

EN TEORÍA

Límites y profundidades del «fantasy»

por Jacinto Antón *



J. ORTIZ. BURTON & CYB. TOUTAIN, BARCELONA, 1988.

El auge experimentado en los últimos años por el «fantasy» ha situado a este tipo de narrativa en los primeros lugares de ventas en nuestro país. Género sincrético donde los haya, la proliferación de títulos y colecciones, algunas de ellas dirigidas al público joven, ha traído consigo una cierta confusión a la hora de evaluar las coordenadas que lo definen.

El presente artículo bucea en el trasfondo del «fantasy», situando sus orígenes y las características de un género en el que la aventura se tiñe de ciencia ficción, terror y magia.

La proliferación de obras de fantasía en los estantes de las librerías españolas, la multiplicación de editoriales que inician colecciones del género y la visita a nuestro país en verdadero olor de multitudes de clásicos como Michael Moorcock, demuestran que este tipo de narrativa ha adquirido en España una popularidad notable, sobre todo entre el público joven.

La fantasía, el *fantasy* anglosajón, es un campo amplio de fronteras permeables en el que tienen cabida las más variadas creaciones. Una manera de acotar el tema es decidir, como proponen algunos especialistas, que sólo forman parte del género las obras

en las que la magia juega un papel argumental. Ello, pese a su evidente funcionalidad, no despeja las dudas sobre los numerosos híbridos que aparecen continuamente en el mercado y que han dado lugar incluso a etiquetas específicas, como la *science-fantasy* o la fantasía-terror (Timun Mas, especializada en el sector más joven de los aficionados, ha lanzado una colección, de este estilo, inaugurada con *Confesiones de un vampiro*, de Anne Rice).

Ciencia ficción y terror aparecen a menudo mezclados con lo que cabría denominar fantasía pura de manera indisoluble: obras como el ciclo de los dragoneros de Pern, de Anne McCa-

frey (todos los títulos editados por Acervo), o los apasionantes libros del Nuevo Sol (Minotauro ha publicado recientemente el primer volumen, *La sombra del torturador*), de Gene Wolfe, son considerados ora fantasía ora ciencia ficción, según convenga; la primera plantea un mundo con dragones flamígeros, el segundo, introduce un héroe armado de espada, son, realmente, dos mitemas clásicos del *fantasy*, pero una y otra obra establecen parámetros de ciencia ficción que hacen dudar sobre su ubicación rotunda en un género.

Grandes creaciones de la ciencia ficción como *Dune* y sus secuelas, de Frank Herbert, o la cinematográfica saga de *La guerra de las galaxias*, pueden también ser tomadas como *fantasy* sin vulnerar su esencia.

La necesidad, mercantil y académica, de trazar unos límites en un campo tan heterogéneo, en el que además la imaginación está por definición totalmente disparada, produce situaciones confusas. Los autores no se preocupan de la, para ellos, nimia cuestión de las fronteras: el incontinente maestro de lo macabro Stephen King escribe hoy *fantasy* teñido de terror, terror teñido de *fantasy* y *fantasy-terror*



J. ORTIZ. BURTON & CYB. TOUTAIN, BARCELONA, 1988.



E. CHAN. LA ESPADA SALVAJE DE CONAN. PLANETA, BARCELONA, 1982.



J. ORTIZ, BURTON & CYB. TOUTAIN, BARCELONA, 1988.

mezclado con *western*. Los editores tienen verdaderos problemas para ubicar el material; no digamos ya el lector poco avezado.

Hay que añadir la actitud verdaderamente guerrillera de algunos directores de colección, empeñados en «dignificar» el género a base de abate los muros del ghetto, dando entrada a cualquier producción con elementos fantásticos. Y las recuperaciones de clásicos de la narrativa fantástica que vienen a sumarse al alud de títulos.

Juegos de «rol»

Por otro lado, el consumo indiscriminado de productos, un fenómeno ampliamente probado entre los lectores más jóvenes y en el que influyen los juegos de *rol* y de ordenador, con su total mixtura de elementos, ha provocado que hoy puedan convivir fácilmente en los anaqueles, y lo que es más significativo, en la mente de los aficionados, no sólo H.P. Lovecraft, Tolkien y Julio Verne, sino las aventuras de Conan y *Los Nibelungos*. La única librería barcelonesa especializada en narrativa fantástica, Gigamesh,

ubica en espacios vecinos obras sobre mitología celta el ciclo artúrico y las novedades de *fantasy*.

La cosa no es tan aberrante y en cambio arroja luz sobre los orígenes, los caminos y los objetivos del género. En la actualidad es fácil percibir cuáles son las funciones del *fantasy*: compensar a base de fábulas la excesiva racionalidad de la vida moderna —de ahí su creciente preponderancia sobre su incestuosa hermana, la ciencia ficción— y paliar la sed de mitos a base de recreaciones constantes de los temas de siempre.

Michael Moorcock, en su ensayo *Wizardry and Wild Romance. A Study of Epic Fantasy* (Londres, 1987), rastrea los orígenes del género hasta la novela de caballería. He aquí una lista de los elementos familiares que encuentra en una obra como *Palmerín de Inglaterra* (1547-48): brujos, armas mágicas, ropajes de invisibilidad, hermosas hechiceras, máquinas voladoras, anillos mágicos, castillos encantados, ogros, enanos, monstruos, espíritus malévolos, espíritus benéficos, maldiciones, tragedia, un héroe joven de buena apariencia, que debe rescatar a una heroína bella y

virtuosa. Cualquiera que haya leído el *Amadis de Gaula*, por poner otro ejemplo, se sentirá a sus anchas en muchas creaciones modernas etiquetadas como el más puro *sword and sorcery* (una denominación más bien peyorativa del *fantasy*).

A partir de la novela de caballería —por supuesto, cabría ir más allá y analizar los más antiguos testimonios del folclore europeo—, Moorcock va señalando las distintas corrientes literarias de las que el *fantasy* moderno toma su herencia: la novela gótica —con sus monjes diabólicos y sus siniestros ambientes—, Macpherson y el fenómeno Ossian, Poe, la poesía romántica, los prerafaelitas, el orientalismo, Kipling y Edgar Rice Burroughs —Mowgli y Tarzán como antecesores de los nobles salvajes de Cimeria o Lankhmar.

El héroe y sus pruebas

La lista de influencias es interminable. Básicamente, factores formales aparte, se descubren en el *fantasy*, con más o menos transparencia según la obra, situaciones y personajes arquetípicos descritos ya en la literatura su-

meria, griega o germano-escandinava. El héroe, su nacimiento e iniciación, sus pruebas —todas de gran carga simbólica—, su triunfo y su castigo por el exceso de autoconfianza (*hybris*) que ofende a los dioses, aparecen de manera recurrente en el *fantasy*.

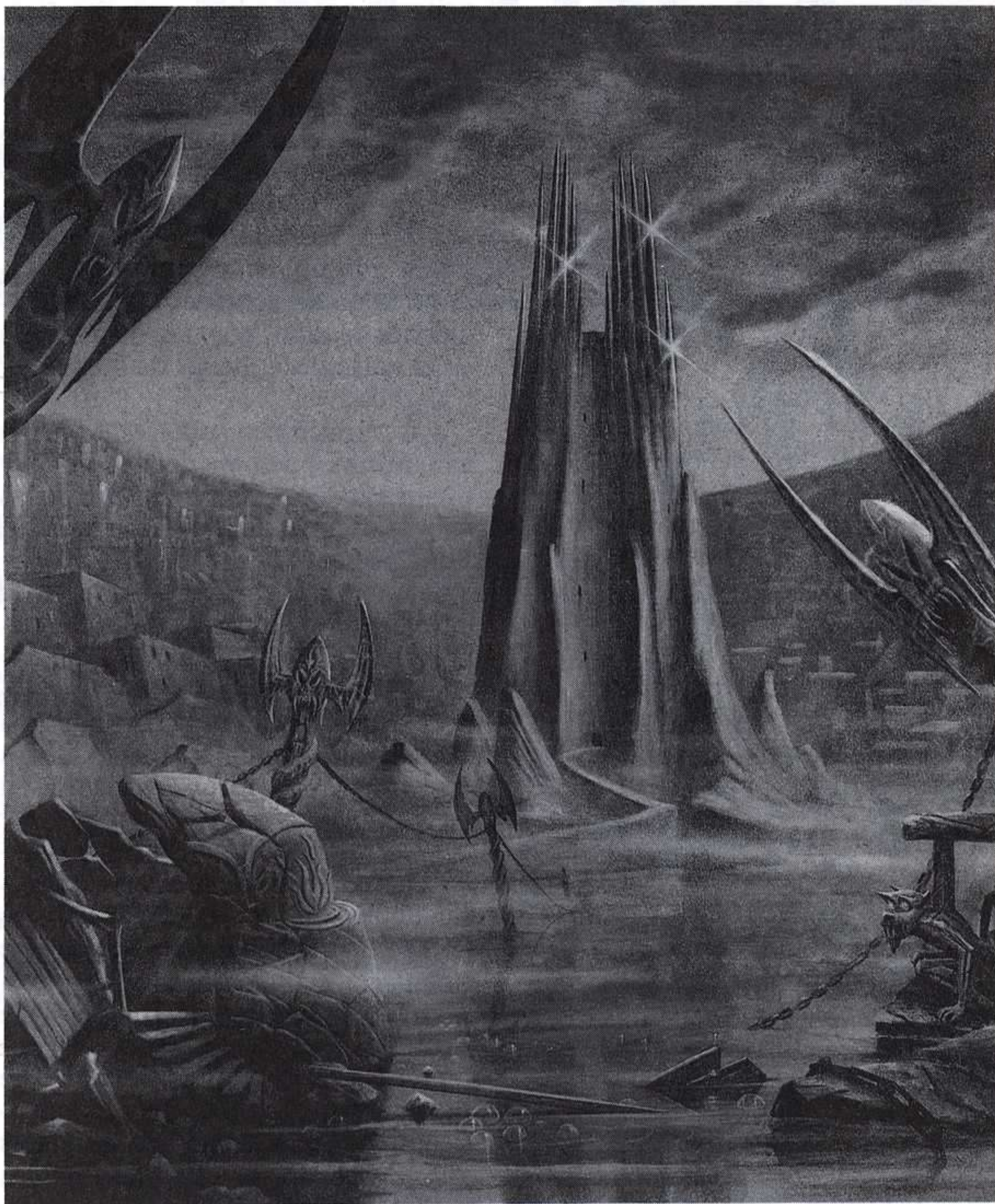
No cabe achacar estas conexiones de material mítico únicamente al inconsciente: escritores como el propio Moorcock han confesado que algunos pasajes o temas de sus obras están tomados directamente de los *Eddas*; es el caso de la famosa espada de su más célebre personaje, Elric de Melniboné, Stormbringer 'Tormentosa', un arma que posee vida propia, vampiriza a su usuario y devora las almas de aquellos que perecen por su filo. La *Hervarar saga* habla de una espada, Tyrffing, que sólo vuelve a su vaina tras derramar sangre humana.

En la lectura de muchas aparentemente intrascendentes páginas de *fantasy* se produce esa sensación de lo numinoso —según el término acuñado por Rudolf Otto— que indica que se topa con material mítico de ese tipo.

Posiblemente sea ineludible para cualquier análisis profundo del género un estudio minucioso de la simbología puesta en juego y de sus conexiones psicológicas y no sólo literarias. Obras como *El mito del héroe*, de Otto Rank, arrojan luz en ese sentido sobre las estructuras del *fantasy*.

En todo caso, las descalificaciones globales del género, como la efectuada por el crítico de arte Gillo Dorfles en un artículo sobre el tema, *La «Heroic Fantasy» y sus falsos mitos*, suponen una peligrosa subestimación del papel y el poder actual de este tipo de literatura. Será *kitsch* y reaccionaria en una alta proporción, sin duda, pero constituye (como el *comic*, como el cine) una vía introductoria en el campo de lo simbólico, lo moral, lo religioso.

Conan, Elric, Frodo, Severian,



PAUL MONTEAGLE. REALMS OF FANTASY. DOUBLEDAY CO., NUEVA YORK, 1983.

Fahfrd y tantos otros vehiculan hoy gran parte de la carga mítica de sus pares Edipo, Hércules o Lancelot (que, recordemos, para muchos jóvenes están al mismo nivel de existencia). Cualquiera que haya contactado con *fans* de Tolkien sabe que el fervor por *El señor de los anillos* va mucho más allá de lo literario: en los diarios se reciben cartas muy reveladoras cuando se toca un tema tolkiniano, cartas apasionadas, intransigentes o netamente fanáticas, que muestran

una enorme dependencia psicológica de la obra de Tolkien, aparte de un conocimiento exhaustivo de ella, semejante al que puede tener un *amish* de la Biblia.

De Boadicea a Conan

El proceso de construcción de los temas y mundos del *fantasy* puede observarse con una claridad meridiana en la obra de uno de los padres del género: el norteamericano Robert E.



E. CHAN. LA ESPADA SALVAJE DE CONAN. PLANETA, BARCELONA, 1982.

Howard (1906-1936). Aparte de su creación más popular, el bárbaro Conan de Cimeria, ubicado en una fantástica era Hyborea, Howard escribió aventuras de otros personajes enmarcados en la Historia real. Es el caso de Bran Mak Morn, un jefe picto en la época del Bajo Imperio romano, o de Cormac Mac Art, un irlandés del tiempo de los vikingos.

El deslizamiento de unas coordenadas históricas concretas —con sus connotaciones culturales— hacia la pura fantasía muestra dónde el *fantasy* más clásico encuentra sus rasgos genéricos: una tierra salvaje, llena de

peligros, con el saber —significativamente ambivalente desde un punto de vista moral— refugiado en pequeñas islas de conocimiento entre la barbarie, héroes de cariz militar capaces de sobrevivir en tiempos difíciles una tecnología muy primitiva, unas relaciones rudas, lenguajes extraños y duros, un mundo políticamente fragmentado en multitud de pequeños reinos, religiones de sabor pagano, instauradas en la naturaleza, llenas de misterio y brutalidad.

Las variaciones sobre este patrón son infinitas, pero no deja de ser muy interesante que esa humanidad de las épocas oscuras de transición hacia la Edad Media, la época de las invasiones, concuerde con el arquetipo de la barbarie en los procesos de individualización de la personalidad. La fascinación que la figura del guerrero primitivo (con trasuntos modernos como Rambo) ejerce sobre las mentalidades explica el éxito de un segmento del *fantasy*.

La otra gran influencia en el género señalada por todos sus estudiosos es el británico J.R.R. Tolkien (1892-1973), un especialista, conviene recordarlo, en lingüística (sabía anglosajón e inglés antiguo), traductor de *Beowulf*, con un conocimiento profundo de las mitologías del norte de Europa, y de las obras del ciclo artúrico. Él añade a los héroes, las gestas y los combates, la dimensión férrea y la introducción de unas férricas coordenadas morales en el *fantasy*; la poesía y el cuidado casi enfermizo por la toponimia, las genealogías —hasta el absurdo del *Silmarillion*— y los lenguajes. Amén de una caterva de personajes y caracteres: enanos, orcos, elfos, ents, todos ellos procedentes de la mitología y el folclore —o sea del imaginario— europeo.

Tolkien ha generado una enorme lista de imitadores de su estilo, la denominada *high fantasy*. En su mayoría creadores de sucedáneos que se cuentan entre lo peor —y lo más numeroso— del *fantasy*, pero también

algunas obras de calidad. Su sello en el género es la creación de mundos autosuficientes, detalladamente descritos, cartografiados e historiados; la presencia de heterogéneos grupos de aventureros, una dicotomía moral exacerbada y una *quest*, una empresa común de tintes iniciáticos.

Sátira y autoreflexión

Bajo la influencia de Howard y Tolkien, sin olvidar que ellos también recogían la obra de antecesores y contemporáneos —no se puede olvidar a Lord Dunsany, a Lovecraft, a Clark Ashton Smith—, ha crecido el *fantasy* moderno. Hoy son abundantes las creaciones con una autoreflexión sobre el género: algunas por la vía de la sátira, como el mundo de Disco, de Terry Pratchett (Martínez Roca ha publicado la primera entrega, *El color de la magia*); otras, de manera más sofisticada. Cabe mencionar *Soldado de la niebla*, de Gene Wolf (Martínez Roca) —próxima la aparición de un segundo libro, *Soldado de Arete*—, que construye un exacto escenario de *fantasy* respetuoso de los cánones mediante la traducción de los nombres del mundo griego en la época de las guerras médicas. La maniobra transparente de manera genial las deudas del género: Hécate es una típica bruja de *sword and sorcery*, los espartanos (cordeleros en el texto), dignos trasuntos de los guerreros cimerios.

Más inteligente aún es *Bosque mitago*, de Robert Holdstock (también Martínez Roca), una maravillosa fábula Premio mundial de Fantasía en la que se especula sobre la formación de los mitos, su pervivencia, sus transformaciones y su relación con el inconsciente. En la obra, un bosque «de antes de la conquista romana» posee la capacidad de servir de matriz a personajes arquetípicos extraídos de la mente de los seres humanos que viven en su proximidad. ■

* Jacinto Antón es periodista.