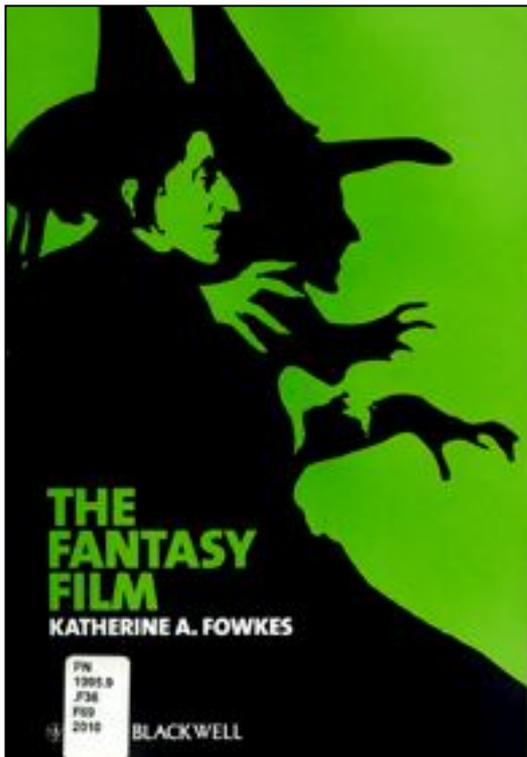


**Sobre Fowkes, Katherine A. *The Fantasy Film*. West Sussex, UK, Wiley-Blackwell, 2010, 216 pp., ISBN 978-1405168793.**

Por Débora Maldonado-DeOliveira<sup>1</sup>



Generalmente de niños apelamos a la fantasía como medio estratégico para lidiar con situaciones fuertes y/o aterradoras de la vida diaria, tales como creer en el poder mágico de las hadas o tener un amigo imaginario. Sin embargo, aun cuando de adultos estamos conscientes de la índole escapista de nuestra imaginación, continuamos apelando a la fantasía metafóricamente en términos de nuestras metas, lo cual posiblemente influya sobre nuestra percepción de la realidad. Con el surgir del cine, éste se

presta para recrear – especialmente con la creación de imágenes digitales hoy en día – lo que habría sido posible solo en la imaginación. Es por esto que es necesario leer *The Fantasy Film* de Katherine Fowkes, un libro ejemplar que analiza exclusivamente el género de la fantasía y establece sus semejanzas y diferencias con otros géneros populares derivados del séptimo arte, tales como la ciencia ficción y el horror.

<sup>1</sup> Débora Maldonado-DeOliveira, catedrática asociada de español en Meredith College, Carolina del Norte, bachillerato en Literatura Comparada en la Universidad de Puerto Rico - Recinto de Río Piedras, y maestría y doctorado en Literatura Comparada en la Universidad de Rochester, NY. Recientemente publicó "Problematic Ideas of Puerto Rico in Puerto Rican Cinema: Luis Molina Casanova's *La guagua aérea*" (*Centro: Journal of the Center for Puerto Rican Studies*, 23. 1 (Primavera 2011)). Intereses académicos: literatura puertorriqueña y caribeña, siglos XX y XXI, literatura puertorriqueña en los EEUU y latinos contemporánea, literatura latinoamericana específicamente narrativa, teoría poscolonial, feminismo, cine y artes visuales.

---

*The Fantasy Film* es un ensayo analítico sobre la fantasía en el cine popular estadounidense contemporáneo. En su introducción, Fowkes la define como un género tradicionalmente infantil que rompe con el sentido común de la realidad. Sin embargo, ha servido también de inspiración tanto en la literatura y las artes visuales como en el cine y la televisión. La autora – profesora de Estudios Culturales Populares y Comunicación en la Escuela de Comunicación Nido R. Qubein en la Universidad de High Point, Carolina del Norte – explica que el motivo principal para escribir este libro se debe a la falta de atención suficiente a la fantasía para diferenciarla de otros géneros populares. En este caso, se propone establecerla como una categoría aparte con sus propios méritos y características. Examina como este género se ha convertido en uno popular para las masas, gracias al avance de la computación y programas de alteración digital en las imágenes en los últimos veinticinco años, que facilita la ilusión de realizar personajes míticos y populares – como faunos, brujas o vampiros – previamente concebidos en la imaginación y vistos solo en ilustraciones de libros y dibujos animados.

Partiendo de las teorías críticas y literarias de críticos y escritores tales como Tzvetan Todorov y J.R.R. Tolkien, Fowkes evalúa la distinción de fantasía versus mimesis y las diversas tipologías que las distinguen una de la otra. En el cine, esta distinción se vuelve porosa, pues la “ruptura ontológica” que quiebra nuestra noción de realidad hace que la fantasía sea más creíble en vez de lo contrario (5-6). A diferencia de la ciencia ficción y el horror, ésta enfatiza los finales felices en que generalmente se espera que triunfe el bien sobre el mal y se re-establezca la esperanza de un mejor mundo sociopolítico contra el cinismo y el caos.

El libro está estructurado de la siguiente manera: los primeros tres capítulos definen la tipología de lo fantástico, su historia literaria y cinematográfica y las características que la diferencian de otros géneros. Luego, Fowkes analiza detalladamente diez películas de Hollywood como ejemplos diversos de la fantasía. Estos varían desde el clásico *El mago de Oz* (1939) hasta las más

recientes que cubren diferentes tipos mitológicos: los superhéroes como *El hombre araña* (2002), las pseudo-medievales como la trilogía épica *El señor de los anillos* (2000-2003), las híbridas que combinan personajes humanos con los de animación computarizada como *Las Crónicas de Narnia* (2005, 2008 y 2010) y las de magia como las de la serie británica de *Harry Potter* (2001-2011). Al final, hay un resumen con futuras expectativas de desarrollo y popularidad de este género.

La tesis principal en *The Fantasy Film* es que el escapismo que provee la fantasía no es puro entretenimiento, sino más bien un medio estratégico válido del espectador de ver la realidad bajo el prisma de la mímesis (representación de la realidad), mediante el velo del escapismo y el juego aparentemente pueril. Es una ruptura ontológica justificada de la realidad que se puede combinar con el énfasis tecnológico en la ciencia ficción y la ansiedad/temor en el horror. Otro aspecto dominante es que los protagonistas tienden a ser príncipes, princesas – como en *Shrek* – o huérfanos como Peter Parker, alias El hombre araña y Harry Potter, el chico hechicero, quienes viven con sus tíos, respectivamente; así, su individualidad libre de ataduras familiares les permite realizar sus viajes de auto-descubrimiento que de otro modo no hubiera sido posible. Dentro de los parámetros, la magia sirve como metáfora crítica de la realidad, que provee la ilusión de lo estacionario en un mundo caótico y cambiante. Lo más vital es que la historia fantástica, no importa cuán irreal, sea creíble para la audiencia dispuesta a aceptar el nivel de realidad que la hace coherente, como parte de las expectativas del género. Fantasía y mímesis se complementan para narrar una historia internamente coherente y consistente. La ruptura ontológica es integral para la historia fantástica, cuyo escapismo a un “universo alterno” puede ser un contraste entre racionalidad y conformismo versus contradicción y juego transgresivo (43). El juego es de por sí una actividad productiva que motiva al niño (o al espectador) a ver/imitar la realidad desde múltiples perspectivas y re-visión imaginativa de lo racional. A través del cine, la fantasía también le permite al niño/espectador reflexionar

---

sobre el control del poder, es decir sobre quien(es) controla(n) y determina(n) las relaciones entre las personas, (ej. familia, sociedad, etc.) y los temores/miedos que se suscitan cuando intenta negociar o rebelarse contra ansiedades y miedos, así como percibirlo como lugar y enfoque de poder racional e imaginativo en sus historias de ilusiones (17).

El estilo de lectura académico es accesible para un público lector general interesado en el cine y el género fantástico. Es también una excelente introducción para estudiantes de cine y literatura comparada. Además, cuenta con una amplia bibliografía de este género no solamente en el ámbito del cine, sino también en la literatura y las artes visuales. Lo curioso es que se limita exclusivamente al cine de Hollywood y no incluye referencias a películas de fantasía con elementos étnicos, raciales o de orientación sexual; un ejemplo sería la trilogía de *Spy Kids* del director mexicano-americano Robert Rodríguez, que combina ciencia ficción y fantasía con valores socioculturales hispanos.

En conclusión, *The Fantasy Film* es un gran aporte al estudio académico de la literatura comparada, la cultura visual y los medios de comunicación masiva vía diversos medios tecnológicos como los videojuegos y la interacción digital. Al final ya no cabría preguntarse acerca de la vieja dicotomía entre lo fantástico y lo real, sino más bien, que ilusiones se presta la realidad para ocultarse bajo el velo de la fantasía para así representar multiplicidad de transgresiones y percepciones que de otro modo no podría ser posible visualizar.