

Territorios de la Alta Fantasía [Reseña]

Territories of High Fantasy [Review]

Fechas | En edición: 08/04/2024 - Publicación final: 01/07/2024

Ayla SÁNCHEZ-MARCH

Universidad de Alicante. España. aylasm20199@gmail.com.
<https://orcid.org/0009-0008-4044-0461>

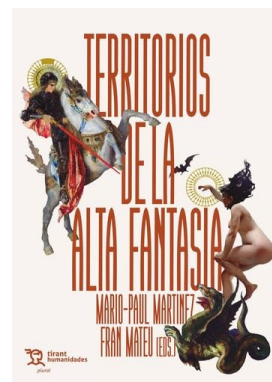
Territorios de la Alta Fantasía

Editores: Mario-Paul Martínez y Fran Mateu.

Valencia: Tirant editorial, 2023.

324 páginas

ISBN: 978-84-1183-091-1



Resumen

El libro que reseñamos a continuación tiene como objetivo ofrecer un recorrido por las distintas obras, autores y medios en los que se desarrolla el subgénero de la Alta Fantasía. Contiene 29 capítulos de distintos expertos que plasman la diversidad del subgénero, mediante propuestas de análisis y consideraciones. Así, se pretende que los aficionados o interesados en la Alta Fantasía puedan tener un estado de la cuestión que les permita reflexionar sobre el concepto y lo que abarca.

Palabras clave

Alta Fantasía; artes; subgénero de la fantasía; transmedia

Abstract

The book we review below aims to offer a tour of the different works, authors and media in which the subgenre of High Fantasy is developed. It contains 29 chapters by different experts that reflect the diversity of the subgenre, through proposals for analysis and considerations. Thus, it is intended that fans or those interested in High Fantasy can have a state of the question that allows them to reflect on the concept and what it encompasses.

Keywords

High Fantasy; arts; fantasy's subgenre; transmedia

Dragones, elfos, enanos, magos, guerreros heroicos... Son solo algunos de los elementos que el público clasificaría como Alta Fantasía. Sin embargo, ¿qué es la "Alta Fantasía"?, ¿qué obras se adscriben a este subgénero de la fantasía? y ¿cuáles son los territorios por los que transita?

La mayor problemática que explicita el conjunto de capítulos radica en la primera pregunta planteada, ya que para hablar de un subgénero, primero debemos tener claro de qué se trata. Si bien la obra reseñada carece de una respuesta unívoca para esta cuestión, proporciona características que nos acercan a una posible definición.

El primer, y más íntegro, capítulo en centrarse en este tema corresponde al segundo, titulado: "Fronteras teóricas de la Alta Fantasía: características definitorias y etiquetas subgenéricas", de Daniel Lumbreras Martínez. Las características que enumera parten de estudios previos sobre la Alta Fantasía. Nos quedaremos con dos: la concepción de un mundo secundario con normas propias, pero verosímiles; y la existencia de criaturas y energías sobrenaturales. El motivo de seleccionar ambas radica en que serán las claves que destaquen otros capítulos a la hora de entender el subgénero y analizar sus obras.

Al final del libro, se vuelve a sacar a colación esas características, pero desde el punto de vista popular. Esto supone un acierto, ya que es necesario reflexionar sobre qué es lo primero que el público general piensa cuando les mencionan la Alta Fantasía.

Al margen de estas dificultades definitorias, encontramos obras paradigmáticas del subgénero que son un reflejo de sus características principales. El análisis de dichas obras, desde diferentes vertientes, nos otorga la oportunidad de consolidar la Alta Fantasía en nuestro imaginario y acercarnos más a su esencia.

Pese a la variedad de obras, el foco está puesto sobre dos autores que se han convertido en hitos fundamentales de la literatura y el cine de fantasía. Nos referimos a J. R. R. Tolkien y a George R. R. Martin.

Del primero destacamos dos capítulos que se centran en el análisis de sus obras desde lecturas originales y diferentes entre sí: el análisis de los vampiros y hombres lobo, criaturas que, popularmente, no relacionamos con la Tierra Media; y el empleo de la antropología para hablar de las razas que habitan el mundo.

En cuanto a los capítulos dedicados a *Juego de tronos*, obra más popular del segundo autor, plantean una serie de argumentos que rompen con el heroísmo y la épica propios de la Alta Fantasía. Nos hablan del reflejo de una política real y compleja, de la crudeza en las muertes de los personajes y la inmoralidad en las acciones de los mismos.

Es necesario hacer hincapié en otras obras y autores que no dejaron de aportar riqueza al subgénero.

Por ejemplo, el clásico *Conan el Bárbaro* dio lugar a una de las variaciones de la Alta Fantasía más conocidas: la espada y brujería. En el caso de Terry Pratchett, sus obras aportan una perspectiva cómica, paródica y científica sobre el subgénero. Otras obras sirvieron para desarrollar la Alta Fantasía en el entorno transmedia: *Dungeons and Dragons*, *The Witcher*, la saga de Terramar, entre otras.

El hecho de que estos últimos ejemplos se desarrollen en medios distintos nos sirve para centrarnos en uno de los puntos en los que se fundamenta el libro, y que forma parte del propio título: los territorios. En los capítulos hallamos toda una exploración por los medios audiovisuales y las artes en las que evoluciona la Alta Fantasía.

Queda claro que los orígenes del subgénero se sitúan en la literatura, pero los capítulos enfocan sus análisis, principalmente, a la industria del cine. Ello se debe a que es el medio de entretenimiento más consumido en las últimas décadas, y han sido muchas las adaptaciones cinematográficas que han surgido.

La espectacularidad que deriva de la magia y otros elementos alto-fantásticos es un rasgo digno de plasmar en una pantalla. Cabe destacar que, respecto al ámbito cinematográfico, los autores se han referido a las técnicas empleadas para el desarrollo de este tipo de películas. Además del interesante capítulo sobre la rotoscopia en la adaptación de *El señor de los anillos* de Ralph Bakshi, encontramos otros dos estudios esenciales sobre la postproducción. El primero atañe a los aparatos y métodos predigitales, ubicados en la década de los 80; mientras que el segundo se sitúa de lleno en la era digital actual, donde destacan las grandes empresas de efectos especiales.

Por otro lado, el videojuego es otro medio que se resalta. Sin embargo, no nos centraremos en desglosarlo, ya que el análisis de las obras adaptadas a videojuego gira en torno al propio contenido de la obra y no a técnicas concretas.

En última instancia, encontramos capítulos dedicados al arte plástico, un medio visual propicio para resaltar la espectacularidad que comentábamos. Sin restar mérito a las obras plásticas destacadas ni a los estudios que las analizan, comprobamos que las temáticas de dichas obras no están tanto vinculadas con la Alta Fantasía en sí, sino con sus orígenes. Es decir: reflejan episodios mitológicos y legendarios que, muy probablemente, han dado lugar a muchas obras canónicas de Alta Fantasía.

Como conclusión, la variedad de obras y la actualidad de los medios en los que se desarrolla la Alta Fantasía son los puntos más destacables; a pesar de que la cantidad de capítulos es demasiado numerosa. En relación a ello, es necesario hacer alusión a la macroestructura que presentan los capítulos, cuyo orden ofrece un recorrido iniciado por el intento de definición del concepto, pasando por el análisis de obras y medios agrupados por temáticas, y finalizando en una suerte de conclusión que vuelve a referirse al problema del subgénero.

De forma similar ocurre con las obras paradigmáticas referenciadas, ya que se analizan aquellas que, no solo han dado origen y prosperidad al subgénero, sino que su popularidad se mantiene vigente a día de hoy.

Las posibles mejoras que mencionamos atañen a una ampliación del contenido. Como bien hemos evidenciado, las obras de Alta Fantasía son numerosas, así como los medios con los que tienen relación. Todavía queda, entonces, mucha exploración por diferentes puntos: obras menos conocidas y más actuales, incidencia en los orígenes literarios y más propuestas para asentar la controvertida definición. A pesar de que las exploraciones analíticas distan mucho de haberse completado, este libro recopilatorio propone una gran investigación para asentar las bases del subgénero.