dragon: de la hibridación de subgéneros de lo fantástico a la ruptura de las reglas del juego de la High Fantasy

Dra. Anna Tarragó

(Universidad de Barcelona)

El éxito de público y crítica de la serie de HBO Max *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*-, sacándola de su reducto de nicho para convertirla en fenómeno de masas. Las múltiples reediciones (por no decir el 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 (bien las orquestadas por la propia cadena, o bien las generadas espontáneamente gracias al *fandom* repartido por todo el mundo), 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 puesto privilegiado en el imaginario colectivo. La expectación (y la impaciencia de millones de fans) por la continuación del universo de Martin se ha visto 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, aproximadamente, 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.

Esta comunicación buscará, a partir del estudio exhaustivo del género fantástico, sus subgéneros y la evolución de las diferentes teorías que abordan lo fantástico y lo maravilloso, ubicar estas series (teniendo siempre en cuenta las novelas de Martin y su posterior imbricación en la ficción seriada audiovisual) en la hibridación de subgéneros de lo fantástico: cómo ambas, por ejemplo, transitan con facilidad entre lo fantástico-extraño y lo fantástico-maravilloso, y cómo saltan, dentro de la *High fantasy*, muy ágilmente entre la *Inmersive* y la *Liminal Fantasy*. Todo ello se podrá comprobar gracias a la reflexión en torno a teorías de la narratología, de la escuela estructuralista, de la semiótica, de los estudios de literatura comparada o de la escuela neoformalista. Además de esta hibridación en cuanto a genericidad, se abordarán también cuestiones del posestructuralismo como la intertextualidad, el ciclo heroico o el comparatismo mitológico. Todos ellos conceptos muy presentes en la obra de Martin, y también en otros referentes de la *High Fantasy*.

Por otro lado, y partiendo del ensayo *High Fantasy and Heroic Romance* (Lloyd Alexander, 1971), se intentará detectar si, en diferentes tramas, personajes o secuencias de ambas series, Martin (y por defecto los *showrunners* de ambas ficciones) rompe las reglas establecidas por Alexander. Si bien podemos afirmar que Martin es un aplicado discípulo de sus maestros (como Tolkien, por ejemplo, ya que Martin mimetiza, en numerosas ocasiones esquemas narrativos y construcciones de personajes de las obras del primero), nos sorprende, por contradictorio que parezca, rompiendo dichas reglas cuando su lector (o espectador de las series) menos lo espera. A partir del análisis de diferentes secuencias y escenas, se intentarán identificar esos momentos de ruptura de un subgénero que, aunque prolifera y evoluciona, es y ha sido, en la mayoría de su legado, muy estricto con los cánones y convenciones, convirtiendo a Martin, quizás, en el *enfant terrible* de la alta fantasía.

De avatares heroicos, mitos metaleros y panorámicas excepcionales. Adaptación de las señales genéricas de la fantasía épica en el soporte audiovisual

Dr. Antonio Castro Balbuena
(Universidad de Almería)

El objetivo de la ponencia es identificar la variación que experimentan las señales genéricas propias de la fantasía épica en su adaptación a distintos soportes audiovisuales. Para ello, la exposición constará de las siguientes partes. Nótese que, en el margen izquierdo, se especifica la proporción de tiempo aproximada que ocupará cada parte en la ponencia.

PRIMERA: EL CONTEXTO. Se acometerá desde dos puntos de vista: el tradicional-histórico, por el que se justificará el uso del término *fantasía épica* como aglutinador de subgéneros tradicionales (alta y baja fantasía, *sword and sorcery*, fantasía heroica, fantasía de aventuras...); y, el segundo, el teórico, a través del que se presentará el concepto de *señal genérica* a partir de aportaciones como las de F. Cabo Aseguinolaza o D. Bermúdez Montoya, además de algunas variaciones personales.

SEGUNDA: LA IDENTIFICACIÓN. Desde los fundamentos tradicionales y teóricos ya expuestos, se identificarán las tres señales genéricas o *pilares fundamentales* del género: el mito, el mundo ficcional y los personajes. Sin perder de vista que el objetivo de la ponencia es la adaptación de estas señales a los nuevos soportes, se procederá a una somera explicación de la naturaleza que cada uno de estos pilares fundamentales tiene en las obras literarias de fantasía épica.

TERCERA: EL ANÁLISIS. Una vez definidas las tres señales genéricas, se procederá a analizar la forma en que les afecta la adaptación de una obra concreta —o la creación de otra nueva— en determinados soportes audiovisuales. La idea es ofrecer una panorámica de ejemplos, posibilidades y variaciones, no profundizar en obras concretas. Este análisis se dividirá en diversos apartados según el soporte audiovisual objeto de estudio.

Televisión y cine. Por su naturaleza semejante, se estudian ambos campos de forma conjunta, con especial atención a la influencia de la trilogía *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001-2003) y a posteriores adaptaciones televisivas como *Juego de tronos* (David Benioff y D. B. Weiss, 2011-2019), *The Witcher* (Lauren Schmidt Hissrich; primera emisión: 2019) y con más brevedad la reciente *El señor de los anillos: Los anillos de poder* (J. D. Payne y Patrick McKay; primera emisión: 2022).

Videojuego. Alejamiento de la adaptación hacia la creación de nueva obra *ad hoc*. Breve análisis sobre *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2005): el concepto del avatar, el protagonismo del personaje y la opcionalidad del mito/*quest*. Otros ejemplos: *The Elder Scrolls*, *Dragon Age*...

Música. Variantes de la música *metal* como receptoras de la esencia fantástico-épica (*power metal*, *heavy metal*...). El mito y la voz poética/épica como protagonistas musicales en adaptación y creación de obra nueva. Ejemplos: Blind Guardian, Nightwish, Stratovarius...

Ilustración. Dos vertientes: oficial y aficionada. La primera concierne a las ilustraciones que sirven de cubierta para los libros o que tienen autorización

del autor/editor. La segunda, más libre, es la del *fanart* y la implicación de la comunidad. Grandes panorámicas de mundos ficticios. El mito como patrón y estilo.

CUARTA: LAS CONCLUSIONES. Entre ellas, se mencionará la importancia de la identificación de las señales genéricas, que permiten establecer límites (aunque difusos) a la hora de acotar y definir un género literario. Se hará hincapié en la naturaleza abierta de la fantasía épica, que en la mayoría de soportes implica no solo adaptación, sino creación de obras nuevas. Se hace por tanto necesaria una consideración *multimodal* del género, una fantasía épica que *desborda la literatura* y se hace género más allá de las fronteras del soporte.

Muerte a la carne nueva. David Cronenberg y su regreso al cine de horror

Dr. Juan García Crego

(Universidad Complutense de Madrid)

En cada generación existe un grupo de cineastas que se consideran más afines a los gustos de los alumnos de cine más jóvenes. Y es curioso observar cómo a lo largo de los años esos autores dejan de ser referentes filmicos y caen en el más absoluto de los olvidos.

En septiembre de 2022 el director David Cronenberg estrenaba su última película *Crímenes del futuro*. Esta noticia supuso un estímulo positivo para los amantes del director canadiense, sobre todo por su vuelta al cine de ciencia ficción y de horror. Pero al dar a conocer esta noticia a los alumnos de comunicación audiovisual de primer o tercer curso de estudios universitarios, la sorpresa se transformó en decepción al ver que solo uno o dos alumnos conocía a este director.

Esta comunicación versará sobre David Cronenberg como ejemplo de ese modelo de director que pasa de la pleitesía de los más jóvenes amantes de cine a ser un director desconocido.

A su vez esta comunicación pretende reflexionar sobre la muerte del cine de autor fantástico y de horror. No solo física, como sería el caso de Wes Craven, George A. Romero o Tobe Hopper, sino como la muerte filmica en la industria cinematográfica en el siglo actual, hablo de directores como John Carpenter, John Landis, o Joe Dante. Son estos directores los que marcaron un antes y un después en el cine de generar miedo en la década de los 70 del siglo pasado. Con la llegada del siglo XXI todos ellos se fueron alejando más y más del cine y sus narraciones fueron desapareciendo en los ecos del tiempo.

David Cronenberg como director canadiense fue el director de este grupo que más tardó en llegar a la industria de Hollywood, siempre fue considerado como un director de culto y se convirtió en un creador de universos filmados cuyos estrenos llegaban a los grandes festivales europeos y posteriormente a las salas de países como España. Su cine nos introducía en mundos cuya incomprensión nos llevaban a preguntarnos muchas cosas. La llegada del siglo XXI le alejó del género en el que más había trabajado, como fue el horror y la ciencia ficción, géneros que le habían convertido en ese director de culto y modelo filmico a imitar. A su vez fue espaciando más y más sus trabajos, lo que le ha llevado a que las nuevas generaciones no pongan en valor los avances cinematográficos logrados por él.

Partiendo de la hipótesis de que el cine ha muerto, podríamos hablar de *la muerte de la carne vieja* usando los términos que Cronenberg planteaba en su película *Videodrome*. La búsqueda de los relatos y de los autores que emocionen a las nuevas generaciones de cineastas, pasa por conocer que tipo de narraciones audiovisuales son las que les hace coger una cámara y si en algún momento a los jóvenes de la actualidad les ha interesado conocer las narraciones antiguas. En mi trabajo docente e investigador este cuestionamiento que podríamos denominar el anhelo de descubrir *la carne nueva*, se ha convertido en una prioridad, y a su vez me presenta una dicotomía ante la contemporaneidad que se podría expresar en aquella frase del protagonista de *Videodrome* de una ¡LARGA VIDA A LA CARNE NUEVA! o si por el contrario deberíamos posicionarnos en el otro extremo que se expresaría como ¡MUERTE A LA CARNE NUEVA!

¿Alta o Baja Fantasía? Una aproximación al debate ontológico y a la suspensión de la incredulidad

Joan Josep Pons López

(Universidad de Barcelona, UPC, Universidad Pompeu Fabra y UOC)

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*, moderna) y los diferentes modelos de creación (*Top down*, *Down to top*, *event related*) se evidenció que existían dos problemáticas importantes al hablar de *high fantasy* y *low fantasy*. Por un lado que las definiciones académicas (Alexander, 1971) (Stableford, 2009) (Zahorski & Boyer's, 1979) 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 completamente con la concepción popular de lo que se entiende por alta y baja fantasía. Una encuesta realizada con estudiantes de universidad reveló que gran parte de ellos identificaban *high fantasy* con “muchas” fantasía, magia, seres fantásticos, magos y objetos mágicos y por el contrario *low fantasy* con “poca” fantasía, *settings* (ambientaciones) más realistas, más oscuras, con pocos seres fantásticos, magos o objetos de poder. En pocas ocasiones tomaban en consideración el mundo primario o secundario donde ocurrían los sucesos para definir el concepto de *high* o *low fantasy*.

Por otro lado, después de varias ediciones del curso se evidenció otra problemática importante relacionada con los *settings* de *high fantasy*: Los problemas relacionados con los cambios provocados por la “ciencia fantástica” o los sistemas de magia en las estructuras sociales de los mundos creados según un patrón de *high fantasy* relacionado precisamente con la acepción popular usada de la muestra de estudiantes universitarios. 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 (Mendlesohn, 2012). Por ejemplo: Si diseñamos conjuros de teleportación, deberíamos tener en cuenta que podrían desestabilizar el transporte, el comercio o incluso la guerra. Poderes de sanación y resurrección podrían cambiar las estructuras sociales, jerarquizando quien vive y quien muere, o incluso poderes simples, como un conjuro de crear comida o agua que podrían monopolizar el eje central de la trama. Si cualquier sacerdote o iniciado puede usarlos, ¿para qué trabajar? Estas problemáticas distraen al lector, espectador o jugador y lo devuelven al mundo ordinario, diluyendo la inmersión dramática y desenfocando su comprensión de las estructuras narrativas clásicas (Campbell, 1949 y 2016) (Frazer, 1959).

Este trabajo pretende mostrar las dos problemáticas con brevedad y precisión, sometiendo ambos aspectos al escrutinio y la interpelación académica: (i) Discutir sobre la ontología del concepto de *high fantasy* y su contraposición con su dicotomía (*Low fantasy*) según las acepciones académicas y populares y actualizar la acepción moderna si es necesario, pues, al fin y al cabo, són 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.

Finalmente en el último tercio de la comunicación, después de mostrar y evidenciar las dos problemáticas se ofrecerán algunas respuestas a las que se ha llegado después de varias sesiones de debate en los mencionados cursos universitarios. Estos cursos han llegado este año 2022 a su sexta edición, por lo que pensamos que se ha recogido suficiente material para extraer conclusiones relevantes. Las respuestas a las problemáticas han sido puestas en práctica por los alumnos en sus trabajos de asignatura y en algunos trabajos de final de grado mostrando una riqueza y variedad interesantes y sobre todo han demostrado gestionar satisfactoriamente los problemas de tensión en la suspensión de la incredulidad evidenciados.

Science-Fiction: critical and creative cognition of the future world

Cynthia Bagousse

(Aix-Marseille Université, Francia)

This communication will be an opportunity to present a point of view about design fiction as an educational tool. We particularly aim to suggest the use of Science Fiction not only as a tool of experimentation, which allows to raise important or sensitive problems that otherwise would have been difficult to approach, but also as an educational tool, which favors the development of skills considered as necessary for the 21st century: the 4Cs. The 4C skills are creativity, critical thinking, collaboration, and communication which appear as essential in many educational references (OECD, 2019).

Just like Speculative Design or Critical Design, the Design-Fiction method provides a way of apprehending the future through alternative stories and unexpected trajectories with the aim of opening debates. Science-Fiction offers much more than an escape from reality into imaginative universes. Especially, it offers the possibility of taking reflective paths, allowing us to imagine but also to (re)imagine the future in the present according to possible representations of the future (Saives & al., 2019).

Thus, the Design Fiction method enriches the imaginary of Science-Fiction to and allows to project future uses linked to new technologies or to the evolutions of society and so, it invites to create coherent and plausible universes and experiences to test hypotheses about the future. The involvement of a diegetic object reduces the incredulity of the proposed alternative scenario and offers a real motivation for immersion in the scenario. Let's take the example of the series *Black Mirror*, which invites the spectator to reflect on the society that surrounds him or her and offers the possibility of taking an introspective look at his/her personal actions, and more globally on the social and societal scope of the use of new technologies. The example of *RED TEAM* illustrates the imaginative and the reflexive power of the Science-Fiction. It allowed ten Science-Fiction authors to communicate and collaborate with the Army on possible worst-case war scenarios by 2030-2060, and the way the military might respond. Science-Fiction has the power to create a creative and critical dynamic that will not only facilitate an individual's personal projection into a distant time horizon, but also open up "a neutral and sanitized space, a true virtual laboratory that allows experimentation to unfold fully" (Armand, 2018).

When reading, writing or watching Science-Fiction, our cognitive process follows the same pattern. We will shape a mental representation of the fictional universe by drawing on our memories and knowledge, which we will select by associative reasoning. Science-Fiction allows this work of selection and transformation, by including constructions of fictional and real representations. Science Fiction being a literary genre, which implies an acceptable irrationality, leads the individual to play with several types of reasoning to validate his/her mental representation according to criteria of desirability and probability, and to make it conceivable thanks to an alethic partiality which makes it possible to grant it a partial truth (Bonoli, 2007). To reduce the cognitive friction induced by a distance between reality and fiction, the individual will create a new conceptual node. This new conceptual node will not replace the existing information in our memory but will be incorporated as a competitive alternative (Green & Brock, 2000). This

competitive alternative is very interesting from an experimental and cognitive point of view, because it will place the individual in a kind of thought experiment, as is the case in Philip K.'s *The Master of the High Castle*, an uchrony, which will solicit our counterfactual thinking.

All the elements presented in this communication will allow us to draw up the lines of future projects related to the use of Science Fiction as a way of thinking and building up a "new world".

***Dungeons and Dragons* y la influencia del western**

Juan Carandell Rojo

(Universidad de Córdoba)

El presente trabajo abordará el análisis del más famoso de los juegos de rol de todos los tiempos, *Dungeons and Dragons*, así como de otros juegos de rol de temática y mecánica similares. Analizaremos cómo sus orígenes nos remiten —al contrario de lo que cabría pensar en un principio— directamente al género del *western* y no tanto a la fantasía medieval de corte europeo. Es cierto que la influencia de Tolkien y sus seguidores es casi omnipresente y aparece de forma transversal en prácticamente la totalidad de los juegos de rol de temática fantástica, aspecto que ha sido de sobra analizado por la crítica. No obstante, se ha minusvalorado sistemáticamente las aportaciones de uno de los géneros clave del séptimo arte y que, de hecho, nace con él. Así las cosas, el *western* se erige como uno de los pilares básicos de la temática y de la mecánica de los juegos de rol en general y de *Dungeons and Dragons* en particular.

Con el fin de analizar la influencia del *western* en *Dungeons and Dragons*, el presente trabajo se estructura en tres partes bien diferenciadas entre sí. En primer lugar, se elabora un detallado marco teórico donde abordaremos el estudio de las características propias del *western* en tanto que género cinematográfico, así como las de la fantasía medieval de corte europeo. El análisis de estos dos géneros tan dispares resulta de vital importancia para el posterior análisis del juego que nos ocupa.

Así pues, el segundo apartado de este trabajo se centra en el análisis del funcionamiento de *Dungeons and Dragons*. Se incidirá tanto en aspectos de carácter lúdico como en los procesos narratológicos que posibilitan el quehacer del máster. Asimismo, también se comentará brevemente la mecánica del juego y sus reglas, y algunos aspectos relativos a la creación de su universo ficcional: concretamente, se explicará cómo se plantean los diferentes escenarios de campaña oficiales que sirven como telón de fondo para las aventuras de la mayoría de los juegos de rol. Debido a la prolija publicación de manuales de rol durante las últimas décadas, metodológicamente se ha optado por realizar una selección de los más significativos, los cuales se analizarán en orden cronológico con el objetivo de evidenciar los cambios acaecidos tanto en el plano de la jugabilidad como en el trasfondo narrativo del juego.

Finalmente, el último apartado desarrollará la discusión de las conclusiones extraídas y mostrará cómo la influencia del *western* también se rastrea en otros juegos de rol de temática y mecánicas similares.

Fantasía, sangre y desprecio. La estética de la figura élfica en las sagas *The Witcher* y *Dragon Age*

Dra. María Fernández Rodríguez y Francisco David García Martín
(Universidad de Salamanca)

La figura del elfo literario, extraída de la tradición popular de mitos y leyendas, alcanzó en la obra de J. R. R. Tolkien su retrato más representativo y su consolidación como motivo en la ficción; principalmente, en los relatos de alta fantasía y fantasía épica. No obstante, resulta llamativo observar cómo, con el paso de las décadas, en la ficción más contemporánea la figura del elfo se ha nutrido de otras significaciones que se alejan sustancialmente del personaje tolkieniano. Es el caso concreto de dos sagas de videojuegos, *The Witcher* y *Dragon Age*, donde, aunque por vías muy distintas, son representados como un grupo racial discriminado, masacrado y forzado a hacinarse en guetos, dianas del odio y el recelo de la raza humana, a pesar de ser los primeros e idealizados habitantes de sendos mundos diegéticos. Como respuesta a esta situación de violencia tanto psicológica como física, los argumentos de las dos obras coinciden en que una escisión de estas comunidades élficas, hastiada de la situación opresiva en que se encuentra su pueblo, se organiza en grupos de resistencia contra los humanos, llegando incluso a planear su genocidio como respuesta al ancestral sufrimiento de la raza élfica.

El análisis de estas dos obras nos lleva a una conclusión: los procesos de deshumanización se manifiestan de manera relevante, dentro del género fantástico, a través del uso del pueblo élfico como transposición genérica de un exogrupo humano sometido a la objetualización y a la desposesión de su misma entidad como seres sintientes. Tal y como estudian autores como Arendt, Snyder, Preston, Stanley o Said respecto a las comunidades no ficcionales y, al contrario de lo que sucede en universos diegéticos como el de Tolkien, se puede observar en *The Witcher* y en *Dragon Age* el tratamiento conflictivo de los colectivos élficos respecto al resto de la sociedad. Nuestro objetivo será, por lo tanto, estudiar cómo se llevan a cabo estos procesos de odio a través del análisis comparado de ambas sagas de videojuegos.

Boueuse, immorale, sanglante: la mort des héros chez George R. R. Martin (*Game of Thrones*, roman et série)

Dra. Isabelle-Rachel Casta

(Universidad de Artois, Francia)

«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».

En high fantasy, l'ordre lutte contre le chaos, le bien combat le mal. Mais Anne Beson nuance les accusations de manichéisme portées contre ces littératures de l'imaginaire: «Lorsqu'un certain dualisme s'affiche, il n'est jamais dénué de zones grises, d'ombres ou de nuances». La *dark fantasy* illustre particulièrement bien cette tendance de la fiction: un champ du romanesque, où le bien laisse place au mal; et non seulement l'axiome bien/mal est inversé, mais à l'intérieur même de ce nouveau schéma les personnages doivent faire appel à leur(s) côté(s) sombre(s) et/ou mettre en place des stratégies maléfiques; ils choisissent (ou ne peuvent faire autrement que) d'utiliser les armes de leurs ennemis... Daenerys, l'imbrûlée, la «mhysa» (mère), la Briseuse de chaînes devient à son tour une destructrice de monde, une quasi génocidaire, quand s'écroule Port-Réal atomisé par Drogon; elle fait, ironiquement, honneur à la devise de sa famille, «*A feu et à sang*» (*Blood and Fire*). Tout le monde meurt, tout le monde tue tout le monde, et la fin shakespearienne des héros, terrifiante ou insignifiante, pourrait servir d'expolition au cri des spectres dans *Richard III*: «Désespère et meurs!»; mais comme le dit Tyrion dans son plaidoyer désespéré pour Lord Varys (qu'il a lui-même dénoncé): «j'imagine que cela n'a plus d'importance, maintenant» (saison 8, épisode 5).

Nous voudrions étudier, si cette proposition était agréée, les mécanismes de ces morts si peu conformes à l'idéal chevaleresque, et interroger par voie de conséquence l'influence des génocides du XX^{ème} siècle sur l'assombrissement irréversible de la *grimdark fantasy*.

La alta fantasía en el cine de Isao Takahata: El caso paradigmático de *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol*

Dr. Raúl Fortes-Guerrero
(Universidad de Valencia)

La producción televisiva y cinematográfica de Isao Takahata se mueve entre el realismo poético de *Marco, La tumba de las luciérnagas* o *Recuerdos del ayer* y la fantasía doméstica de *Las aventuras de Panda y sus amigos (I y II)*, *Pompoko* o *El cuento de la princesa Kaguya*. Toda su obra 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, y en la historia del *anime* nipón, en general, permanece desconocido para el gran público y aun para no pocos especialistas. Nos referimos a *Las aventuras de Hols, el Príncipe del Sol*, largometraje de animación de 1968, único en la filmografía del director 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 los rasgos definitorios de esta.

La película en cuestión sigue las andanzas de Hols, un joven que, tras la muerte de su padre, se embarca en un viaje de regreso a su tierra natal, devastada por el terrible hechicero del hielo Grunwald, con el objetivo de vengar la muerte de sus compatriotas. Durante su periplo, conocerá, entre otros personajes, a Mogue, un gigante de piedra de cuyo cuerpo extraerá una vieja espada conocida como la “Espada del Sol”, a los habitantes de una aldea de pescadores que lo acogerán como a un miembro más de su comunidad y a Hilda, una solitaria y misteriosa muchacha con poderes sobrenaturales que, si bien en un principio se revelará como su enemiga, acabará por convertirse en su aliada en la batalla final contra Grunwald, de quien, en realidad, es hermana y a quien el protagonista vencerá con la ayuda de la mencionada “Espada del Sol”, forjada de nuevo mediante el esfuerzo colectivo de los aldeanos de la comunidad pesquera.

El motor de la acción del film, en el que aparecen seres sobrenaturales como gigantes, brujos y animales monstruosos, lo constituye el épico enfrentamiento entre las consabidas fuerzas del bien y del mal —enfrentamiento que sirve para plantear una serie de dilemas morales, aquí encarnados en la figura de Hilda—, y la historia, que posee elementos del relato iniciático que caracteriza la *Bildungsroman* o “novela de formación” y que está protagonizada por un héroe principal, huérfano y dotado de un talento extraordinario para el combate, se desarrolla en un universo alternativo regido por sus propias leyes, pero claramente inspirado en nuestro mundo conocido —el escenario en el que se ambienta es una suerte de Escandinavia antigua y mágica—, con reminiscencias narrativas de las *yukar* o epopeyas tradicionales del pueblo ainu y con un imaginario (neo)medievalista teñido de influencias nórdicas que nos remiten simultáneamente al folclore eslavo, a la tradición mitológica y literaria teutona y a la iconografía vikinga, y que, a decir verdad, abarcan no solo el aspecto estético visual, sino también el sonoro, con alusiones a la música celta y alas composiciones germánicas de la Alta Edad Media.

Nuestra propuesta tiene como objetivo desarrollar todas estas cuestiones y evidenciar el modo en el que la alta fantasía se muestra en esta película —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*—, así como poner 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 pertenecía el propio Isao Takahata.

Viajar a un mundo de maravillas. La identificación en la alta fantasía de los videojuegos y otras ficciones

Dr. Lluís Anyó

(Universitat Ramon Llull)

Esta propuesta plantea una reflexión teórica sobre la Alta Fantasía y los universos alternativos en los videojuegos y otras ficciones, sobre todo audiovisuales, a través de los conceptos de identificación y umbral.

En no pocos relatos de la Alta Fantasía un personaje traspasa, en la propia ficción, un umbral que lo lleva, a él y al espectador, a un mundo maravilloso. Identificarse con un personaje significa sentir algún tipo de afinidad hacia éste, olvidar su carácter ficticio y llegar a una suerte de comprensión de sus emociones, motivaciones y objetivos. El lector, espectador o jugador asume el punto de vista del personaje y se adentra en la historia como si realmente la estuviera viviendo él mismo. Aunque este fenómeno es fundamental para el disfrute de toda ficción, parece particularmente pertinente preguntarse por sus mecanismos en el caso de las ficciones de Alta Fantasía, en denominación de Lloyd Alexander, o de Lo Maravilloso, en concepto de Tzvetan Todorov, que así lo diferencia de Lo Fantástico, o Baja Fantasía. De este modo, el mundo ficcional de lo maravilloso es un lugar totalmente inventado, en el que las confrontaciones básicas de lo fantástico, las oposiciones entre lo natural y lo sobrenatural, o la ordinario y lo extraordinario, simplemente no se plantean, puesto que es un mundo diegético que no se rige por las leyes naturales conocidas en el nuestro, el de la vida cotidiana.

La ficción de la Alta Fantasía tiene en la inmersión uno de sus elementos fundamentales. De forma quizá más radical que en otras ficciones, la experiencia de trasladarse a otro mundo, distinto de forma manifiesta del mundo de la vida cotidiana, impone a su lector, espectador o jugador una fuerte sensación de viajar a un lugar nuevo, y, por tanto, de umbral o frontera.

De acuerdo con Janet Murray este viaje debe cumplir convenciones narrativas que salvaguarden la impresión de verosimilitud. Una de las más importantes, para la autora, es la prohibición de la participación. Esta idea nos lleva a la pregunta principal que nos hacemos aquí, es decir, cuales son los mecanismos narrativos que sustentan la identificación del jugador en las ficciones del género de la Alta Fantasía, en estrecha relación con los conceptos de inmersión y umbral. Nos referiremos para ello no sólo a los videojuegos y su Game Studies, sino también de la tradición de los estudios de la narración, de la literatura, el cine y la ficción seriada televisiva. Nos centraremos aquí en las ficciones videolúdicas y audiovisuales donde el umbral es intradiegético, y parece funcionar como una convención útil al establecimiento de la difícil verosimilitud. Además, también distinguiremos el umbral intradiegético explícito del que no lo es, todo ello en relación a las narrativas de la alta fantasía y los universos alternativos y las convenciones para la identificación del receptor.

La participación en un mundo de Alta Fantasía a través de un personaje, jugable o no, plantea cuestiones relacionadas con la verosimilitud de ese mundo y con el modo en que el receptor de la ficción se identifica con aquel. En este sentido, podemos considerar la ficción audiovisual, participativa o no, bien como un artefacto que hace creer al receptor que es el personaje, bien como un artefacto que suscita la credulidad en lo real del mundo de ficción, o bien como un artefacto de identificación exclusivamente perceptiva y afectiva. Estas diferencias son las que encontramos en distintas perspectivas teóricas al respecto, de la psicoanalítica (Jean-Louis Baudry,

Christian Metz), la narratológica (Murray, Todorov) o la cognitiva (Nöel Carroll, Murray Smith, BerysGaut). Abordarlas en el caso de las ficciones de Alta Fantasía, por las tensiones que supone, va a permitir dilucidar mejor sus respectivas limitaciones.

“Meanwhile...” Multiplicity of plots in VR Experiences

Dr. Andrew Connor

(Universidad de Edimburgo, Escocia)

One of the joys of reading a well-constructed work such as *The Lord of the Rings* (Tolkien, 1954-1955) is the immersion the reader experiences – living vicariously through the exploits of the characters in the novel. The desire to be that character can be satisfied by role playing computer games such as *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) and the *Assassin's Creed* franchise (Ubisoft, 2007-2020). But as the VR filmmaker Celine Tricart (2018, p. 97) observes, when “reading a book, watching a movie or a play, one almost never questions his/her involvement in the story. We know we are outsiders”. Tricart continues on to observe this is why many VR films are created from a first person perspective, to enforce a feeling of presence and immersion.

But what if we want to instead participate in VR as if we are reading a treasured novel? Standing back from the first person viewpoint, we have the opportunity of a rich tapestry, an interweaving multiplicity of plots to enrich the experience. But that also creates a challenge. Within a crafted 360° world, the defining, enclosing frame that exists within conventional film-making no longer exists – the participant can look anywhere. The challenge is then to force their attention to shift as the director requires. Jerald (2016 p. 148) notes attentional capture is key when working in VR – “Attentional capture is a sudden involuntary shift of attention due to salience. Salience is the property of a stimulus that causes it to stick out from its neighbors and grab one’s attention, such as a sudden flash of light, a bright color, or a loud sound”.

Where there are multiple storylines that could be explored, the challenge is amplified. How does the VR director satisfy the nature of human curiosity for the path less travelled by? When watching the 3D IMAX film *Across the Sea of Time* (Low, 1995), Murray (1997, p. 47) observed, “A couple in what would ordinarily be the background crosses the street. But there is no background. I am there. My attention is caught and I want to follow that couple and see what *their* story is”. If we have the facility in VR for facilitating an experience that allows the participant to follow different pathways, is that not an ideal we should aim for? Will we cross the river with Frodo and Sam, or try to catch up to the orcs who have captured Pippin and Merry?

Combining the issue of attentional capture with a desire to explore an interlinked set of subplots, all contributing to an equivalent overall experience in VR mirroring the satisfaction of reading a well-crafted novel, we must also consider how the various subplots all contribute to a whole. Generally, there is a main plot that is supported by a variety of subplots – the quest to destroy the one ring is accompanied by other actions such as confronting Saruman, distracting Sauron, etc. McKee’s (1999, pp. 226-230) examination of the role of sub-plot in film-making is also relevant for crafting VR experiences. The sub-plot must contradict the main plot (enriching it with irony), resonate with the main plot (variations on a theme), delay the onset of the main plot (creating a set-up), or complicate the main plot. Any other use of a subplot can confuse the participant and collapse the immersion of the experience.

This then is the challenge set for the VR director, if they want to create an experience equivalent to curling up with a classic fantasy novel, replete with branching storylines – how do we capture attention, create immersion, allowing many paths to be taken, while retaining an overall directorial vision?

La reinterpretación de los mitos como modelo de jugabilidad

Cristina Ogando González
(Universidad de Salamanca)

La fantasía y la necesidad de generar narrativas son intrínsecas a la naturaleza del ser humano. Desde la Antigüedad, todas las culturas han desarrollado explicaciones de su visión del mundo, o mitos. Estos relatos, conservados por medio de escritos clásicos, han formado parte del imaginario colectivo desde entonces, creando mundos posibles, reconocibles a través de la historia. El estadio más reciente de esta evolución de formatos narrativos es la llegada de los videojuegos a partir de la última mitad del siglo XX.

En esta ponencia, por tanto, observaremos cómo se ha ido adaptando el contenido fantástico de los mitos clásicos a través de diversos juegos de las últimas décadas.

Desde la teoría de los mundos posibles de Dolezel y la interactividad propia de este medio narrativo, nos encontramos en muchas ocasiones con un jugador dispuesto a ser, no solo el héroe de su propia historia, sino incluso un héroe mítico.

El camino del héroe estudiado ampliamente por Campbell y la existencia de este monomito, ya se considera un impulsor de la inmersión ha sido trabajado en muchos *RPGs (Role-Playing Games)*. Sin embargo esta necesidad de desarrollar una historia propia no es exclusiva de ese género. Videojuegos de todo tipo han demostrado ser capaces de generar ese proceso de inmersión, mecanismo ampliamente tratado en el campo de los games studies.

No obstante, si a este fenómeno le añadimos la aproximación de dioses o monstruos, seres que pueblan el mundo ficticio y a la vez cercano como adelantaba Planells, logramos una nueva narrativa fantástica con una base literaria mitológica. La reinterpretación de estas historias de fantasía dentro de las posibilidades de este nuevo medio ha dado lugar a diversas variaciones del mito, o *retellings*.

Los videojuegos están aprovechando este hecho para crear nuevas formas de jugabilidad, de interacción entre usuario y programación. Con ello se logra, en muchos casos, no solo un proceso de aprendizaje sutil de una parte de la cultura de la Antigüedad, sino también un nuevo método de inmersión.

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)

Adaptar una novela a otros medios, ya sean audiovisuales o no, conlleva siempre una toma de decisiones que pueden influir, positiva o negativamente, en el producto final. Estas decisiones se basan en las infinitas posibilidades de adaptación que existen cuando, por ejemplo, traducimos una novela a imágenes, pues cambian los códigos de representación, percepción e interpretación, entre otros. En este sentido, el presente estudio pretende analizar, por una parte, el proceso de adaptación de una novela de “alta fantasía”, como es *El color de la magia*, de Terry Pratchett, al cómic, teniendo en cuenta los principales aspectos de ambos medios, es decir, la palabra y la imagen y la correlación existente entre ellas; por otra parte, abordamos este tipo de adaptación poniendo de relieve un aspecto semiótico que se centra, principalmente, en la imagen: la simbología. Para ello, ponemos especial énfasis en algunas teorías semióticas desarrolladas por Charles S. Peirce, que nos sirven como marco teórico para enmarcar la presente investigación.

Por otra parte, también utilizamos de forma continua la categorización de las adaptaciones propuesta por Sánchez, basada, fundamentalmente, en las características de la adaptación de la novela. De esta forma, a partir del concepto *símbolo*, entendido como signo, seleccionamos un corpus de trabajo, es decir, un conjunto de elementos que consideramos relevantes y dignos de comentario y posterior análisis a partir de las teorías de adaptación mencionadas anteriormente. Para finalizar, una vez analizado el corpus seleccionado, presentamos una serie de conclusiones que recogen los resultados derivados del análisis llevado a cabo.

Decrépitas: el desnudo femenino en la vejez como agente del terror contemporáneo. Los casos de *La abuela*, *Relic* y *X*

Dr. David Fuentesfría Rodríguez
(Universidad de La Laguna)

El *art house horror* contemporáneo se juega, en buena medida, en el campo del trauma y de la psicología social. Patologías diversas, cuando no sentimientos naturales relacionados con la incertidumbre, la soledad o la alienación, se transforman, merced al elemento fantástico, en pesadillas envolventes que implican aspectos cruciales del ciclo vital o mental de protagonistas y secundarios, y que suelen acompañarse de un refuerzo visual esporádico, pero casi siempre magro y descarnado. En este sentido, el empleo de la desnudez femenina en la vejez parece vivir un repunte, en este nuevo cine de terror, como reflejo folclórico de ansiedades modernas conexas a un triple rechazo: al final de la vida, a las enfermedades que diluyen el “yo” y a la decrepitud física. Tres filmes recientes, que apuntan respectivamente a cada una de estas fobias (*La abuela*, *Relic* y *X*), son los que propone la presente comunicación para diseccionar el fenómeno, desde una perspectiva estética, histórica y social, catalogándolo en su renovada entidad como complemento recurrente del género.

Fritz Lang y los territorios de lo fantástico

Dr. Juan Agustín Mancebo Roca
(Universidad de Castilla-La Mancha)

Como escribe Juan Manuel de Prada en el prólogo de *Arañas de marte, video-guía de invasiones alienígenas* de Pedro Duque, para que hubiera artesanos que rodaran el subgénero de la serie b y de la serie z antes hubo príncipes del cine como Friedrich W. Murnau y Fritz Lang. Ambos hicieron películas con presupuestos ilimitados en la Alemania de entreguerras y, a través de su vasta cultura, desarrollaron proyectos en los que lo fantástico fue el resultado de propuestas innovadoras capaces de relatar las visiones del futuro, así como recrear en imágenes los mitos clásicos de la cultura alemana.

La filmografía de Fritz Lang está en parte determinada por la recreación de mundos fantásticos. En su juventud, su afición a las Bellas Artes le permitió viajar por Oriente conociendo lugares que posteriormente incorporó a su obra cinematográfica. Además, esa preocupación por la fantasía se circunscribe a los dos periodos en Alemania, el primero desde sus comienzos en el cine hasta su huida del régimen nazi y el segundo cuando regresó a Alemania a finales de los años cincuenta. Evidentemente su periplo norteamericano -considerado entre otros por Peter Bogdanovich como su mejor época- queda fuera de este análisis ya que el otrora príncipe del cine se vio constreñido a adaptarse a presupuestos y proyectos mucho más modestos que en su gloriosa época alemana.

Esta propuesta de comunicación se estructura sobre las películas de Lang ligadas a lo fantástico como la recreación romántica de la casa de la Muerte en *Der Müde Tod* (*La muerte cansada*, 1920); la construcción de un universo atemporal de reminiscencias medievales en las dos partes de *Die Nibelungen: Siegfried* (*Siegfrieds Tod*) / *Die Nibelungen: Kriemhilds Rache* (*Los Nibelungos: La muerte de Sigfrido/ La venganza de Crimilda*, 1924); el paraíso e infierno maquinístico de influencia gótica de *Metrópolis* (1926); el universo criminal de *Die Spinnen: Der Goldene See* / *Die Spinnen: Das Brillantenschiff* (*Las arañas: El lago de oro*, 1919 y *Las arañas: El barco de los brillantes*, 1920); la antesala de los grandes totalitarismos de *Dr. Mabuse der Spieler* (*El doctor Mabuse*, 1922) y *Das testament des dr. Mabuse* (*El testamento del dr. Mabuse*, 1933), y en su última fase como director en Alemania, *Der Tiger von Eschnapur* (*El tigre de Esnapur*, 1959), *Das Indische Grabmal* (*La tumba india*, 1959) y *Die Tausend Augen des Dr. Mabuse* (*Los crímenes del doctor Mabuse*, 1960).

Síntomas de ficción especulativa y alta fantasía en la pintura de Remedios Varo

Dr. Ricardo González-García
(Universidad de Cantabria)

Teniendo en cuenta que en literatura la ficción especulativa supone historiográficamente una categoría que, a partir de una invención puede poseer cierto carácter histórico o tener conexión con algunos eventos reales, implica grados elevados de fantasía e imaginación que pueden derivar en escenarios de terror, utópicos, distópicos, apocalípticos o ucrónicos, y que la alta fantasía, teniendo mucho que ver con la anterior, además de la invención de un mundo imaginario se caracteriza por infundir tintes épicos en los personajes que ahí aparecen, al propio tema o a la trama desde la que se urde y sustenta la historia que se describe, se trata en la presente reflexión de ofrecer un análisis especulativo de la pintura de Remedios Varo desde el filtro que ofrece todo este corolario de acepciones. Acercamientos, aplicados ahora a su pintura surrealista, con los que podemos clasificar obras de estos tipos de género literario como *El Señor de los Anillos*, de J. R. R. Tolkien, o la saga *La rueda del tiempo*, de Robert Jordan.

Si bien, tanto la ficción especulativa como la alta fantasía, más allá del contexto literario, sí que pueden ser desarrolladas en medios icónicos de imagen en movimiento o secuenciales, como el cine, la serie televisiva, el videojuego o el cómic, la lectura de este tipo de cuestiones aplicadas a la imagen fija que supone la pintura, desde su sentido tradicional, es mucho más conflictiva y compleja, pues depende más de la especulación aplicada de quien mira; de todo aquello que el/la espectador o el/la crítico o comisario/a pueda añadir a partir de lo que esa imagen fija le pueda evocar. Comenzando, por tanto, por estas premisas expuestas, se trata de ofrecer aquí una lectura de la obra de Remedios Varo que conecte su personal mundo imaginario, donde se combinan elementos que se aproximan a lo científico, lo esotérico y mágico, hasta lo místico o espiritual, con diferentes escenas de los géneros literarios contemplados para encontrar, aunque pueda resultar dificultoso dado el primer impedimento explicado, en función de la aplicación de las características de estos a la pintura, analogías que nos posibiliten constatar que, efectivamente, se pueden atisbar “síntomas” desde los cuales la obra de nuestra artista puede ser contemplada desde las ópticas de partida detalladas.

No obstante, antes de llegar a estas especificaciones podemos reconocer que, como escribe Pere Parramon en el monográfico de la revista *Brumal* dedicada a “lo fantástico en las artes visuales”, lo fantástico puede asimilarse como un “constructo especulativo heterogéneo”. Es decir, como un “atributo” que posee un amplio sentido que conlleva muchas variedades, pero que, en todo caso, también puede actuar junto al arte visual, y más concretamente, como supone el presente caso, en unión a la imagen plástica que implica la pintura. Así, comenzando con una adecuada justificación que explique la pintura de Remedios Varo desde la perspectiva de lo fantástico, nuestro cometido aquí será seguir esa misma senda especulativa heterogénea para transportarla algunos grados más al extremo, se podría decir, y poder llegar a sopesar la posibilidad, en algunas de sus pinturas, de aparición de una pictórica ficción especulativa o alta fantasía.

C'est l'autre qui est vieux: el discurso de la vejez como fuente de abyección y otredad en La abuela de Paco Plaza

Dra. Marta Miquel-Baldellou
(Universidad de Lleida)

En el momento más arduo de la pandemia de COVID-19, cuando los hospitales y, en especial, las residencias de ancianos se vieron sobrepasados por la gravedad de la situación, surgieron ciertas voces que apuntaban al ostracismo al que se sometía a nuestra población de mayores y al edadismo que imperaba en nuestra sociedad, término acuñado por Robert Butler, cuando se llegó a intuir que se desatendía e, incluso, que se dejaba morir primero a los ancianos por no poder atender al desbordante número de enfermos que habían contraído un virus letal. Este periodo tan dramático y reciente de nuestra historia dejaba al descubierto no únicamente la creciente longevidad de la población y el progresivo incremento del número de ciudadanos ancianos que ha tenido lugar en las últimas décadas, sino también los miedos y ansiedades que han ido aflorando en la sociedad actual en relación a la vejez. Los discursos del envejecimiento a menudo se han asociado con temores como la dependencia, el declive cognitivo, la soledad, el coste económico global, la precariedad de las políticas sociales y, en especial, las actitudes ambivalentes que la sociedad muestra hacia las personas mayores y que fluctúan entre el respeto y la exclusión.

Fruto de esta situación social a nivel global, como apuntan los críticos Cynthia J. Miller y A. Bowdoin Van Riper (2019), el cine fantástico y de terror actual ha ahondado tanto en las fobias personales como en los prejuicios sociales derivados de la vejez mediante largometrajes como son *La visita* (2015) de M. Night Shyamalan, *No respire* (2016) de Fedé Álvarez, *Hereditary* (2018) de Ari Arister, *Relic* (2021) de Natalie Erika James o *La mansión* (2021) de Axelle Carolyn, que revelan una actitud enigmática hacia la figura del anciano como fuente de otredad. A nivel nacional, el cineasta Paco Plaza ha estrenado recientemente el largometraje de terror *La abuela* (2021), en el que se describe la relación simbiótica entre Susana y Pilar, nieta y abuela, quienes, tras un periodo de ausencia en el que Susana se va a trabajar a París, ambas se reencuentran en Madrid, cuando Susana regresa para hacerse cargo de su abuela enferma, quien, a su vez, cuidó de ella en su infancia tras la prematura muerte de sus padres. La convivencia entre ambas va adquiriendo matices más inquietantes a medida que los roles de dominación y dependencia, de empoderamiento y de sumisión, se van confundiendo, a la par que sus respectivas identidades femeninas, de modo que ambas se erigen como paradigma del arquetipo del doble. En su obra *La vieillesse* (1970), la filósofa feminista Simone de Beauvoir defiende que el individuo es incapaz de reconocerse a sí mismo como anciano por lo que la vejez se convierte en fuente de otredad, al tiempo que la gerontóloga cultural Kathleen Woodward alude a la noción del espejo de la vejez para argumentar que el individuo rechaza el reflejo envejecido que le brinda el espejo y que contrasta con la figura interior, ajena a los efectos de la edad, que percibe como su identidad real.

Este trabajo pretende aproximarse al largometraje *La abuela* de Paco Plaza desde los preceptos teóricos de la ficción gótica y los estudios de la edad con el propósito de analizar los miedos relacionados con el proceso de envejecimiento, la construcción de la vejez femenina como fuente de abyección, la intertextualidad entre la figura de la anciana con arquetipos góticos clásicos (como el vampiro, la bruja o el fantasma), la caracterización de la anciana como doble y origen de otredad, y la distorsión de la separación entre diferentes etapas vitales, fruto de enfermedades degenerativas,

como símbolo de la dimensión cíclica de la edad. En definitiva, este artículo concibe la película *La abuela* de Paco Plaza como un cuento clásico gótico sobre la vejez que entronca con clásicos de la tradición gótica como “El corazón delator” (1843) de Edgar Allan Poe para adaptarlos a nuestra contemporaneidad.

El universo de alta fantasía de *Conan, el Bárbaro*. Experiencias en la sala de montaje con María Luisa Pino

Dr. Guillermo López Aliaga
(Universidad Miguel Hernández)

Desde su estreno en la década de los años ochenta del pasado siglo, la adaptación cinematográfica de *Conan, el bárbaro* (John Milius, 1982), basada en los relatos y novelas gráficas de Robert E. Howard, se ha convertido en un referente del subgénero de la alta fantasía en la gran pantalla. Conan, el cimmerico, constituye un personaje icónico que habita un universo legendario de magia, espada y brujería influenciado por los relatos de civilizaciones y culturas de la Antigüedad y la literatura de terror de autores como Lovecraft. Al igual que sucede en cualquier producción cinematográfica, una disciplina técnico-artística, como es el montaje, cobra una relevancia fundamental en la construcción fílmica de estas historias, pese a no obtener, en muchas ocasiones, la visibilidad y el reconocimiento profesional que merece.

La presente comunicación se centra en el análisis del rol desempeñado por uno de los profesionales que integran el equipo de montaje de toda producción cinematográfica, los ayudantes de montaje, piezas fundamentales en este engranaje por su extraordinaria labor. Mediante una serie de técnicas de investigación como la revisión bibliográfica, con la finalidad de conocer en profundidad las características de la alta fantasía presentes en esta película, así como la entrevista personal a María Luisa Pino, célebre ayudante de montaje y técnica de efectos especiales durante más de cuarenta años, participante en la creación cinematográfica de esta producción desde la sala de montaje, se exponen multitud de experiencias y cuestiones de gran interés científico sobre la creación de esta película y se extraen una serie de conclusiones que nos permiten conocer las aportaciones de estos profesionales, con la finalidad de tomar conciencia de la importancia de este oficio invisible en la construcción de las obras cinematográficas.

Alta fantasía en la idiosincrasia cultural gallega

Sara Calvete Lorenzo

(Universidad de Santiago de Compostela)

La idiosincrasia cultural gallega es singular respecto a la fantasía. Partiendo de la ingente cantidad de seres mitológicos que pueblan un territorio de pequeño tamaño y sus clanes totémicos, magnitud solamente comparable con otras tradiciones de alta profusión oral como la Irlandesa, o en el caso de España, centralizada en su zona norte de Asturias, Cantabria o País Vasco.

En conexión con lo anterior, no es casual la existencia de tal cantidad de criaturas fantásticas domésticas, entendido tal concepto en oposición a la alta fantasía: lobishomes, cocas, urcos, lavandeiras, santas compañas, mouras, meigas e meigas chuchonas, trasnos, nubeiros, mouros, lamias, biosbardos, gatipedros, tardos, xacias...

La fina línea que subdivide en ocasiones la alta de la baja fantasía, según la estructura dramática y localización de la propia acción e historia, es común en literatura y cine. En el caso gallego, hay una clara profusión de textos fantásticos, existentes en literatura tanto clásica (Cunqueiro, Daniel Cortezón, Branco Amor, Anxel Fole, Carlos Casares...), como actual (Ledicia costas, Sabela González...). También bebe de las tradiciones y cantares heroicos cuasi artúricos de Breogán o del libro de Ith. O de personajes legendarios como Pepa a Loba, Xan Quinto, o Apalpador o a Raiña Lupa.

En el caso particular del cine gallego existe la fantasía, indudablemente, como la adaptación del mito del urco en *Néboa*, u otros como *Dagon*, *Romasanta*, *Bosque Animado*, *O corpo aberto* (sin estrenar)... pero siempre con una vinculación inherente a lo real. Además de la obvia cuestión presupuestaria, en la praxis fílmica algo básico, sin embargo, sería ilógico pensar en ella como única motivación. Por qué no hay alta fantasía entonces.

La negación del concepto mismo también es una manera de aproximarse, quizás la producción visual gallega tiene una obsesión con el propio paisaje (fotografía, pintura, cinematografía), con la territorialidad, sus límites, fronteras rururbanas y las peculiaridades del mar y la montaña.

Contextualizamos la fantasía en la realidad, es verdad que en NCG (Novo Cinema Galego) existen multitud de mundos en donde la historia o los personajes no se ubican temporal ni espacialmente. También diferenciándose a su vez del realismo mágico.

Existe acaso una idiosincrasia concreta como sociedad que nos vincula de tal manera al paisaje y al territorio, que todo lo fantástico que imaginamos lo colocamos de manera más o menos delimitada sobre el.

Quizás ese posicionamiento ético del bien y el mal en la alta fantasía nos es ajeno en su asimilación de fenómeno natural. Quizás la característica del propio paisaje es lo suficientemente onírico como para permitirse ser un mundo propio. Quizás las tradiciones animistas y de adoración natural, ya no tienen presencia social estructural, pero poseen tal peso que entendemos la fantasía como una consecuencia lógica de la tierra salvaje cuando se habita. Acaso el abandono de muchas tradiciones de corte oral influenciado por el neoliberalismo y la globalización nos provoca un abandono de la fantasía propia.

¡He visto un dragón! La evolución de los efectos visuales a través del cine de Alta Fantasía

Dr. Damià Jordà Bou

(Universidad Miguel Hernández)

En esta comunicación se propone elaborar una cronología de la evolución, no siempre lineal ni regular, de la conexión entre las innovaciones técnicas cinematográficas y la aparición de nuevas películas y sagas de Alta Fantasía. Nos centraremos especialmente en todos los aspectos que cubren el amplio espectro de la postproducción, 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.

El punto de partida de este relato cronológico se establece en los primeros años 80 del siglo XX, puesto que en este periodo coinciden dos circunstancias: la irrupción en la industria cinematográfica del género de la Alta Fantasía -que durante las décadas anteriores había ido creciendo fundamentalmente en el ámbito de la literatura- y la aparición de las primeras técnicas digitales que se irían combinando con los tradicionales procesos de trabajo físicos y ópticos. Es en este periodo cuando las tradicionales técnicas de *stop-motion*, empleadas durante décadas para recrear escenarios y seres fantásticos, empiezan a verse modificadas con técnicas que se apoyaban en medios informáticos, como la llamada *GoMotion*. Al mismo tiempo, grandes figuras de los efectos especiales como Ray Harryhausen van abandonando la industria en pro de estudios interdisciplinarios como Industrial Light and Magic, que no sólo cambiaran las técnicas sino también los flujos de trabajo, pasando a ser más colectivos y transversales. Este hecho se ejemplifica con la coincidencia en cartelera de las películas *Furia de titanes* (*Clash of Titans*, Desmond Davis, 1981) -última cinta firmada por Harryhausen- y *El dragón del lago de fuego* (*Dragonslayer*, Matthew Robins, 1981) primer trabajo de Alta Fantasía en el que se pone en práctica el *GoMotion*, dando a la vez inicio al auge del cine altofantástico de los 80.

A partir de ahí observamos la evolución de técnicas físicas y ópticas, combinadas con la irrupción de las digitales, y localizamos tres elementos fílmicos comunes ligados al desarrollo de estos procesos visuales: el deseo constante de animar un dragón de la forma más realista posible, el reto de conseguir efectos de *morphing* cada vez más creíbles y el anhelo de adaptar con fidelidad la obra literaria de Tolkien. Estos tres elementos se repetirán de forma recurrente desde finales de los años 70 y hasta la actualidad, y nos darán una buena muestra de la combinación entre la innovación y el desarrollo de herramientas tecnológicas y las justificaciones discursivas que motivan esta innovación. Esto sin olvidar que no solo el avance tecnológico hace crecer un género, sino que su auge (y declive) coincide con tendencias sociales y culturales, incluso políticas y económicas, y que estas tendencias suelen motivar el desarrollo de soluciones tecnológicas, y no a la inversa.

Finalizaremos con la actual implantación de las técnicas digitales y de imágenes generadas por ordenador que ha propiciado el resurgir del género en productos para plataformas digitales, concluyendo, entre otras cosas, que la digitalización ha permitido la democratización de los medios, haciendo que la recreación realista de universos fantásticos no este sólo al alcance de los gigantes de la industria, pero que al mismo tiempo existe en la industria una tendencia a recuperar y conservar la fisicidad de lo matérico, que en la actualidad ha pasado a ser más costoso y exclusivo que los masivos procesos digitales.

Hembras decapitadas que sobreviven a través del arte

Dra. Susana Guerrero Sempere (Universidad Miguel Hernández)

y Dra. Amparo Alonso-Sanz (Universidad de Valencia)

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. De manera que la “alta fantasía” en el campo de lo fantástico se vincula en su obra artística a través de referentes como Medusa en Grecia, La Coyolxauhqui en México, Santa Bárbara en Alicante, Sikanen Cuba, La Mare dels Peixos en Jávea (Alicante), Santa Catalina de Alejandría en Toro (Zamora). El objetivo es elaborar un relato biográfico narrado a cerca del origen de estos encuentros y cómo han ido influenciando su trabajo. A través de una metodología cualitativa, se emplea la historia de vida para abordar la experiencia de la fuerza de la decapitación. Se reflexiona cómo se aparecen, dónde lo hacen, en qué momento, qué simbologías tienen y qué atributos poseen. Se estudia la forma en que este imaginario se integra en el mundo alternativo creado por la artista, con reminiscencias narrativas y estéticas de estos encuentros, pero a través del grabado, la escultura, la instalación artística... desarrollando un imaginario propio. Como resultado se obtienen los relatos y tradiciones que, pervertidos a lo largo de la historia, se reconstruyen por Susana a través de la carga poética y simbólica de los materiales que están relacionados con las tierras de origen, los encuentros culturales y la antropología de la experiencia. Se concluye con el modo en que la fantasía puede incorporarse a futuros retos creativos.

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*. Un año antes, Bakshi ya había realizado su primera incursión en el cine fantástico, en este caso dentro del subgénero postapocalíptico, con *Wizards* (Bakshi, 1977). Esta película, de resultado desigual, le proporcionó el bagaje técnico necesario para poder encarar la arriesgada tarea de crear un largometraje de animación basado en el mundo creado por J. R. R. Tolkien.

Para llevar a cabo esta obra, Bakshi combinó tres técnicas que serán analizadas de forma detallada: la animación tradicional, la rotoscopia tradicional y la rotoscopia mecanizada, que ya había usado en *Wizards*. La producción de la película duró tres años, incluyendo el rodaje de las escenas de imagen real, muchas de ellas filmadas en España. Durante un año doscientos animadores dibujaron las secuencias de animación y se pintaron diez mil fondos para las más de dos horas de película, que costó 8 millones de dólares. Aunque las críticas de la obra no fueron muy positivas, la cual adaptó únicamente los dos primeros volúmenes de esta trilogía, sí fue un relativo éxito en taquilla y recaudó más de 30 millones de dólares solo en EE.UU., consiguiendo además popularizar nuevamente la obra de Tolkien, ya que a partir del estreno de la película se reeditaron sus libros y se tradujeron a varios idiomas de países en los que no habían sido publicados. Además, 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.

¿Quién está detrás de los personajes de la Alta Fantasía?

Charo Albaladejo Lardín, Ángel Tere Díaz García y Ana Gozávez Sempere (Ciclo Formativo Grado Superior de Caracterización y Maquillaje Profesional, IES El Pla de Alicante).

En esta ponencia de carácter distendido, las profesoras Charo Albaladejo Lardín, Ángel Tere Díaz García y Ana Gozávez Sempere presentan trabajos de maquillaje y caracterización, vinculados con la “alta fantasía”, llevados a cabo en el Ciclo Formativo del Grado Superior de Caracterización y Maquillaje Profesional del IES El Pla de Alicante.

La ciencia como medio de veracidad en la alta fantasía de Terry Pratchett: *Mundodisco*

Dr. Francisco Cuéllar Santiago
(Universidad Miguel Hernández)

Se podrían clasificar las obras de Terry Pratchett como literatura satírica inspirada profundamente en la obra de Tolkien, a menudo se le cita como un autor de ciencia-ficción por la gran cantidad de elementos científicos que incorpora a sus historias, pero no debemos olvidar que la saga más importante del autor denominada *Mundodisco*, es un universo de alta fantasía. Quizás, podríamos considerar la ciencia aplicada por Pratchett como *light*, ciencia parodia usada para reírse de la raza humana, pero ¿es esto suficiente como para considerar sus ideas como científicas?

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 bien¹. Pratchett introduce la ciencia en su obra forma recurrente, siempre desde la visión satírica como ya hemos comentado, pongamos algunos ejemplos que así lo demuestren: en *Mundodisco* existe la universidad 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, pues como la materia curva el espacio-tiempo (teoría de cuerdas), 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.

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: —¿Qué le ocurre a la tortuga?— 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.

Con lo comentado, en esta investigación vamos a intentar responder a la pregunta ¿se puede aprender ciencia con los libros de Terry Pratchett? Dentro del grueso de la obra literaria diríamos que si uno no está familiarizado con los términos científicos pasarían desapercibidos muchos conceptos, por ello, el autor escribió junto a la

¹ Pratchett, T. (1999). *La ciencia en Mundodisco 1*. Edit Ebury, pág. 136.

Stewart y Jack Cohen (científicos y divulgadores reconocidos) una serie de cuatro títulos denominados *La Ciencia de Mundodisco*, analizaremos dichas obras para intentar dilucidar la relación ciencia-magia en la alta fantasía de Terry Pratchett.

La pintura en la Alta Fantasía antes de la Alta Fantasía

Paula Sánchez Romero

(Universidad Pablo de Olavide, Sevilla)

El concepto Alta Fantasía no se define hasta 1971 por Lloyd Alexander y su principal referente, *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien, sale publicado en 1954. Sin embargo, un concepto siempre ha de existir y desarrollarse antes de poder ser definido y no es distinto en el caso de la Alta Fantasía. Si esta pudiese ligarse a un movimiento pictórico, sería claramente a algunos de los más relevantes que tienen lugar aproximadamente un siglo antes, en concreto de finales del Siglo XVIII a principios del Siglo XX. Estos serían el Romanticismo, los Prerrafaelistas y el Simbolismo. En todos estos movimientos encontramos los elementos de los que bebe la Alta Fantasía y que la diferencia de otros géneros fantásticos, como la mitología griega y romana, la mitología nórdica y celta, los mitos artúricos, la estética medieval y las criaturas mitológicas, como ninfas, esfinges o brujas. En estos años se da una vindicación de todos estos elementos, que habían sido denostados durante el Humanismo, el Renacimiento y el Clasicismo. Sin duda, esta época es el germen que abona lo que será la estética y el universo visual de la Alta Fantasía. Se revisará la obra de artistas claves como William Blake, Caspar David Friedrich, Dante Gabriel Rossetti, Gustave Moreau, Lawrence Alma-Tadema o Luis Ricardo Falero, por citar algunos.

Más allá de la alteridad fantástica. Segunda visión y descolonización de ecosistemas mágicos

Dr. Javier Moreno

(Universidad Miguel Hernández)

La supervivencia del proyecto moderno 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, preservan el privilegio de las “cosas reales” frente a las que parecen obedecer a supercherías trasnochadas, a la cultura del entretenimiento o a la locura misma. La balanza es una metáfora moderna de justicia (trucada y perniciosa) que se decanta siempre en favor de una supuesta realidad estable y demostrable.

La segunda visión es la capacidad de ver *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. Aquí abordamos la segunda visión desde un sentido más amplio, aludiendo tanto a la mirada de la bruja que vuela hacia el Benevento y descubre escurridizos paisajes astrales, como a la del médium que se comunica supuestamente con muertos, a la del camionero sorprendido que ve una luz cegadora en la carretera (¿visitante extraterreno o aparición mariana?) o a la 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. Un don muy similar al que ofrece el relato de ciencia ficción. Y en ese sentido nos trae numerosas herramientas para la especulación política y la creación de nuevos mundos.

La modernidad cognitiva dibuja esa *alteridad* fantástica, una elaboración visual compartida por visionarias de todas las culturas (santas, brujas, chamanes, locas o artistas) frente a los discursos y a los grandes relatos científicos, médicos y jurídicos. Pero en relación con la ciencia ficción, y en concreto con la Alta Fantasía, ¿crea la ficción especulativa nuevos mundos visionarios? ¿O son las visiones gnósticas las que motivan los relatos de ciencia ficción *primigenios*? 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 y ficción sobre la que intentamos atender. 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 Cusicanqui, o de dibujar itinerarios para una realidad *daimónica* que aúne el pensamiento racional, el relato folclórico y el paradigma mágico, según Harpur. Una encrucijada lejos de la alteridad fantástica donde interseccionen la experiencia de políticas bien tangibles y la de mundos astrales indemostrables.

El vehículo propuesto: el análisis de 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: 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, ficciones y formas de visión cruzadas, mágicamente sostenibles.

El poder mágico de los espejos en la alta fantasía

Marina Díaz-Caneja Alepuz (Universidad Politécnica de Valencia)
y Dra. Amparo Alepuz Rostoll (Universidad Miguel Hernández)

El imaginario propio de la alta fantasía cinematográfica construye universos épicos en los que se desarrollan historias que acontecen en otros tiempos y otros lugares. Al reflexionar sobre los recursos formales que los creadores utilizan en su escenificación para componer estas historias, centraremos nuestro interés en el poder mágico de los espejos, en cuanto a su capacidad matérica de reflejar lo que ante estos se exhibe y su capacidad para actuar como “trasladores” desde los que nos adentramos en mundos fantásticos y cuyas propiedades mágicas se remontan a los orígenes míticos.

Reflexionaremos sobre su expresión gráfica en el devenir de la alta fantasía cinematográfica, centrándonos en analizar la condición del espejo como un elemento dotado de poderes mágicos en cuatro películas: *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) de Walt Disney, *El señor de los anillos: la comunidad del anillo* (2001) de Peter Jackson, *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001) de Chris Columbus y *Alicia a través del espejo* (2016) de Tim Burton.

Para realizar nuestra investigación revisaremos las fuentes directas, en concreto, las películas, objeto de estudio; los orígenes míticos de las propiedades mágicas de los espejos; los textos originales de las cintas y a los dibujantes e ilustradores que han recreado estas historias: *Blancanieves* (1812) de Jacob y Wilhelm Grimm, *El señor de los anillos* (1954) de J. R. R. Tolkien, *Harry Potter y la piedra filosofal* (1997) de J. K. Rowling y *Alicia a través del espejo* (1871) de Lewis Carroll.

Analizaremos la semántica y la iconología del espejo en estas piezas de alta fantasía que se nutren, en su significación, de referentes narrativos sobre todo de la literatura romántica y de las teorías sobre la condición humana desarrolladas por autores como Freud o Lacan y, en su representación, de referentes gráficos de la pintura, destacando la influencia de los artistas románticos, prerrafaelistas y surrealistas, así mismo del cine primitivo que trata desde su origen de recrear lo fantástico.

Naturaleza y nostalgia: el árbol como símbolo en los relatos fantásticos

Dra. Celia Cuenca García

(Centro de Estudios Superiores Barreira Arte+Diseño y Universidad Miguel Hernández)

La Alta Fantasía es la puerta a un mundo sin tiempo cuya principal cualidad es que el bien, claramente diferenciado del mal, lucha para recuperar su hegemonía. El esquema moral sigue siendo el mismo desde hace décadas y es reconocible para cualquier tipo de público: los orcos son feos y malvados mientras que los elfos son bondadosos, bellos y poseen poderes curativos.

Al mismo tiempo que el terror o la ciencia ficción se acercan cada vez más al oscuro presente de sus espectadores –mediante la representación directa o metafórica de sus miedos y tabúes– la Alta Fantasía se mantiene situada en un terreno ambiguo cuyo cronotopo no pertenece a ninguna época ni a ninguna geografía. En ese espacio incierto, el bien todavía tiene la oportunidad de triunfar contra el mal. Quizá por eso, desde la perspectiva actual, la Alta Fantasía adquiere un tono nostálgico. Porque sugiere un tiempo y un espacio en el que había esperanza, sacrificio y valentía suficientes como para que los seres más pequeños –desde Skywalker a Frodo– se atrevieran a enfrentarse al poder absoluto.

Siguiendo esta línea de análisis, la nostalgia que podemos advertir en estos universos toma forma a través de múltiples discursos: el respeto por la naturaleza de *El Señor de los Anillos* (2001-2003), la vocación vital de *Star Wars* (1977-1983), el sacrificio o el amor por la familia en *Willow* (1988), la importancia del hogar en *El Hobbit* (2012-2014), la paz y la armonía en *El Cristal Oscuro* (1982) o la pureza en *Legend* (1985).

Sin embargo, más allá de las peculiaridades de cada narrativa, hay una forma que sintetiza, de manera recurrente, la nostalgia en su versión más cotidiana: la figura del árbol. En el cine, el árbol ha adquirido una serie de valores heredados de la religión, la mitología y las leyendas de todas partes del mundo que lo definen como un icono de la nostalgia. Desde los grabados de Friedrich a las películas de Tarkovski, desde la religión católica a la mitología germana, desde *Pesadilla antes de Navidad* (1993) a *Blade Runner 2049* (2017).

El árbol no sólo es símbolo de la añoranza por un tiempo que nunca fue y nunca será, sino el portal de acceso a mundos que representan este anhelo. El árbol es puente y ventana de acceso. Por ello, también aparece en narrativas de la Baja Fantasía, precisamente porque en ellas se accede a un mundo otro donde las respuestas son más claras. Donde Bastian puede combatir la Nada, Harry Potter puede enfrentarse a Pitter Petegrew y Mei adentrarse en el mundo de su amigo mágico Totoro.

En última instancia, podríamos establecer una relación directa entre la figura del árbol y el discurso ecologista derivado de la crisis climática que tanto define el tiempo presente. El árbol seco, el árbol viejo, el árbol sabio, son todo manifestaciones de esa naturaleza que se desvanece y que se lleva con ella valores del bien como la sabiduría, el equilibrio o el respeto por lo que nos rodea. En esta comunicación me interesa explorar la figura del árbol, su simbología relativa a la nostalgia y su presencia recurrente en la Alta Fantasía. Por un lado como representante de lo nostálgico, pero por otro como aviso o alerta de aquello que estamos perdiendo irremediablemente.



FANTAELX

V CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO,
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS



FANTAEIX

V CONGRESO INTERNACIONAL DE GÉNERO FANTÁSTICO
AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

ASOCIACIÓN DE DESARROLLO Y DIFUSIÓN
DEL GÉNERO FANTÁSTICO
"UNICORNIO NEGRO"

CÍA CENTRO DE
INVESTIGACIÓN
EN ARTES

MASIVA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN UVA