

Profesor de Guión Audiovisual. Universidad Rey Juan Carlos. Facultad de Ciencias de la Comunicación. 28943 Fuenlabrada, Madrid.

Fantasia de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine

Fantasy Adventure: The Exploration of Fantastic Universes in Literature and Film

Recibido: 1 marzo de 2009

Aprobado: 30 de marzo de 2009

RESUMEN: A lo largo del siglo comprendido entre *Peter Pan* y *Terminator 4*, la fantasía de aventuras se ha consolidado como un género híbrido popular en cine y en literatura. Este trabajo se propone precisar su entidad genérica y concretar sus rasgos definitorios. Para ello se analizan los núcleos aportados por los dos géneros afluentes, aventura y fantasía, concretados en el viaje de exploración y en la experiencia de lo maravilloso. Al mismo tiempo se considera la complementariedad dramática de dos géneros a primera vista incompatibles, uno abocado al universo físico y otro a universos imaginarios.

Palabras clave: Fantasía, aventura, géneros cinematográficos, géneros literarios, universo diegético, viaje del héroe, trama maestra.

ABSTRACT: For over a century from *Peter Pan* to *Terminator 4*, *fantasy adventure* has become a popular hybrid genre into film and literature. In this article we propose to clarify its generic entity and realize its defining features. To reach these aims, this discusses nuclei contributed by the two tributary genres, *adventure* and *fantasy*, both specified as a journey of exploration and the experience of wonder. At the same time is considered the dramatic complementarity of two genres at first sight incompatible, one oriented to a physical universe and another to imaginary worlds.

Key words: *Adventure, Fantasy, Film Genres, Literary Genres, Diegetic universe, Hero's journey, Master plot.*

Fecha el nacimiento de la fantasía de aventuras como género sería una tarea tan vana como imposible. El estudio de los géneros cinematográficos y literarios enseña que no existen hitos historiográficos y son raros los documentos fundacionales que faciliten la tarea investigadora: una labor a menudo abocada a la búsqueda de afinidades entre relatos concretos que aparecen durante un período y que, perfilados como tendencia, terminan por fraguar en una nueva categoría genérica.

En el caso de la fantasía de aventuras, esta tarea viene facilitada por la relativa brevedad de su historia y por el carácter híbrido del concepto, que remite a su vez a dos géneros literarios, la fantasía y la aventura, desarrollados a lo largo del siglo XIX y estudiados como categorías independientes. Si se atiende a estas dos fuentes, se puede deducir que un estudio sobre los orígenes y entidad del género resultante debería abordarse como respuesta a un doble interrogante: desde el punto de vista del género aventurero, por qué comienzan a relatarse aventuras donde se exploran universos de fantasía; desde la perspectiva del género fantástico, en qué medida los misterios vinculados a la fantasía son compatibles con los conflictos dramáticos de la aventura.

Para distinguir un relato de fantasía de aventuras es preciso, además, que se produzca una fusión de los núcleos esenciales aportados por cada género afluente: es decir, la *experiencia de lo maravilloso* por parte de la fantasía, y la *exploración del universo* por parte de la aventura. Sin esta premisa inicial, se podría clasificar como fantasía de aventuras cualquier relato literario o cinematográfico con tal que presente algún aspecto de ambos géneros, por mínimo que sea, como a menudo sucede cuando se clasifican bajo la misma etiqueta un *thriller*, un cuento de hadas, una aventura épica o un relato de ciencia-ficción.

En este trabajo, se precisará la entidad genérica de la fantasía de aventuras y se concretarán sus rasgos definitorios. Para ello será necesario abundar en los núcleos aportados por los dos géneros afluentes, al tiempo que se analizará con brevedad su evolución histórica.

1. Fusión de dos géneros canónicos

A simple vista, ambos núcleos esenciales de cada género, fantasía y aventuras, parecen incompatibles desde el momento en que la aventura clásica está abocada al mundo físico, mientras que la fantasía se desenvuelve en ámbitos imaginarios. A este respecto resulta muy sugerente este juicio de Altman: “No es nada sorprendente que una cultura en expansión contemple el nacimiento de un nuevo género. Sí resulta especialmente interesante que dicho género nazca de la fusión de dos géneros hasta entonces considerados como diametralmente opuestos”¹. El encuentro entre los niveles físico e ideal encierra una paradoja de resonancias platónicas, donde la razón entra en

¹ ALTMAN, Rick, *Los géneros cinematográficos*, Paidós, Barcelona, 2000, p. 22.

conflicto con el ensueño. Al mismo tiempo, este encuentro convierte la fantasía de aventuras en un escenario muy apropiado para armonizar praxis y contemplación, posibilidad e imposibilidad, finitud e infinitud, Tierra y Más Allá. Conviene recordar en lo sucesivo que fue la conquista del planeta lo que dio origen a los relatos de aventuras, caracterizados por viajes rumbo a un *plus ultra* desconocido.

En toda fantasía de aventuras se relata un viaje donde los protagonistas exploradores viven una experiencia del elemento maravilloso en cuanto desconocido. En este género híbrido, la fantasía aportaría un doble principio material. Por un lado, un universo diegético que contiene dos mundos opuestos, uno ordinario y otro extraordinario. En segundo lugar, el género fantástico proporciona también la investigación de los misterios humanos (la muerte, el futuro, el tiempo, la identidad, la libertad...), en el contexto de un contacto con lo maravilloso y admirable. El género de aventuras, por su parte, aportaría un principio formal, la estructura del relato (el *viaje*) y el crecimiento experimentado por los protagonistas (la *exploración interior*).

1.1. De fórmula dramática a género consolidado

El cruce de fantasía y aventura daría lugar a un género híbrido. Para Sánchez Noriega, los géneros híbridos son “especializaciones que han adquirido el suficiente desarrollo y entidad como para independizarse de los géneros originarios”². Dada esta independencia, preferimos la denominación *fantasía de aventuras* frente a *aventura fantástica*, pues con el primer concepto se alude con mayor claridad a los dos géneros canónicos que constituyen la nueva categoría, así como a sus núcleos esenciales. Sin embargo, el uso del término *aventura fantástica* parece menos preciso e induce a considerar el género híbrido como un tipo de aventura entre otras (romántica, caballerescas, bélica, de ciencia-ficción...).

La consolidación de la fantasía de aventuras se dio a través de un doble proceso evolutivo en cine y literatura, donde las etapas se solapan y las motivaciones se confunden, hasta configurar una *conciencia de género* tanto en autores como en público y lectores.

El desarrollo de esta fórmula dramática, que extendía la gesta exploradora hasta las regiones fantásticas, resultó más efectivo dado que el híbrido procedía de dos géneros canónicos muy populares. A este respecto, Bordwell y

² SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, *Historia del cine, teorías y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Alianza Editorial, Madrid, 2006, p. 99.

Thompson advierten: “Una de las formas más comunes en que los géneros cambian y desarrollan subgéneros consiste en mezclar convenciones e iconografía. La mezcla de géneros ha sido común a lo largo de la historia de la cinematografía popular”³. La fragua de la fantasía de aventuras se dio de modo progresivo a lo largo del último siglo: primero en el ámbito literario y, una vez consolidado, el género comenzó su desarrollo en el ámbito cinematográfico desde la mera adaptación hacia el hallazgo de nuevas fórmulas creativas.

Para situar los orígenes del híbrido es preciso remontarse hasta la última década del siglo XIX, en pleno auge de la novela de aventuras y de los relatos fantásticos. Por entonces cobraba vigor la tendencia a fusionar géneros literarios: una herencia lejana del romanticismo en su reacción contra el academicismo preceptista. El resultado fue la extensión de una nomenclatura binomial para designar nuevos géneros, práctica que facilitó el surgimiento de fenómenos híbridos.

Es cierto que hasta la década de los 50 no puede hablarse de un auge de los relatos de fantasía de aventuras entre un público extenso. Sin embargo, a comienzos de siglo encontramos dos cultivadores pioneros de lo que, por entonces, tan sólo era una tendencia: los británicos James Barrie y Edith Nesbit, autores interesados en incorporar la fantasía a sus relatos de viajeros infantiles. La primera iniciativa de relieve en la exploración de universos fantásticos tuvo lugar en un teatro: se trata de la obra *Peter Pan, el niño que no quiso crecer*, escrita y dirigida por Barrie y estrenada en Londres durante la Navidad de 1904 en el Teatro del Duque de York. La fama del personaje se difundió con rapidez a ambos lados del Atlántico y Peter Pan se convertiría muy pronto en un arquetipo. En 1911, Barrie publicó su propia adaptación novelada, *Peter Pan y Wendy*.

Resulta interesante conocer a grandes rasgos las evoluciones paralelas de la fantasía y la aventura a partir de esta etapa pionera, tanto en cine como en literatura, pues de este modo se puede apreciar con perspectiva la consolidación del híbrido.

Durante la primera guerra mundial, el motor de la creación fílmica popular se desplaza a Hollywood y se promueven versiones de los clásicos más divulgados de fantasía y de aventuras. Como muestra representativa, entre 1903 y 1939 se realizaron en Estados Unidos siete versiones de *Alicia en el País de las Maravillas*, otras siete de *La isla del tesoro* y cinco de *Tom Sawyer*.

³ BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin, *Arte cinematográfico*, McGrawHill, Ciudad de México, 1997, p. 99.

En el terreno literario, el género híbrido experimenta un estancamiento durante el largo período entre las dos guerras mundiales, tras el auge alcanzado por los protagonistas de Barrie y Nesbit a comienzos de siglo. Sin embargo, en los años 40 y 50, los *mitopoetas* británicos revitalizan la fantasía de aventuras con obras de referencia como las Crónicas de Narnia o *El señor de los anillos*. En la década de los 60, el apogeo del género permite hablar de un fenómeno literario con identidad propia gracias al impulso previo proporcionado por C.S. Lewis y J.R.R. Tolkien. A estos escritores seguiría una segunda generación, en la que destacan los norteamericanos Ursula Le Guin y Lloyd Alexander y los británicos Roald Dahl, Susan Cooper y Diana Wynne Jones.

En el ámbito cinematográfico, Hollywood continuó tras la segunda guerra mundial con la tendencia a realizar versiones de clásicos literarios: Barrie, Carroll, Baum y Poe seguían a la cabeza de los autores de fantasía más adaptados; en el terreno de la aventura, Stevenson, Verne, Twain y Haggard. Las cosas no habían cambiado mucho desde los orígenes del cine.

Durante los años 70 y 80, la fantasía de aventuras prende finalmente en el campo cinematográfico, impulsada por dos directores que crearían escuela: George Lucas y Steven Spielberg. La principal aportación de estos directores, narradores de historias (serían conocidos como *storytellers* en Hollywood), consistió en una renovación del género híbrido inspirada en sus referentes literarios, y dotada al mismo tiempo de una personal impronta creativa que conjugaba la realidad social de la audiencia con los mitos de la cultura popular, las leyendas y los cuentos de hadas. Las dos productoras fundadas por Lucas y Spielberg, Lucasfilm y Amblin Entertainment, se orientaron desde sus inicios hacia la fantasía de aventuras. En la primera, directores como Ron Howard (*Willow*), Irving Kershner (*El imperio contraataca*) y Richard Marquand (*El retorno del Jedi*) siguieron los pasos del creador de la saga de *Star Wars*. Amblin, por otro lado, permitió a Spielberg el cultivo de otros géneros mientras pasaba el testigo de la fantasía de aventuras a directores como Robert Zemeckis (*Regreso al futuro*), Barry Levinson (*El secreto de la pirámide*), Joe Dante (*Gremlins*), o los diversos realizadores de los volúmenes de *Cuentos Asombrosos*.

En la década de los 90, directores-guionistas como Tim Burton, James Cameron y M. Night Shyamalan se unen a esta corriente revitalizadora del género: a comienzos del siglo XXI, la fantasía de aventuras aparece afianzada sobre el guión cinematográfico como fuente original de relatos, junto a blockbusters basados en clásicos como *El señor de los anillos*, las *Crónicas de Narnia* o la saga de *Harry Potter*.

2. Fantasía y fascinación por lo maravilloso

En ocasiones, la fantasía de aventuras incorpora elementos de la ciencia-ficción, como sucede en los futuros distópicos de *Matrix* o *Terminator 2*. En otras, la ciencia-ficción toma elementos de la fantasía de aventuras, como ocurre en *2001: una odisea del espacio* durante el viaje de Dave hacia “Júpiter y más allá del infinito”. Puede darse incluso la coexistencia del género híbrido con géneros canónicos como el romance (*Lady Halcón*), o el melodrama (*¡Qué bello es vivir!*, *Family man*). Sin embargo, para no extraviarse en el bosque laberíntico de los géneros conviene que tanto creativos como analistas nunca pierdan de vista los núcleos esenciales de la aventura y de la fantasía: el viaje explorador como estructura de la historia y la naturaleza maravillosa del universo visitado, respectivamente.

En este apartado se profundizará en cada uno de estos núcleos con objeto de distinguir conceptos dramáticos determinantes en la construcción y análisis de fantasías de aventuras.

2.1. Magia, misterio, elemento maravilloso

Existe una confusión generalizada a la hora de utilizar los términos *fantasía* y *fantástico*. En parte se debe al abuso de que han sido objeto durante la historia de las clasificaciones genéricas en cine y en literatura, pero también debido a las diferentes acepciones que han recibido por parte de filósofos, artistas, críticos e investigadores.

Con frecuencia, el género de fantasía aparece relegado a la categoría de subgénero marginal asociado al horror, al misterio y a la ciencia-ficción, encasillamiento que se vio favorecido por las concepciones de Tzvetan Todorov sobre lo fantástico en los años 70. En otras clasificaciones, la fantasía luce su rango de género canónico y su solidez se advierte tanto en temas –lo maravilloso y lo mágico–, como en rasgos expresivos. Así lo reconoce Altman, que incluye la fantasía entre los géneros claramente distinguidos en la época dorada de Hollywood.

Cuando se dejan de lado las perspectivas históricas o creativas, la fantasía puede llegar a desaparecer de las clasificaciones genéricas: así sucede, por ejemplo, en las distribuciones de títulos cinematográficos realizadas según criterios de producción, donde lo fantástico se reparte entre géneros híbridos e intergéneros, estos últimos condicionados por patrones narrativos, temáticas o tipologías de personajes⁴. En el peor de los casos, los criterios comer-

⁴ Cfr. SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, *op. cit.*, p. 99.

ciales equiparan lo fantástico con lo infantil o incluso lo rebajan a una tendencia *freak*. Tampoco resulta extraño que, a la hora de afrontar un estudio panorámico del cine en un momento determinado, la tarea investigadora se realice mediante una taxonomía genérica donde se eluda cualquier referencia a la fantasía. Así se advierte, por ejemplo, en la lista de los diez géneros cinematográficos modernos escogidos por Buscombe en su elenco⁵.

Uno de los aspectos que han contribuido a esta controversia se debe al carácter abstracto del término fantasía, que no remite a tramas narrativas tan perfiladas como el género policiaco, el western o la propia aventura. La fantasía alude a un universo diegético peculiar (la *Faërie* de la cultura nórdica) donde se transgreden las leyes naturales, donde a veces se produce un encuentro entre seres humanos y criaturas de ficción (*hadas*, en el sentido amplio del término) y donde los personajes pueden contemplar o al menos percibir los misterios relacionados con su propia existencia. Pero se trata de una categoría que, para existir, requiere de las tramas canónicas y del contenido formal que le proporcionen otros géneros, condiciones que hacen de la fantasía un género a su vez llamado al híbrido. De este modo, es posible hablar de un mismo elemento fantástico esencial en cuentos de hadas como *La princesa y el duende*; en relatos de ciencia-ficción como *Los superjuguetes duran todo el verano* o los cuentos de Asimov; en melodramas como *Big Fish* y *La milla verde*; en comedias como *Big* y *Regreso al futuro*, y por supuesto en fantasías de aventuras como *Star Wars* o *Un mago de Terramar*.

La mayor parte de los investigadores de fantasía consideran nuclear el *elemento imposible* o *maravilloso* a la hora de proponer sus definiciones del género. Para Richard Mathews, la fantasía es

un tipo de ficción que evoca lo maravilloso, el misterio o la magia: una intuición de la posibilidad que existe más allá del mundo ordinario, material y racionalmente predecible en que vivimos⁶.

C.N. Manlove, analista de las obras literarias de MacDonalds, Lewis, Tolkien, Kinsley y Mervyn Peak, define fantasía como

⁵ Cfr. BUSCOMBE, Edward, *Cinema Today*, Phaidon Press, London, 2003. El estudio de Buscombe está dividido en los siguientes capítulos, que corresponden a categorías genéricas: 1. Crime and Action Spectaculars, 2. New Science Fiction, 3. Horror, 4. Comedy, 5. Classic Genres Revived, 6. Auteurs and Independents, 7. X, 8. Women, 9. Gay / Lesbian, 10. National Identities.

⁶ MATHEWS, Richard, *Fantasy. The Liberation of Imagination*, Routledge, London, 2002, p. 1.

una ficción que evoca lo maravilloso y que contiene un elemento sustancial e inevitable propio de los mundos, seres u objetos sobrenaturales o imposibles, con los cuales los personajes mortales de la historia o los lectores establecen una relación en términos familiares, al menos en parte⁷.

2.2. Mundos primarios y secundarios

A lo largo de su ensayo *Sobre los cuentos de hadas*, Tolkien agrupa todos los relatos fantásticos posibles bajo el nombre genérico de *fairy tales*, “cuentos de hadas”, que “no son en el uso diario de la lengua relatos *sobre* hadas o elfos, sino relatos sobre el País de las Hadas, es decir, sobre Fantasía [*Faërie*], la región o el reino en el que las hadas tienen su existencia”⁸. No se trata, por tanto, de una reducción de lo fantástico al género popular de los cuentos infantiles, pues

Fantasía cuenta con muchas más cosas que elfos y hadas, con más incluso que enanos, brujas, gnomos, gigantes o dragones: cuenta con mares, con el sol, la luna y el cielo; con la tierra y cuanto ella contiene: árboles y pájaros, agua y piedra, vino y pan, y nosotros mismos, los hombres mortales, cuando quedamos hechizados⁹.

Tolkien advierte que resultaría pretencioso llevar a cabo una definición satisfactoria de fantasía, pues no puede atraparse en una red de palabras algo que, para el autor, es mucho más que un concepto. Se trata más bien de un universo que discurre por caminos muy distintos a los humanos. Y aquí encontramos una interesante aportación de Tolkien a su estudio sobre el género fantástico: la oposición entre el ámbito ordinario, compartido por lector, protagonista y autor (*mundo primario*), y el ámbito fantástico, compartido por las criaturas llamadas *hadas* (*mundo secundario*).

El autor de *El señor de los anillos* también advierte que “la mayor parte de los buenos ‘cuentos de hadas’ tratan de las *aventuras* de los hombres en el País Peligroso o en sus oscuras fronteras”¹⁰.

⁷ MANLOVE, Colin N., *Modern Fantasy: Five Studies*, Cambridge University Press, Cambridge, MA, 1975, p. 1.

⁸ TOLKIEN, J.R.R., *Árbol y hoja*, Minotauro, Barcelona, 1994, p. 19.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ TOLKIEN, J.R.R., *op. cit.*, p. 20.

Para Tolkien, la sorpresa y el asombro ante lo maravilloso sólo es posible cuando un personaje humano o una criatura humanizada atraviesa los límites de fantasía, provocando un encuentro entre los mundos primario y secundario. En palabras de Maria Nikolajeva, “la presencia de seres humanos, habitantes del mundo primario, es para Tolkien esencial en las historias de este género”¹¹. La investigadora rusa insiste en esta antítesis de universos cuando propone su propia definición de fantasía, en la que evita las alusiones a las hadas y emplea el concepto *magia* con objeto evitar equívocos con los cuentos tradicionales.

Nikolajeva destaca también la necesaria irrupción del elemento mágico junto al concepto de asombro, e identifica la especificidad de lo fantástico con

la presencia de la magia, es decir, de seres y acontecimientos mágicos, en un mundo realista alterno, el sentido de lo inexplicable, de la maravilla, y las violaciones de las leyes naturales¹².

De las posturas de Mathews, Manlove, Tolkien y Nikolajeva se deduce que los relatos y guiones de fantasía deben presentar personajes humanos y creíbles, sometidos a conflictos verosímiles por mucho que sus experiencias resulten imposibles en nuestro ámbito ordinario. Los protagonistas de fantasía han de ser auténticamente humanos, esto es, desgarrados por el dolor, acuciados por problemas y tensiones o quizá henchidos de entusiasmo y alegría por la vida; estables o inclinados a la demencia, carentes de valentía o dotados de fortaleza y arrojo; prudentes, conocedores o no del auténtico amor; libres o encadenados a las pasiones... Como en cualquier género de ficción, la fantasía también soporta todo tipo de personajes con tal de que demuestren una personalidad real a través de sus acciones. Así han de ser los protagonistas *mortales* de las narraciones fantásticas.

Sable Jak, estudiosa del guión cinematográfico de fantasía, también insiste en la importancia de construir personajes dotados de humanidad: “Las historias de fantasía –como dirán los más devotos– no tratan sobre efectos especiales, gente exótica y bestias voladoras. Las historias tratan sobre personajes por completo desarrollados, con trazos humanos (e incluso cuando ni siquiera sean humanos), y envueltos en dilemas humanos”¹³. La autora nor-

¹¹ NIKOLAJEVA, Maria, *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*, Almqvist & Wiksell International, Stockholm, 1988, p. 9.

¹² NIKOLAJEVA, Maria, *op. cit.*, p. 12.

¹³ JAK, Sable, *Writing the Fantasy Film. Heroes and Journeys in Alternate Realities*, Michael Wise Productions, Studio City, CA, 2004, p. 2.

teamericana considera dos rasgos esenciales en la definición de fantasía: la existencia de lo imposible dentro de la historia y, en segundo lugar, la experiencia de la magia en cuanto suceso extraordinario e indemostrable por la ciencia.

2.3. *El asombro como clave fantástica. Cuentos de hadas y ciencia-ficción*

A través de la intrusión del *elemento imposible*, el creador de fantasías literarias y cinematográficas encuentra la clave para establecer un cruce entre los mundos ordinario y extraordinario y, al mismo tiempo, provocar un enfrentamiento de experiencias (lo habitual contra lo insólito) que, además de introducir lo fantástico en la historia, dota al género de su atractivo misterioso peculiar.

En *El sexto sentido*, el psicólogo infantil Malcolm Crowe comienza a tratar a un pequeño paciente llamado Cole, que le confiesa que ve fantasmas todos los días. Crowe deduce que sufre una esquizofrenia aguda y mantiene este diagnóstico durante la mayor parte del guión. Sin embargo, en un momento dado descubre que el muchacho le ha revelado un secreto verdadero y que, como el propio Cole asegura, “alguna magia es real”.

En la novela de Michael Ende *La historia interminable*, un joven lector recibe una llamada de socorro desde el libro que lee en el desván de su instituto. Hacia la mitad del relato, el muchacho decide acudir en ayuda de los personajes y se introduce en el universo del libro.

Al final de la escalera narra la historia de un compositor que pierde a su familia en un accidente y se muda a una mansión para olvidar. Allí entra en contacto con el espíritu de un niño paralítico, asesinado por su padre a comienzos de siglo, que le instiga para que se haga justicia.

En estas tres historias, protagonistas pertenecientes al mundo primario se comunican con personajes de un mundo secundario, o incluso ellos mismos llegan a introducirse dentro de una esfera fantástica. Sin embargo, ninguno de ellos advierte como normales sus experiencias, pues entrañan una ruptura de las leyes de la naturaleza y provocan el consiguiente asombro.

Según este criterio, no podrían considerarse como fantásticas películas o piezas literarias como *Drácula* de Bram Stoker, *El sueño de una noche de verano* de Shakespeare o la mayoría de los cuentos orientales recogidos en *Las mil y una noches*. En estos ejemplos encontramos personajes que habitan en universos cerrados donde lo mágico o maravilloso no resulta sorprendente ni asombroso en modo alguno y, como consecuencia, no se provoca colisión entre los mundos ordinario y extraordinario. Transilvania, Oriente y el *locus amoenus* de Puck se presentan ante el lector como universos herméticos ha-

bitados por personajes irreales (vampiros, genios, ninfas, hadas, sátiros, monstruos mitológicos y legendarios...) y en ellos la magia no supone transgresión alguna de las leyes naturales. Sencillamente, lo mágico es lo ordinario en estos relatos.

Otro tanto sucede con los cuentos de hadas tradicionales, que constituyen un género distinto del fantástico según investigadores como Selma Lanes: “La designación ‘cuento de hadas’ se aplica a aquellos relatos que dan por asumida la existencia de elementos o seres mágicos en nuestro mundo. El término ‘fantasía’ se reserva a aquellos relatos donde los reinos mágicos pueden existir, pero los personajes deben encontrar el medio de trasladarse hasta ellos”¹⁴. La precisión de Lanes también puede aplicarse a las fábulas medievales y a los modernos cuentos de hadas de Andersen y los hermanos Grimm, que recogen y suavizan antiguas leyendas de fondo moral para dirigirlas a un público infantil. En los mundos secundarios de los cuentos de hadas, los personajes aceptan como algo normal que un espejo hable, que una sirena se enamore y se case con un príncipe, o que un hada *non grata* irrumpa en el bautizo de una princesa para maldecirla. Otro tanto sucede con guiones como *Toy Story*, título próximo al cuento de hadas, que tampoco podría considerarse como fantasía dado que los juguetes del cuarto de Andy (como los del cuento *El soldadito de plomo*) son conscientes de ser juguetes y se comportan como tales, incomunicados en su ámbito hermético.

Existe por otro lado una tendencia a considerar la ciencia-ficción como fantasía, tal como ocurre con las aventuras mágicas y el cuento de hadas. A este respecto, Nikolajeva asegura que “[la ciencia-ficción] está relacionada con sucesos e ingenios mecánicos que, aunque resulten imposibles en el presente, podrían concebirse en el ámbito de la ciencia y de la tecnología. La ciencia-ficción casi siempre aporta algún tipo de explicación racional a sucesos irracionales”¹⁵. En este sentido, tampoco podrían considerarse fantasías títulos como la novela *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley, que muestra una sociedad perfecta donde la ciencia ha resuelto buena parte de los problemas humanos vitales. Otro tanto sucedería con *Fahrenheit 451*, donde Ray Bradbury imagina un futuro lejano donde los libros están prohibidos y los adelantos científicos permiten reciclar los fluidos humanos para recuperar una vida perdida.

Imaginar mundos paralelos en el futuro no garantiza la existencia de fantasía: para que un relato de ciencia-ficción pueda considerarse fantástico es

¹⁴ LANES, Selma, *Down the Rabbit Hole. Adventures and Misadventures in the Realm of Children's Literature*, Atheneum, New York, 1972, p. 93.

¹⁵ NIKOLAJEVA, Maria, *op. cit.*, p. 13.

preciso que al menos uno de sus personajes llegue a experimentar como mágico alguno de los sucesos irracionales a que se refiere Nikolajeva. Por muy original o extravagante que resulte la imagen de una civilización futura, nunca hablaríamos de fantasía si *lo normal* en ella fuera viajar con el pensamiento, reencarnarse en otro ser o trasladarse en el tiempo.

2.4. *Lo fantástico desde el punto de vista del espectador*

Tzvetan Todorov propone una definición de fantasía que en apariencia se aproxima a los conceptos propuestos por Tolkien, Nikolajeva y Jak, pues define lo fantástico como

la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural¹⁶.

Sin embargo, según el filósofo búlgaro, este requisito no sólo afectaría a los personajes sino en primer término al lector o espectador antes que a nadie.

En efecto, Todorov sentencia que un relato sólo podrá considerarse fantástico cuando se cumpla el siguiente requisito: “En primer lugar, es necesario que el texto obligue al lector a considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas reales, y a vacilar entre una explicación natural y una explicación sobrenatural de los acontecimientos evocados. Luego, esta vacilación puede ser también sentida por un personaje; de tal modo, el papel del lector está, por así decirlo, confiado a un personaje y, al mismo tiempo la vacilación está representada, se convierte en uno de los temas de la obra [...]. Finalmente, el lector [...] deberá rechazar tanto la interpretación alegórica como la interpretación ‘poética’”¹⁷.

Para este investigador, la fantasía como género depende sobre todo del encanto o ilusión fantástica provocados, de modo que el lector también llegue a sentirse parte del universo diegético del relato. Todorov rechaza como fantasía aquellos relatos que incluyan seres sobrenaturales o mitológicos por el mero hecho de que se hallen presentes en la historia, y en este aspecto coincide con Lanes en su opinión sobre los cuentos de hadas. Sin embargo,

¹⁶ TODOROV, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972, p. 34.

¹⁷ TODOROV, Tzvetan, *op. cit.*, p. 44.

al situar el criterio fundamental del género en el punto de vista del receptor del relato, suprime de modo drástico la mayor parte de la tradición fantástica donde sí se produzca una colisión entre los mundos primario y secundario.

Altman no acepta esta definición de Todorov sobre lo fantástico por considerarla basada en un criterio endeble que rompe la coherencia de todo un género, al tiempo que lo somete a una apreciación subjetivista. Es cierto que géneros canónicos como la tragedia y la comedia se basan en las reacciones y pasiones que suscitan en espectadores y lectores, pero el temor y la misericordia que Aristóteles atribuía al género trágico en su *Poética* no son comparables con la ilusión fantástica como efecto pretendido.

“Todorov –explica Altman– llega hasta el extremo de situar el determinante primario del género fantástico en el lector. ¿Duda el lector entre dos explicaciones posibles –una misteriosa, maravillosa la otra– de los fenómenos hallados en el texto? Entonces es que el texto pertenece al género fantástico. Aunque esta aproximación, posiblemente, crea más problemas de los que resuelve (¿puede un mismo texto ser fantástico para un lector y para otro no serlo? ¿Puede un mismo texto ser fantástico en su primera lectura y no en las posteriores? ¿Es que el género existe únicamente para lectores impresionables que leen en noches oscuras y no para científicos o para quienes leen durante el día?), tiene el paradójico resultado de dejar a los lectores de Todorov, que aprendieron a respetar siempre la teorización reflexiva por encima de todas las cosas, en manos de los lectores menos cultivados, capaces de tomar decisiones de magnitud genérica con sólo aplazar la lectura hasta después del crepúsculo”¹⁸.

2.5. *El universo fantástico, un mundo posible*

La paradoja del relato fantástico consiste en la creación de un universo diegético verosímil, donde lo imposible irrumpe dentro de un marco de posibilidad. Este elemento maravilloso se advierte con independencia de que el protagonista permanezca en el mundo primario durante todo el relato, o bien se traslade a un mundo secundario donde lo preternatural sea lo ordinario. Dada la imposibilidad característica de lo fantástico, ¿en qué medida puede hablarse del universo diegético del relato fantástico como un ámbito verosímil?

¹⁸ ALTMAN, Rick, *op. cit.*, p. 28.

Para resolver este problema es preciso tener en cuenta que los mundos ficticios (fantásticos o no) resultan verosímiles en la medida en que el lector se reconoce en ellos. Este reconocimiento afecta en primer lugar al ámbito de la intimidad y de la interacción personal, es decir, al ámbito de las historias interiores y de las historias de relaciones entre personajes, cuyos conflictos aportan la verdadera credibilidad de un relato. El universo diegético se convierte entonces en un *mundo posible*, un ámbito narrativo verosímil o virtual, aunque en ellos llegue a suceder lo maravilloso. Explica García-Noblejas: “Entiendo como ‘virtuales’ los mundos posibles [...] en cuanto distintos del mundo ‘real’ en que vivimos y en cuanto se prestan a mejor reconocernos y conocer nuestro mundo. No en cuanto distópicos o cercanos a la ciencia-ficción”¹⁹.

Aparece aquí, por tanto, la paradoja semántica de considerar como mundo posible un universo diegético fantástico, caracterizado por un elemento peculiar de imposibilidad. La posibilidad del universo fantástico estriba en el enfrentamiento de los personajes con dilemas y misterios auténticamente humanos, y el género fantástico –más que ningún otro género– potencia y amplifica esta colisión al tratar los interrogantes primordiales desde una perspectiva que trasciende las barreras del tiempo y del espacio. Origen, destino, identidad, libertad, muerte... todas las cuestiones que impulsan a contar historias terminan por exponer, ante los ojos de lectores y espectadores, claves de posibilidad que invitan a la reflexión en mayor o en menor medida.

La fantasía también hace posible, según el término de Ricoeur, una *refiguración* válida del relato por parte de la audiencia, a través de la relación interactiva entre obra artística y lector/espectador. Desaparecería así el prejuicio de quienes consideran el género fantástico como una categoría desvinculadas de la realidad. “Si el arte no tuviera, a pesar de su inicial retirada, la capacidad de volver a irrumpir en nosotros, en el seno de nuestro mundo, sería totalmente inocente –advierte Ricoeur–; estaría condenado a la insignificancia y reducido a simple diversión, se limitaría a constituir un paréntesis en nuestras ocupaciones cotidianas”²⁰.

¹⁹ GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José, “Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos”, *Comunicación y Sociedad*, vol. XVII, n.º 2, diciembre de 2004, pp. 73-87.

²⁰ VALDÉS, Mario y otros, *Con Paul Ricoeur: indagaciones hermenéuticas*, Azul Editorial, Barcelona, 2000, p. 160, citado por GARCÍA-NOBLEJAS, *op. cit.*

3. *Aventura y exploración*

Para establecer los rasgos esenciales de la fantasía hemos acudido a referentes mitológicos y antropológicos; para abordar el núcleo aventurero de la fantasía de aventuras resulta obligado acudir a algo tan terrenal como la historia del siglo XIX, período en que fragua la novela de viajes y expediciones. Abundar en la exploración de territorios ignotos, característica del género de aventuras, ayuda a considerar la antítesis mundo primario-mundo secundario que aparecerá con posterioridad en las fantasías de aventuras.

Las exploraciones impulsadas por los imperios coloniales contaron, pese a los abusos, con un componente épico que a lo largo de un siglo se tradujo en el auge de la literatura de aventuras. En cada protagonista creado por Stevenson, Haggard, Verne, Salgari, Kipling o Conrad, los lectores de la época hallaron un explorador que, en último término, extendía su protagonismo a toda la humanidad y le invitaba a participar en la propia conquista del planeta.

En su estudio sobre la novela de aventuras, José María Bardavío se refiere de este modo al poderoso vínculo que une historia y literatura a través del género de aventuras: “Hay una complicidad analógica entre la aventura que puede hacerse historia y entre la historia que puede hacerse aventura [...]. La historia se resuelve, paradójicamente, como la historia de la conquista del planeta, así es que la historia es, en cierto modo, una aventura superior, la gran aventura del hombre en la tierra”²¹. La antigua literatura de viajes, que en la Ilustración vino marcada por la erudición didáctica, derivó en el siglo XIX hacia la gesta épica. El viajero se transformó en un héroe que abría nuevos caminos y contemplaba tierras desconocidas, al tiempo que emprendía una tarea cartográfica donde a veces debía inventar un nombre nuevo para denominar la cumbre escalada, el cabo franqueado o el río vadeado.

3.1. *El espacio ignoto*

En *Las Minas del Rey Salomón*, Haggard ofrece un verdadero paradigma de la trama de aventuras. En esta historia –una de las favoritas de Stevenson y los *mitopoetas*–, dos ingleses que nunca han pisado Sudáfrica se unen al cazador Alan Quatermain para adentrarse en el desierto que se extiende ante los Senos de Saba, un lugar inexplorado de donde nunca nadie ha regresado con

²¹ BARDAVÍO, José María, *La novela de aventuras*, SGEL, Madrid, 1977, pp. 50-51.

vida. Su viaje tiene por objetivo el rescate de un inglés perdido años atrás en un territorio inhóspito y maldito, donde siquiera los indígenas se atreven a penetrar.

En la obra de Haggard encontramos algunos elementos característicos de la aventura clásica del siglo XIX. En primer lugar, se trata de *protagonistas occidentales*, concretamente británicos, implicados en una misión que les lleva hasta uno de los parajes más recónditos del imperio en el sur de África. Y aquí hallamos también el segundo aspecto clave del género: el *espacio ignoto*, la tierra desconocida donde la naturaleza hostil resultará la principal fuente de peligros para el protagonista.

Las historias de europeos en territorios exóticos son la tónica habitual en el género de la época. En *El hombre que pudo reinar*, Kipling sitúa a sus personajes, caballeros de fortuna, en el más allá de la India colonial para reinar sobre unos afganos que consideran a uno de ellos la auténtica reencarnación de Alejandro Magno. Una ínsula tropical que no aparece en los mapas será el destino de La Hispaniola en *La isla del tesoro*, adonde se dirige la expedición de Smollet y Trelowny, sin saber que la marinería enrolada son en realidad piratas leales a John Silver. En *El corazón de las tinieblas* –una novela donde el componente aventurero cede ante la introspección psicológica–, un europeo se adentra en el Congo belga para remontar un peligroso cauce por encargo de su compañía.

La entrada en el espacio ignoto queda revestida de una atmósfera de especial atractivo cuando supone el traspaso de una zona prohibida, como sucede en la novela de Haggard. Esta ley se aplica también a protagonistas juveniles inmersos en un territorio exótico que quizá no excede un radio diez millas: es el caso de Tom Sawyer y Huck Finn, acostumbrados a escapar de los límites de su aldea para eludir sus obligaciones y jugar a piratas en el Misisipi.

Bien se trate de incursiones en un microcosmos o de empresas a escala global, la exploración del espacio ignoto apela siempre al espíritu de búsqueda y a la actitud contemplativa, presentes en todo ser humano. Y quizás sea este el motivo que hace imperecedero al género de aventuras, tanto en literatura como en cine.

3.2. *Objetivos y peligros*

La trama de aventuras entraña siempre el tránsito por un territorio ignoto, motivado por un objetivo arduo. En términos generales, este objetivo puede consistir en un rescate, la búsqueda de un tesoro o hallar el camino de vuelta a casa. O bien los tres al mismo tiempo.

Según Ronald Tobias, las tramas físicas de los relatos de acción están asociadas a un tipo de objetivo externo, tangible, que con independencia de las motivaciones personales que las fundamenten, determinan las estructuras dramáticas de los propios relatos²². Además de los rescates de personajes y las búsquedas de tesoros (el hogar se presenta a veces como el auténtico tesoro), el viaje hacia lo exótico también puede ser fruto de una persecución, de un plan de huida, de una venganza o del interés por resolver un enigma. O la combinación de varios objetivos, como sucede en la novela de Haggard. Las novelas de la Armada Británica de Patrick O'Brian, ambientadas en las guerras napoleónicas, suelen ofrecer tramas persecutorias y así ocurre también en la adaptación *Master and Commander*.

El Conde de Montecristo, de Alejandro Dumas, combina objetivos de huida y venganza. En el terreno cinematográfico, *El show de Truman* relata la peculiar evasión de un personaje televisivo al que se ha negado su existencia en el mundo real, y su fuga final a bordo de un velero presenta los elementos típicos de la aventura. En otra fuga moderna, *Minority Report*, se combinan los objetivos de persecución y enigma: una simbiosis muy habitual en el *thriller*, género moderno de componente aventurera. A propósito de las aventuras de evasiones conviene tener en cuenta que la inmovilidad inicial del protagonista, a veces forzosa, no debe ser un obstáculo para considerar lo que Steve Neale denomina *control del espacio*²³: “Incluso cuando las localizaciones quedan restringidas, como a menudo sucede en las películas carcelarias y de submarinos, siempre resultan vitales tanto la ubicación como el control del espacio y la habilidad para moverse libremente a través del ámbito espacial, o de un espacio a otro”²⁴.

El *peligro*, otro elemento consustancial a la aventura, aparece vinculado al espacio ignoto y constituye uno de los aspectos más atractivos del género. El territorio exótico de por sí resulta peligroso por desconocido, no familiar, ajeno a la experiencia de los protagonistas, donde la muerte acecha a cada paso. Thomas Sobchack establece una relación entre peligro y lejanía del mundo ordinario: “El factor clave que identifica el cine de aventuras consiste en que tanto sus personajes como sus conflictos se encuentran localizados en el pasado romántico o bien en un lugar inhóspito del presente, o en medio de una guerra a gran escala, o en otra suerte de aislamiento lejos de la vida or-

²² Cfr. TOBIAS, Ronald, *El guión y la trama*, Ediciones Internacionales Universitarias, Madrid, 1999, pp. 51-57.

²³ NEALE, Steve, *Genre and Hollywood*, Routledge, London, 2000, p. 56.

²⁴ *Ibid.*

dinaria. El cine de aventuras necesita esa distancia del mundo cotidiano con objeto de maximizar los peligros y así acrecentar la magnitud del esfuerzo de los personajes”²⁵.

Los peligros y peripecias del nudo aventurero conforman, además, la estructura episódica del relato y provocan los cambios de escenario. Como resultado, las peripecias imponen en ocasiones un ritmo frenético. La técnica del episodio como desventura o giro dramático en la empresa del héroe se remonta a los tiempos de Homero y Virgilio. De ahí que Bardavío llegue a asegurar que la novela de aventuras es una epopeya en miniatura. “El fundamento básico de la novela de aventuras –afirma– es la superación de espacios, los obstáculos se rebasan, uno tras otro, hasta el fin”²⁶.

3.3. *La exploración interior*

Las motivaciones de los protagonistas de aventuras suelen proporcionar la piedra angular de los personajes, es decir, la clave dramática sobre la cual un escritor o guionista construirá su protagonista. Esta construcción del personaje se realiza al tiempo que transcurre la exploración física de un mundo determinado y permite al escritor, como se ha visto, el trazado de un viaje paralelo que sucede dentro del alma: la exploración del mundo interior. Existe un género complementario con la aventura denominado “novela de construcción” o *bildungsroman*, donde se narra este proceso edificador de la personalidad.

La aventura puede narrar viajes interiores de personajes adultos como Alonso Quijano, los astronautas de *Crónicas marcianas*, Truman Burbank o Ethan Edwards en *Centauros del desierto*. Estos protagonistas desean explorar territorios muy dispares: la Mancha sublimada por la novela de caballerías, Marte y sus canales de polvo bermejo, el exterior del inmenso plató de Seahaven y el Oeste de los pioneros tras la guerra de secesión. Pero en sus relatos también se penetra dentro de su santuario interior. Y mientras deshacen entuertos, se apoderan de los tesoros de un planeta, elaboran su plan de fuga o buscan a la superviviente de una matanza, también se asiste a sus peripecias interiores. En estos ejemplos, los viajes transcurren en la intimidad de quien cambia el mundo por sus sueños (*El Quijote*), de quien advierte la

²⁵ SOBCHACK, Thomas, “The Adventure Film”, en GEHRING, Wes D. (ed.), *Handbook of American Film Genres*, Greenwood Press, Westport, CT, 1988, p. 10.

²⁶ BARDAVÍO, José María, *op. cit.*, p. 51.

decadencia de su propia civilización (*Crónicas marcianas*), de quien descubre que nunca ha sido libre (*El show de Truman*) o de quien se ve a sí mismo como una estrella errante en un mundo que ha cambiado demasiado (*Centauros del desierto*): viajes infinitamente más largos que sus propios periplos por el espacio físico.

Cuando se trata de protagonistas adolescentes, los conflictos internos que se originan ponen de relieve el contraste entre el joven que se abre al mundo y la realidad de los adultos.

El género de aventuras ofrece abundantes ejemplos de búsquedas protagonizadas por jóvenes que acaban de decir adiós a su infancia, o que no han terminado de alcanzar su propia madurez. En el primer caso se podría encuadrar a Jim Hawkins en *La isla del tesoro*, a Oliver Twist y a Jim Ballard en *El imperio del sol*; en el segundo encontraríamos a Peter Parker en *Spiderman* y a Frodo Bolsón en la epopeya de Tolkien.

Los cinco personajes de estas historias coinciden en el abandono del hogar familiar (todos ellos son huérfanos excepto Jim Ballard, a quien la guerra ha separado de sus padres), para vivir su propia aventura en un mundo inexplorado donde se les obliga a actuar como adultos. Mientras, se adentran en los misterios de la vida. Los cinco conocerán de cerca la muerte y afrontarán la maldad humana, pero también advertirán conductas admirables y tratarán de imitarlas. Lectores y espectadores asisten a cinco viajes interiores mientras sus protagonistas exploran sus respectivos espacios ignotos: los mares tropicales, los suburbios londinenses en torno a Petticoat Lane, los campos de refugiados japoneses, el ambiente del *freshman* neoyorkino o la Tierra Media en tiempos de Sauron.

Los héroes amnésicos ofrecen un ejemplo particular de *bildungsroman* adulta, pues a lo largo de la aventura se ven obligados a reconstruir su propia personalidad perdida. El descubrimiento de la identidad se convierte así en el mayor enigma para el protagonista, mientras afronta un rescate –caso del protagonista de *Conspiración*– o una persecución –como sucede en la trilogía de Bourne–.

La aventura lleva consigo una puesta a prueba de las capacidades del héroe, pero ante todo su misión está destinada a *proteger y servir*. Como consecuencia del doble viaje interior y exterior, el aventurero experimenta su dimensión heroica durante una empresa ardua que, casi siempre, requerirá el sacrificio por los otros en medio de los peligros afrontados. En *Master and Commander*, por ejemplo, amistad y sacrificio son las claves de dos subtramas paralelas en distintos grados de iniciación a la aventura: las protagonizadas por Jack Aubrey y Joseph Maturin (contexto adulto de héroes forjados) y los guardiamarinas adolescentes (forjas de héroe).

Exploración no equivale a escapismo de la realidad en cuanto tal. Puede que el viaje obedezca a una fuga de la rutina, pero esto no significa que el nuevo mundo explorado proporcione *per se* una felicidad imposible en el mundo ordinario. No se trata de reemplazar un mundo por otro, sino de comprobar en qué medida el nuevo mundo explorado ayuda a desvelar los misterios del mundo ordinario, ese que el aventurero siempre lleva consigo y que, tras la segunda guerra mundial, desplazó su frontera más allá de nuestro planeta.

Por otra parte, existe una sugerente tendencia en la aventura moderna consistente en la consideración del mundo ordinario como territorio inexplorado y que, de modo extremo, resulta muy rentable en las fantasías de aventuras que conciben nuestro mundo primario como un mundo secundario por conocer. “Este suele ser un planteamiento favorito en autores contemporáneos, a quienes gusta abundar en el hecho de que en realidad no conocemos el lugar donde vivimos tan bien como creemos –apunta Tobias–. Durante los tiempos coloniales (siglos XVI-XIX), los novelistas tendían a acudir a otras localizaciones geofísicas (Conrad se fue a África), pues las naciones expandían sus bases políticas y sociales más allá de sus fronteras. Creo que hoy día, Conrad probablemente exploraría su propio jardín trasero”²⁷.

3.4. *Un siglo de aventura cinematográfica*

Resulta sintomático que, a lo largo de un siglo de historia del cine, la aventura haya superado diversas crisis mientras sus señas dramáticas básicas se han mantenido estables. A este respecto, Langford afirma: “Género marcadamente familiar, el cine de acción y aventuras nunca ha pasado de moda en realidad. Sin embargo, como también sucedió con otros géneros tradicionales de gran escala, a comienzos de los 70 se resintió de un temporal desvío de la atención hacia el drama contemporáneo de menor escala, más centrado en el ámbito de los personajes”²⁸.

La crisis referida por Langford se tradujo en un descenso alarmante de espectadores, al tiempo que el cine se distanciaba de los argumentos populares. Entre 1970 y 1975 sólo consta una producción importante de aventura clásica, *Los tres mosqueteros*, mientras abundan los dramas intimistas y las histo-

²⁷ TOBIAS, Ronald, entrevista con el autor, abril de 2007.

²⁸ LANGFORD, Barry, *Film Genre. Hollywood and Beyond*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2005, p. 238.

rias de antihéroes transgresores –muy en la línea de enfrentamiento con los idearios republicanos de la Casa Blanca–, dirigidas al público universitario: es el estilo inaugurado por cintas como *Cowboy de medianoche* o *Bonnie and Clyde*. Por otro lado, el cine más popular sobrevivió a principios de esta década gracias al ciclo intergenérico de catástrofe que invadió las pantallas y que, si bien contenía algunos de sus elementos, no pueden considerarse aventura propiamente dicha. La moda se inauguró con *La aventura del Poseidón*, a la que seguirían títulos como *Terremoto*, *El coloso en llamas* y la serie iniciada con *Aeropuerto 1975*.

En mitad de la década crítica, *El hombre que pudo reinar* rompió la tónica del período con un título emblemático basado en un relato de Rudyard Kipling. El guión retomaba las notas esenciales del género (espacio ignoto, protagonistas británicos, India colonial, búsqueda de tesoros, peligros mortales, exotismo...), y constituyó una reivindicación premonitoria de la aventura clásica a través de una de las obras maestras de John Huston.

En 1977, el estreno de *La guerra de las galaxias* supuso el retorno de la aventura clásica bajo la forma de un relato espacial. El título supone un hito no sólo desde el punto de vista de la audiencia, que por entonces ya había descendido de modo notable en los cines hasta de provocar una verdadera crisis industrial. La película de Lucas ofrecía una exitosa fórmula híbrida entre aventura y fantasía, que habría de ser imitada en lo sucesivo. En 1978, Steven Spielberg rueda *Encuentros en la Tercera Fase*, otra fantasía de aventuras que sintonizaba con *La guerra de las galaxias* pese a tratarse de un relato por completo diferente: mientras Luke Skywalker recibía su llamada a la aventura “hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana”, el electricista Roy Neary respondía a la suya en una época contemporánea, mientras los ovnis volaban hacia McDonalds o interrumpían la programación televisiva.

La guerra de las galaxias y *Encuentros en la tercera fase* también supusieron el nacimiento de un vínculo entre el cine de temática espacial y la aventura clásica, pues hasta entonces el espacio parecía territorio exclusivo de la ciencia-ficción y los argumentos de invasiones extraterrestres. La sintonía entre Lucas y Spielberg fraguó en 1981, año en que aparece la primera entrega de las andanzas de un aventurero creado por los jóvenes directores, un tipo que parecía extraído de un serial de los años 30: el doctor Henry Jones, del Marshall College de Connecticut, más conocido como Indiana Jones. La película, *En busca del arca perdida*, inauguró una segunda edad de oro del género de aventuras que se extendería durante los 80.

En referencia al fenómeno introducido por *La guerra de las galaxias*, Andrew Gordon escribía en 1977: “En una era en la que los americanos han per-

dido a los héroes en que creer, Lucas ha creado un mito para nuestros tiempos, modelado con bits y pedazos de la mitología popular americana del siglo XX –viejas películas, ciencia-ficción, televisión y cómics–, pero cohesionadas en su nivel más sencillo mediante el patrón de aventuras del héroe mítico”²⁹.

4. Notas específicas de la fantasía de aventuras

4.1. La paradoja del híbrido

A lo largo de nuestro trabajo se ha abundado en los géneros de aventuras y fantasía a partir de sus respectivos núcleos esenciales: la exploración del espacio ignoto y la experiencia de lo maravilloso. Llegados a este punto, cabría preguntarse en qué medida puede hablarse con rigor de un tercer género denominado *fantasía de aventuras*, más allá de una mera yuxtaposición de rasgos procedentes de uno y otro género canónico.

Por otro lado, se ha advertido que ambos géneros se orientan hacia realidades opuestas, pues la aventura tiene por objeto el mundo físico y primario del lector, mientras que los relatos de fantasía suponen necesariamente la transgresión de las leyes naturales y la experiencia de un mundo secundario. En este último apartado se intentará salvar el abismo entre los universos incompatibles de ambos géneros, para finalizar con una propuesta de definición del género híbrido resultante.

La compatibilidad de los dos géneros canónicos puede proponerse en primer lugar atendiendo a la naturaleza del mundo donde se desenvuelven los avatares del protagonista. En la clasificación propuesta por John Cawelti, aventura y fantasía se encuadran dentro de los que denomina *géneros de fórmula* (*formulaic genres*), que “reflejan la construcción de un mundo ideal sin el desorden, la ambigüedad, la incertidumbre o las limitaciones del mundo de nuestra experiencia”³⁰. Desde este punto de vista, aventura y fantasía presentan universos diegéticos ordenados, donde los protagonistas hallan respuesta a sus enigmas personales o al menos reciben alguna luz sobre ellos. Un guionista o un novelista podrían escoger un género de fórmula porque, más allá

²⁹ GORDON, Andrew, “Star Wars: A Myth for Our Time”, *Literature/Film Quarterly*, 6, 1978, p. 315.

³⁰ CAWELTI, John, *Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*, University of Chicago Press, Chicago, IL, 1976, p. 13.

del patrón o de la trama maestra que les proporcione el propio género, desean profundizar en las motivaciones de sus protagonistas y dar un sentido a su propia historia. Desde esta perspectiva, la búsqueda como trama maestra ofrecería una estructura dramática de gran utilidad en fantasía de aventuras, como sucede en ejemplos cinematográficos y literarios tan diferentes como el ciclo de Terramar, *Atrapado en el tiempo*, *El señor de los anillos* o *¡Qué bello es vivir!*

Al reconstruir el mundo de modo virtual, los géneros de fórmula desarrollan una trama de acción en un proceso que se dirige desde el interior del personaje hacia su entorno, de manera que la estabilización de sus conflictos interiores revierta en el equilibrio del propio “mundo ordenado”, según la expresión de Cawelti. Personaje, autor y espectador terminan compartiendo una idéntica visión de ese mundo³¹.

Cawelti sitúa en un polo opuesto los *géneros miméticos* (*mimetic genres*), que presentan el mundo tal como lo conocemos, mientras que los géneros de fórmula –insiste– tienden a mostrar ficciones morales donde se refleja nuestro universo de modo detallado, habitado por unos héroes con dotes extraordinarias que superan peligros sin sufrir daños físicos o morales. En efecto, la aventura y la fantasía ofrecen una recreación del mundo y los protagonistas experimentan un grado de control de su entorno en ocasiones excepcional. En su taxonomía, Cawelti señala una afinidad estrecha entre dos géneros de tendencias contrapuestas en la medida en que plantean una reconstrucción del universo del personaje, tarea que por otra parte conecta con la actitud ética y creativa del ser humano narrador de historias.

La compatibilidad entre aventuras y fantasía se aprecia también en la definición de protagonista aventurero propuesta por Thomas Sobchack, en la que se contempla la posibilidad del elemento maravilloso: un personaje que, “dotado o en desarrollo de grandes y especiales habilidades, vence obstáculos insuperables en situaciones extraordinarias para conseguir con éxito el objetivo deseado, casi siempre la restitución del orden del mundo creado en la narración. El protagonista se enfrenta a poderes humanos, naturales o sobrenaturales que impropiamente han asumido el control del mundo, y finalmente los derrota”³².

Sobchack menciona la posible aparición del elemento sobrenatural dentro del conflicto básico del relato, de modo que el género queda abierto a la

³¹ Otro tanto sucede en el romance, género que el autor también incluye entre los géneros de fórmula, y a este respecto podemos recordar los desenlaces cabales de las novelas de Jean Austen.

³² SOBCHACK, Thomas, *op. cit.*, p. 9.

fantasía. Por otro lado, el desarrollo de unas aptitudes heroicas por parte del protagonista implica un viaje iniciático (dotado o en desarrollo de grandes y especiales habilidades). Además, el aspecto extraordinario de las situaciones desencadenadas supone la ruptura o abandono del mundo ordinario donde originalmente se encuentra el héroe. Por último, el control sobre los poderes hostiles conlleva un triunfo sobre la muerte, el principal de los misterios. La misma definición de Sobchack podría aplicarse a relatos fantásticos del estilo de *El retorno del Jedi*, *El protegido* y *Harry Potter*, pero también a otras aventuras desprovistas del menor ápice de fantasía como *Braveheart*, *Tom Sawyer* o *Los intocables* de Elliot Ness.

4.2. Fantasía de aventuras, una categoría necesaria

Los estudios precedentes de los géneros no presentan una definición específica de fantasía de aventuras. Con todo, existe una tendencia a considerar el híbrido de manera indirecta: así se entiende, por ejemplo, en el caso de Sobchack. En ciertos elencos, la aventura se incluye de modo disperso entre los subgéneros de fantasía, como sucede en una antigua clasificación propuesta por Margaret Fisher:

- Cuentos de hadas y fantasía (*fairy tales and fantasy*)
- Relatos de aventuras y hadas (*fairy adventure stories*)
- Cuentos de hadas modernos (*modern fairy tales*)
- Relatos de aventuras mágicas (*magic adventures stories*)
- Viajes fantásticos en el tiempo (*time fantasy*)³³

La palabra “aventura” aparece en dos de los cinco subgéneros. Sin embargo, el elemento específico de la aventura, la exploración, también se encuentra implícita en la variedad *viajes fantásticos en el tiempo*, –como sucede en *Un yanqui en la corte del rey Arturo* o *Regreso al futuro*–, e incluso en los modernos *cuentos de hadas* –*La princesa prometida* o *James y el melocotón gigante*–.

Con un criterio similar, Sable Jak también ha considerado recientemente la aventura entre los subgéneros de fantasía (*adventure fantasies*), pero entendida como una variedad marcada por la acción y donde es posible encontrar títulos como *La momia* o *Piratas del Caribe* junto a la trilogía galáctica de Lucas: “El principal propósito de este tipo de fantasía –afirma Jak– consiste

³³ Cfr. FISHER, Margaret, *Intent upon Reading*, Brockhampton, Leicester, 1964.

en contar una buena historia que garantice el entretenimiento”³⁴. Además, en su clasificación, la autora incluye junto a la aventura otros diez subgéneros fantásticos:

Romántico	Épico
Dramático	Aventura
Cómico	Mítico
Cuento de hadas	Futurista
Infantil	Misterio
Navideño	

Jak reduce la aventura al ámbito de la acción y, al mismo tiempo, reparte los rasgos de este género entre otros subgéneros como el épico y el mítico. El resultado es una desintegración del género canónico de aventuras y la imposibilidad de concebir un subgénero de fantasía de aventuras propiamente dicho. Como consecuencia de este reduccionismo, la autora considera *¡Qué bello es vivir!* como fantasía dramática, y a veces se ve obligada a situar un mismo título en la aventura y en otra categoría diferente: para Jak, *La guerra de las galaxias* es al mismo tiempo fantasía futurista y aventura, y *El señor de los anillos* se halla entre la fantasía épica y la aventura.

A la vista de la confusión entre géneros y subgéneros, la consideración de la fantasía de aventuras como categoría se hace necesaria desde el momento en que permite clasificar títulos cinematográficos y literarios según los elementos dramáticos del propio relato (universos, conflictos, misterios específicos), y no según rasgos dramáticos accidentales (Fisher) o criterios de distribución comercial, diseño artístico y producción (Jak). El uso de la categoría *fantasía de aventuras* evitaría la dispersión de títulos mencionada³⁵.

4.3. Rasgos definatorios de la fantasía de aventuras

Podríamos sintetizar la definición del género híbrido de fantasía de aventuras en un breve párrafo:

³⁴ JAK, Sable, *op. cit.*, p. 12.

³⁵ Esta dispersión llega a adoptar un cariz de confusión incluso en estudiosos como Taves. Altman cita un texto de *The Romance of Adventure* (TAVES, Brian, University Press of Mississippi, Jackson, MS, 1993, pp. 3-4, en ALTMAN, Rick, *op. cit.* p. 39), donde Taves señala distintos títulos que la audiencia podría reunir bajo la etiqueta de aventura, cuando a su juicio no se trata de “verdaderas” aventuras. Sin embargo, al intentar precisar sus géneros de modo más certero, Taves llega a considerar *En busca del arca perdida* y *La guerra de las galaxias* como una fantasía y un relato de ciencia-ficción, respectivamente.

Aventura protagonizada por héroes que comparten la experiencia ordinaria de lectores o espectadores y que, mientras acometen una misión, llevan a cabo un viaje de exploración en un mundo secundario de fantasía o bien experimentan un encuentro con seres fantásticos, al tiempo que perciben lo maravilloso como extraordinario.

Novelas como *Corazón de tinta*, *Peter Pan* y *Wendy*, *El maleficio*, *El señor de los anillos*, *Harry Potter* y *la piedra filosofal* o las *Crónicas de Narnia* muestran ejemplos que se ajustan perfectamente al canon genérico de la fantasía de aventuras, pues presentan un equilibrio paradigmático entre exploración y maravilla. Otro tanto sucede con los guiones de *¡Qué bello es vivir!*, *El imperio contraataca*, *Monster House*, *E.T., el extraterrestre*, *El viaje de Chihiro*, *La novia cadáver* o *Terminator 2*.

Es cierto que el viaje a un mundo desconocido, inherente a la aventura, no llega a darse de modo explícito o estructurado en algunos relatos y guiones fantásticos. Es lo que observamos en ejemplos cinematográficos como *La milla verde* o *Lady Halcón*, en los que sí queda patente el elemento maravilloso. En *La milla verde*, el policía del pabellón de la muerte Paul Edgecomb ve los prodigios obrados por un condenado a la silla eléctrica. Los amantes de *Lady Halcón* aguardan a que se rompa el hechizo que impide su romance, mientras sufren una maldición que les ha transformado en mutantes. En estos ejemplos se podría hablar de fantasía de aventuras en la medida en que se advierten rasgos propios de aventura: misiones, peligro, acción, ambiente épico. Sin embargo, la experiencia de lo maravilloso no se produce a través del viaje hacia un mundo secundario, sino mediante un encuentro con personajes extraordinarios o *mágicos*. A través de este encuentro, se puede hablar de un re-descubrimiento o re-exploración del propio mundo ordinario de los protagonistas (una cárcel federal en la Norteamérica de los años 30, la Europa medieval), aunque la aventura no les lleve a salir de su propio país o incluso de su propio hogar. Esta localización del espacio ignoto en el mundo primario constituye a menudo un estímulo para el espectador, pues facilita su reconocimiento en los protagonistas. Sánchez Noriega subraya la importancia del vínculo entre personaje y espectador como una nota característica de la fantasía de aventuras, cuyo atractivo se concreta en “la identificación con el héroe y la emoción de los sucesos”³⁶.

Exploración no implica necesariamente un viaje hacia el exterior, aunque el núcleo esencial de la aventura clásica consista, como hemos visto, en el

³⁶ SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, entrevista con el autor, diciembre de 2006.

periplo de un héroe. De hecho, numerosas aventuras (con elementos fantásticos o no) narran un redescubrimiento del mundo ordinario en cuanto espacio ignoto: en *Zathura* y *Jumanji*, los pequeños protagonistas no abandonan su hogar, y otro tanto sucede en relatos de intrusiones mágicas como *E.T.*, *Misteriosa obsesión*, o *La joven del agua*.

Por otra parte, también podemos encontrar el caso contrario: relatos y guiones de fantasía de aventuras donde el elemento maravilloso aparece reducido de modo considerable o incluso insinuado, mientras el viaje físico cobra mayor relieve. Así lo comprobamos en estos tres ejemplos cinematográficos: *Contact*, *En busca del arca perdida* y *La princesa prometida*. En el primero, Eleanor Arroway viaja a través del tiempo y del espacio hasta una nueva dimensión, pero su deseo sólo se cumple en el clímax. El elemento maravilloso también se reserva para el final en la primera entrega de Indiana Jones, momento en que el arqueólogo comprueba los increíbles efectos del Arca de la Alianza sobre Belloq y los nazis. En el tercer caso, la fantasía aparece en contados momentos como las secuencias de las anguilas chillonas, los peligros del pantano de fuego y resurrección milagrosa de Westley, el falso pirata Roberts. En estas tres películas, el viaje aventurero presenta un peso mayor que la contemplación de lo maravilloso, de modo que la fantasía de aventuras se desplaza hacia la aventura de ciencia-ficción (*Contact*), hacia la aventura de acción (*En busca del arca perdida*) y hacia la aventura romántica (*La princesa prometida*).

5. Conclusión

A modo de conclusión, los rasgos peculiares de la fantasía de aventuras podrían resumirse así:

1. Siempre relata una trama de acción con un objetivo definido de rescate, persecución, búsqueda, enigma, venganza o huida, y construye su estructura básica sobre el alcance de un objetivo arduo.
2. Entraña un viaje desde un mundo ordinario hacia un espacio o ámbito ignoto, considerado como mundo secundario, donde se exploran lugares mágicos y se experimentan hechos maravillosos. El contraste entre los ámbitos ordinario y extraordinario debe quedar patente en el relato.
3. En ocasiones, son los personajes del mundo extraordinario quienes realizan este viaje al ámbito cotidiano del protagonista, convirtiendo el mundo ordinario en el escenario de la aventura y en objeto de exploración. En cualquier caso, los protagonistas advierten lo mágico como extraordinario o asombroso.

4. El elemento maravilloso resulta imprescindible para plantear la transformación interior del héroe, y no como simple recurso para dotar de originalidad al relato.

5. El viaje físico se desarrolla en paralelo con un viaje interior de iniciación a los misterios humanos, en especial la identidad, la libertad, el destino y la muerte.

6. El personaje protagonista puede contar *a priori* con rasgos heroicos, o bien experimentar un proceso de forja de héroe que coincide con el viaje iniciático.

Bibliografía citada

- ALTMAN, Rick, *Los géneros cinematográficos*, Paidós, Barcelona, 2000.
- BARDAVÍO, José María, *La novela de aventuras*, SGEL, Madrid, 1977.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin, *Arte cinematográfico*, McGrawHill, Ciudad de México, 1997.
- BUSCOMBE, Edward, *Cinema Today*, Phaidon Press, London, 2003.
- CAWELTI, John, *Adventure, Mystery and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*, University of Chicago Press, Chicago, IL, 1976.
- FISHER, Margaret, *Intent upon Reading*, Brockhampton, Leicester, 1964.
- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José, "Identidad personal y mundos cinematográficos distópicos", *Comunicación y Sociedad*, vol. XVII, n° 2, diciembre 2004, pp. 73-87.
- GORDON, Andrew, "Star Wars: A Myth for Our Time", *Literature/Film Quarterly*, 6, 1978.
- JAK, Sable, *Writing the Fantasy Film. Heroes and Journeys in Alternate Realities*, Michael Wiese Productions, Studio City, CA, 2004.
- LANES, Selma, *Down the Rabbit Hole. Adventures and Misadventures in the Realm of Children's Literature*, Atheneum, New York, 1972.
- LANGFORD, Barry, *Film Genre. Hollywood and Beyond*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2005.
- MANLOVE, Colin, N., *Modern Fantasy: Five Studies*, Cambridge University Press, Cambridge, MA, 1975.
- MATHEWS, Richard, *Fantasy. The Liberation of Imagination*, Routledge, London, 2002.
- NEALE, Steve, *Genre and Hollywood*, Routledge, London, 2000.
- NIKOLAJEVA, Maria, *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*, Almqvist & Wiksell International, Stockholm, 1988.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, *Historia del cine, teorías y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*, Alianza Editorial, Madrid, 2006.
- SOBCHACK, Thomas, "The Adventure Film", en GEHRING, Wes D. (ed.), *Handbook of American Film Genres*, Greenwood Press, Westport, CT, 1988, pp. 9-10.
- TAVES, Brian, *The Romance of Adventure: The Genre of Historical Adventure Movies*, University Press of Mississippi, Jackson, MS, 1993.
- TOBIAS, Ronald, *El guión y la trama*, Ediciones Internacionales Universitarias, Madrid, 1999.
- TODOROV, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972.
- TOLKIEN, J.R.R., *Árbol y hoja*, Minotauro, Barcelona, 1994.
- VALDÉS, Mario y otros, *Con Paul Ricoeur: indagaciones hermenéuticas*, Azul Editorial, Barcelona, 2000.

Otras fuentes

- NIKOLAJEVA, Maria, entrevista con el autor, febrero de 2007.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, entrevista con el autor, diciembre de 2006.
- TOBIAS, Ronald, entrevista con el autor, abril de 2007.