

# La fantasía en los artefactos culturales

Stella Maris Poggian\*

Ricardo M. Haye\*\*

## Resumen:

En la Universidad Nacional del Comahue (República Argentina) un grupo de investigación de la carrera de Comunicación Social está abocado al análisis de las huellas de la fantasía en el texto de diversos soportes. Este artículo aproxima conceptualizaciones acerca de lo fantástico, postula que resulta una plataforma atractiva para observar la realidad desde otro ángulo y lo reivindica en términos de su aportación al conocimiento, el desarrollo imaginativo y el combate de los dogmas. Esa contribución de la fantasía se pone de manifiesto al hurgar en nuestra humanidad y confrontarnos con la incertidumbre de nuestra existencia para lo cual puede servirse de la variedad de artefactos que las tecnologías aplicadas a la información y la comunicación (TIC) nos ofrecen para coordinar la interacción entre los seres humanos y el mundo físico.

**Palabras clave:** Realidad; Fantasía; Medios; Artefactos culturales.

## Abstract:

At Universidad Nacional del Comahue (Argentina), a research team in the Social Communication Department analyses the traces of fantasy in a text with different formats. This article deals with conceptualizations on the fantastic, it postulates that it is an attractive platform to look upon reality from a different perspective, and redeems it in terms of its contribution to knowledge, imaginative development and the combat against dogmas. The contribution of fantasy reveals itself when we delve into our own humanity and confront the uncertainty of our existence through a variety of artifacts offered to us by technological development applied to information and communication, to coordinate interaction between human beings and the physical world.

**Key Word:** Reality; Fantasy; Media; Culture Artefacts.

---

\* Doctora en Ciencias de la Información. Docente e investigadora de la Universidad Nacional del Comahue (Argentina).

\*\* Doctor en Comunicación Audiovisual. Docente e investigador de la Universidad Nacional del Comahue (Argentina).

## Introducción

Todos los días la noticia de la jornada es que el ecosistema mediático se está reformateando.

La novedad se origina en la agudización de un proceso que, desde hace un par de décadas, se viene anunciando como de "convergencia". Por el lado tecnológico, se trata de un solapamiento entre diferentes soportes cuyas características confluyen y se hibridan, sobre todo a propósito de innovaciones técnicas cuyos arietes más significativos son la digitalización y el desarrollo de Internet. Desde el costado empresarial, a su vez, la transformación se ve favorecida por una concepción transmedial que articula medios en función de una misma estructura de propiedad.

La mirada tiende a fascinarse con esta formidable reconfiguración. Sin embargo, el análisis académico debería trascender esos límites reducidos a fin de no quedar como rehén de concepciones exclusivamente tecnocráticas o mercadotécnicas.

Aún cuando la infocomunicación despliegue una acción centrípeta respecto de textos a los que se les disuelven sus rasgos identitarios, continúa resultando imprescindible estudiar las características de cada uno, sus fortalezas y debilidades.

El proyecto de investigación "*Lo fantástico en los artefactos culturales*" procura rastrear las marcas que la fantasía está dejando sobre algunas expresiones de gran arraigo popular en el campo de las comunicaciones masivas.

## Artefactos culturales

Una distinción no tan antigua como suele creerse ha pretendido colocar en polos opuestos el arte culto y el arte popular. Algunos teóricos piensan que esa diferenciación no puede retrotraerse más allá del siglo XX.

El primero de los extremos ha estado reservado a las expresiones bendecidas por las academias y celebradas en cenáculos de privilegiados entendidos. El arte popular, por su parte, encontró cobijo en el gusto de sectores más amplios de la sociedad.

El arte culto cuenta entre sus exponentes a las "bellas artes", es decir aquellas disciplinas cuya finalidad es expresar cánones consagrados de belleza, como la escultura, la pintura, la literatura, la danza o la música.

El arte popular, más allá de que la expresión desborda actualmente el original sentido de los productos concebidos por autores anónimos, circula de manera menos restringida. Si el culto es un arte apreciado por las élites, el popular encuentra públicos más vastos y rompe con el exclusivismo de las clases acomodadas. No obstante, entendemos que relacionar al arte popular con una exclusiva dimensión cuantitativa es incurrir en un brutal reduccionismo, dado que también involucra criterios tan significativos como los de naturaleza política, ideológica, estética o social, entre otros.

Un teatro que alguna vez fue popular, como el de Shakespeare, hoy forma parte claramente de las manifestaciones de la alta cultura. Y algo similar ocurre con algunas composiciones musicales. Pero eso no significa que la dramaturgia o la música no tengan hoy ejemplos populares.

En ambos polos, los productos se expresan a través de "artefactos" cuya función básica es coordinar la comunicación y la interacción entre los seres humanos y el mundo físico.

Los artefactos culturales poseen una doble dimensión, material e ideal (es decir, conceptual o simbólica). De ese modo no solo permiten actuar sobre el mundo, sino que también funcionan significativamente.

A lo largo del siglo pasado las tecnologías aplicadas a la información y la comunicación (TIC) posibilitaron la aparición de algunos artefactos con singular capacidad de penetración popular, que se filtraron rápidamente en todos los ámbitos de nuestra vida cotidiana.

Por esta razón las TIC son más que meros soportes instrumentales de información. Hoy constituyen herramientas simbólicas que promueven nuevas construcciones culturales.

El cine, la radio, la televisión y toda la gama de producciones que aloja Internet son artefactos culturales que demandan estudios sistemáticos. Y, junto con ellos, aquellos cuya matriz no es tan tributaria de los avances tecnológicos modernos: los libros, la música, las pinturas, las historietas. En ellos podemos encontrar desde la Mona Lisa hasta los murales callejeros de artistas populares; a Plácido Domingo y a las cantoras mapuches; a Bergman y a Bugs Bunny; a Borges y a los poetas de barrio.

## Legitimación de lo fantástico

A medida que la representación fue abandonando la pretensión isomórfica de constituirse en el reflejo especular de personas, objetos o situaciones, fue creciendo la consideración de los abordajes o tratamientos realizados (parcial o totalmente) desde concepciones fantásticas.

El siglo XX fue especialmente receptivo a estas formulaciones, aunque el término "fantasía" tiene antiguas raíces griegas que significan "hacer visible" y que se caracterizan por el desencadenamiento imaginativo. El estudioso alemán Walter Schurian opina que la fantasía contribuye a explorar y dotar de sentido al alma humana. Por eso es que puede atender nuestras necesidades espirituales y proveernos consuelo estético si no para vencer, al menos para afrontar las propias neurosis con mayor entereza. El arte fantástico se sirve a menudo de las percepciones inconcientes. Juguetea con las alteridades, sorprende, choca, desconcierta. Sutil y sigiloso, toma como objetivo las emociones y sensaciones intuitas y camufladas. Pero sobre todo juega con los sueños, los deseos, los anhelos.

Nuestra convicción es que, aunque la fantasía pueda ser en ocasiones un elemento distractivo o distorsionante de la realidad, también constituye una plataforma para observar esa misma realidad con otros ojos, desde otros ángulos. Su capacidad de activar la creatividad y facilitar los cruces, trasvasamientos e hibridaciones, puede permitir la gestación de textos dúctiles, amplios y sumamente aptos para la comprensión y, como señala el estudioso alemán Walter Schurian, contribuir a explorar y dotar de sentido al alma humana.

Borges y Bioy Casares opinaban que el origen de lo fantástico se encontraba en el marco de la tradición oral. Ambos autores argentinos aseguraban que, viejas como el miedo, las ficciones fantásticas eran anteriores a las letras..

Una de las claves de la propuesta fantástica probablemente resida en el acto de confrontar al público con la incertidumbre de los parámetros de su propia existencia. Al ir despojándose de nociones ingenuas, sobre todo durante el pasado siglo, la fantasía también incursionó en las profundidades de nuestra humanidad.

La fantasía se atreve a mirar detrás de los espejos, indaga en nuestros secretos y penetra en nuestras zonas oscuras.

Ya Baudelaire había señalado que la fantasía era capaz de desarmar toda la creación según leyes que proceden del interior más profundo del alma. El autor francés decía que la fantasía reúne y articula las piezas y crea con ellas un mundo nuevo.

La fantasía excita la imaginación y por eso, desde hace ya siglos, se la estigmatiza llamándola despectivamente "*la loca de la casa*" (frase indistintamente atribuida a Voltaire, Malebranche u Ortega y Gasset) y acusándola de absurda e irracional. Tal vez lo verdaderamente perturbador de lo fantástico sea, como sostenía el crítico francés Roger Caillois, su capacidad para desvelar escándalos, grietas, extrañas roturas insoportables para el mundo real. O quizás la fantasía resulte subversiva sólo porque acoge a todo aquello que carece de la aquiescencia evidente de una época, como revela amargamente el historiador del arte Wieland Schmied.

Lo que parece no generar dudas es que lo fantástico arrasa certidumbres, disolviendo las fronteras de lo real y lo verdadero. La situación no puede menos que resultar perturbadora toda vez que el mundo definitivamente deja de ser un lugar seguro y se torna amenazante, una zona oscura donde eso que no se ve ni se conoce puede surgir en cualquier momento.

En el ejercicio de la libertad creadora, el arte fantástico sugiere otros mundos, cambia las respuestas que daría la realidad y pone al público ante la situación de que, aún cuando acabe rechazando la propuesta, se vea compelido a considerarla aunque sea fugazmente.

Para eso, el auditorio aplica el principio de la «suspensión voluntaria de la incredulidad» (*willing suspension of disbelief*), una expresión acuñada en 1817 por el poeta inglés Samuel Taylor Coleridge con el propósito de graficar la actitud del sujeto que acepta interrumpir su sentido crítico para sumergirse en un texto y disfrutar del mundo que le propone.

Por consiguiente, las obras fantásticas exigen un espíritu abierto, dispuesto a aceptar la posibilidad de diferentes alternativas, pero, sobre todo, reclaman una voluntad de juego.

Ningún creador puede rechazar las prácticas lúdicas que generen espíritus abiertos.

Lo fantástico, además, puede hacer que en nuestro mundo equilibrado empiecen a entrar algunas dosis de elementos o situaciones sobrenaturales o extraordinarias. O puede demostrar que, en realidad, el mundo no es tan ordenado como parece.

En la introducción que escribió para algunas de sus piezas teatrales, Arthur Miller sostuvo que las obras que están preocupadas por contestar la mayor cantidad de preguntas comunes que resulte posible son las que establecen una mayor conexión con la realidad. También son realistas aquellos trabajos en los que el centro del drama es ocupado por la trayectoria de una persona más que por el detalle de sus motivos.

Por otra parte el tiempo también es determinante en esta cuestión. Dice Miller que cuando el tiempo se idea y utiliza para comunicar un transcurso natural de horas, días o meses, se impone un estilo que tiende hacia el realismo. De modo que de sus afirmaciones se desprenden posibilidades de trazar discursos tributarios de la fantasía.

Y, por fin, la cuestión del tiempo. Miller explicaba que la verdadera licencia para estilos no realistas podía alcanzarse cuando la acción se libera de tal modo que en un instante maduran procesos que en la vida real tomarían años. En ese sentido, ilustraba con sus propias obras: mientras *Las brujas de Salem* responde al tiempo natural, *La muerte de un viajante* desbarata el reloj y el calendario. La compresión del tiempo –consignó– destruye el estilo realista no sólo porque viola nuestro sentido de la realidad, sino porque al suprimirse el tiempo se subraya un elemento de la existencia que no es visible en la vida o que por lo menos no se experimenta con una intensidad equivalente.

La referencia a escritores y a un dramaturgo ya sitúa posibles escenarios. Pero no son los únicos. En la plástica se encuentran notables ejemplos de obras enteramente dedicadas a desconcertar y transmitir incertidumbre. Las pinturas de Escher o René Magritte dan buena prueba de ello. Igual que ellos, otros artistas también se establecieron en esa zona confusa donde las ilusiones ponen en jaque a la realidad. Son esos creadores que manipulan la perspectiva, que proponen construcciones imposibles, que trabajan con la prestidigitación, el engaño, las apariencias. Y que, en la medida en que nos escamotean la realidad, ponen a trabajar nuestra comprensión; azuzan, provocan nuestra imaginación.

En cada caso, late una propuesta narrativa que puede ayudarnos a comprender.

Pero estas relaciones entre el arte pictórico y la narratividad se establecen en arterias con doble sentido de circulación. Si la plástica se impregna de relato, los cambios que exhibe la literatura contemporánea respecto de la de hace un siglo tienen relación con las redes tendidas entre el discurso narrativo y el mundo ficcional, las cuales aproximan el mundo de las letras al del arte pictórico.

La plástica había tributado al concepto de realismo durante siglos. Sin embargo, las aguas de la pintura y las de la realidad iban a llegar a un punto de división.

La revalorización del concepto de ambigüedad iniciada en el siglo XIX y profundizada en el siglo XX, junto a la emergencia del arte abstracto permitió otras miradas que avanzaron más allá de la representación fotográfica de la realidad, que dejó de ser un parámetro indiscutido para medir la excelencia artística. De hecho, al absorber la función de representación realista, la fotografía contribuyó grandemente a que la pintura se despojara del yugo de la fidelidad.

Como si lo hubiesen alcanzado los ecos de Aristóteles, el arte plástico comprendió que su finalidad no era copiar la apariencia de las cosas, sino darle cuerpo a su esencia secreta. Por consiguiente, renunció a la búsqueda excluyente de plasmar la "realidad objetiva", para intentar retratar la experiencia personal acerca de esa realidad.

En las postrimerías de la centuria anterior, además, algunos realizadores se inclinaron por un arte fantástico, que diluyó aún más el principio de realidad.

Los relatos (gráficos, visuales, sonoros) consecuentes con esa evolución dieron rápida cabida a la fantasía, género artístico de ficción en el cual los elementos principales del argumento son imaginarios, irreales o sobrenaturales.

La característica dominante del género consiste en quitarle prioridad a las representaciones realistas que respetan las leyes de funcionamiento del mundo real. Al violar las normas de la realidad, lo fantástico subvierte el orden establecido

Desde Guy de Maupassant hasta Todorov, pasando por Dostoievsky, han sido numerosos los autores y críticos que han sentido la obligación de acercar definiciones o, tan siquiera, decir algo sobre el género.

Existen desde clasificaciones que incluyen dentro de lo fantástico a todo tipo de ficción no-realista, hasta acuciosas disquisiciones puestas al servicio de establecer diferencias entre los relatos de corte fantástico, maravilloso, extraño o insólito. Una de las más recientes aportaciones provino de Rosemary Jackson, quien planteó modificaciones a ciertas fallas del modelo propuesto por Todorov. Para esta investigadora, el principal defecto de esa teoría residía en la mezcla de categorías literarias y no literarias ya que, mientras que lo maravilloso y lo fantástico pertenecen a las primeras, lo extraño o

insólito no. Por eso propone definir lo fantástico como un modo literario antes que un género y ubicarlo entre los modos opuestos de lo maravilloso y lo mimético.

La forma en que opera será la combinación de elementos de estos dos diferentes modos.

En efecto, sostiene Jackson, la narrativa maravillosa está formada por el mundo de los cuentos de hadas, el romance, la magia y el sobrenaturalismo. Se caracteriza por una narración funcional mínima, cuyo narrador es omnisciente y tiene una autoridad absoluta.

En cambio, los relatos miméticos pretenden imitar una realidad externa y también establecen una distancia con la experiencia, moldeándola conforme a pautas y secuencias significativas. La ficción narrativa representa los sucesos contados como "reales" usando como portavoz una tercera persona sapiente.

A medias entre ellos, lo fantástico combina elementos de ambos. Afirma que es real lo que se está contando y luego procede a romper ese supuesto de realismo, al introducir lo que es manifiestamente irreal. El narrador no entiende lo que está pasando más que el protagonista. Se cuestiona constantemente la naturaleza de lo que se ve y registra como "real". Esta inestabilidad narrativa constituye el centro de lo fantástico como modo.

Las historias fantásticas suelen plantearse en tiempos incógnitos, donde valerosos guerreros enfrentan dragones o leones alados; bellas muchachas beben pócimas de sueño; brujas y hadas exponen sus habilidades diversas o se manifiestan presencias fantasmales. Pero también pueden plantearse en este mismo momento a través de obras en las que irrumpe lo inesperado, lo sobrenatural, aquello que resulta contradictorio para con la realidad del receptor y que es resultado de un pensamiento que trasciende las normas de ese orden.

Anderson Imbert lo presentó apropiadamente en su cuento *Espiral*, en el que un hombre, se encuentra ante la situación aparentemente normal de llegar a su casa por la madrugada. Al entrar a su cuarto, luego de atravesar las escaleras en forma de espiral, esta situación de estabilidad y naturalidad desaparece debido a que se encuentra a sí mismo sentado en la cama. En medio de la sorpresa, ambos "yo" escuchan pasos que se acercan. De un salto se meten uno en el otro y así fundidos "nos pusimos a soñar al que venía subiendo, que era yo otra vez".



En clave fantástica, también fueron concebidos los cuentos *Acaso irreparable*, de Mario Benedetti o *Triste le ville*, de Abelardo Castillo, por enunciar otras dos obras de referencia posible.

Julio Cortazar solía señalar en entrevistas y conferencias que América latina era una de las zonas culturales del planeta donde el cuento fantástico ha alcanzado sus exponentes más altos. Allí están para corroborarlo nombres insignes como los de Jorge Luis Borges, Adolfo Bioy Casares, Horacio Quiroga, Rubén Darío, Leopoldo Lugones, Felisberto Hernández, Macedonio Fernández, Enrique Anderson Imbert, Mario Levrero, Alejo Carpentier, Juan José Arreola y, por supuesto, del propio Cortazar, entre tantos otros.

Pero, además de la literatura, la fantasía se apropió de otras manifestaciones culturales y populares. El caso de la historieta es emblemático y resalta por el alto grado de calidad que ese tipo de producciones alcanzó en nuestro país, convertido desde hace años en exportador de guionistas y dibujantes de singular talento.

En ese campo, es imposible obviar la referencia a Héctor Germán Oesterheld, autor – entre otras obras– de *El eternauta*. Esta novela gráfica, que fue dibujada por Francisco Solano López situó en Buenos Aires, a finales de la década de 1950, una invasión alienígena que pretendía controlar la tierra y someter a los seres humanos. Más propia del campo de la ciencia ficción, la historia resultó anticipatoria de sucesos tan sangrientos como los que el país viviría dos décadas más tarde.

En cambio, decididamente partícipe de los modos fantásticos fue *Las puertitas del Sr. López*, historieta de Carlos Trillo y Horacio Altuna, en la que un personaje gordinflón y gris, atrapado en una vida vacía y anodina, atravesaba puertas para ingresar a sitios oníricos en los que se le cumplían sus más atrevidas ilusiones.

Inventariar las opciones fantásticas que crecieron al cobijo del cómic resultaría una labor interminable. Probablemente tanto como las que vienen alojando a lo largo de sus respectivas historias el cine, la radio y la televisión.

Cabe preguntarse si lo hacen con un sello decididamente propio o si son tributarios de los desarrollos que la fantasía alcanzó en el campo literario.

Hace algún tiempo las pantallas de todo el mundo exhibieron una película de Neill Blomkamp titulada *Sector 9*. La fábula que trae el filme es la de una enorme nave

extraterrestre que, averiada, se posa sobre Johanneburgo. Los tripulantes son detenidos y mantenidos en condiciones oprobiosas en ghettos que actúan como analogía del apartheid sudafricano. La ciencia ficción, que tantas veces contó historias extravagantes y carentes de todo compromiso, en muchas otras ocasiones trazó paralelos, parábolas, alegorías de enorme eficacia comunicativa. La fantasía científica sirve aquí para dibujar una certeza metáfora acerca del racismo y la xenofobia; para aludir al choque de civilizaciones, a los conflictos de razas y al proceso globalizador que vive la humanidad de nuestros días.

Como sostuvimos, buscamos las huellas de la fantasía sobre una variedad de relatos y textos de diferente naturaleza, entre los que se encuentra el cine al que dedicamos el segmento final de este trabajo.

### **Los posibles imposibles del cine**

Román Gubern solía repetir en sus clases de la Universidad Autónoma de Barcelona que el cine jugaba con los *imposibles-posibles*<sup>1</sup>. Es interesante ver cómo en las películas fantásticas suelen utilizarse elementos históricos vinculados a hechos reales y cómo en las películas de corte realista también se juega con situaciones fantásticas.

Autores como Bergman, Kieslowski, Hitchcock, Kurosawa y Buñuel sabían apreciar muy bien estos supuestos.

La mixtura de géneros llevó a Godard a afirmar que Meliés hacia documentales y los hermanos Lumiere cine fantástico. El polémico autor de la *nouvelle vague* no estaba tan alejado de la perspectivas que van a alimentar parte de la narratividad del fenómeno cinematográfico de los dos siglos.

La foto fija de los hermanos de Lyon podía concretar todos los hechos cotidianos en el tránsito del siglo XIX al XX y de ese mundo en pleno movimiento. Ejemplo de ello va a ser *La llegada del tren*, que aterrorizaba a los espectadores de todo el mundo. Los desprevenidos transeúntes de las calles parisinas iban a ser tomados de sorpresa y para quedar aprisionados en una realidad que no sólo no aburría sino que por el contrario configuraban todo el mundo por venir.

Las imágenes de ciudad como vértigo y el sujeto moderno lograban perpetuarse a través del celuloide e iniciaban una aproximación a la ubicuidad.

Por otro lado, con su *Viaje a la luna* George Méliès promovía un sueño del siglo pasado: conquistar el espacio, llegar a nuestro satélite, algo cuya concreción en 1969 aún es motivo de acaloradas discusiones.

Esta hibridación de géneros iba a parpadear cada vez más en las películas vinculadas con los pasados recientes en conflicto. No faltan imágenes documentales para acompañar los sueños ficcionales y viceversa. Dos películas de factura reciente nos sirven para observar estas dualidades. Se trata de *El secreto de sus ojos*, de Juan José Campanella (2009) y *El laberinto del Fauno* de Benicio del Toro (2006).

Mientras que en la película argentina el filme es de corte realista e instala la fantasía como elemento constructor de la propia narración fílmica, el filme hispano-mexicano proyecta en el mundo fantástico de la protagonista la larga sombra de una guerra que parecía no querer concluir.

*El secreto de sus ojos*, basada en la novela de Eduardo Sacheri *La pregunta de sus ojos*, relata la historia del jubilado oficial de justicia *Benjamin Esposito* (Ricardo Darin) quien decide escribir una novela sobre un homicidio sucedido treinta años atrás. El escrito le permite revisar también su vida y la relación sentimental que quedó trunca cuando tuvo que abandonar Buenos Aires en los años setenta.

La película abre con la imagen de *Benjamín Espósito*, secretario de Instrucción de un tribunal judicial, despidiéndose de *Irene Menéndez-Hastings* (Soledad Villamil), compañera de trabajo con la que mantiene una relación de seducción indefinida. Esta secuencia, reiterada a lo largo del filme, supuestamente sucedió en 1974 en una estación de trenes y es recordada veinticinco años después, al momento del regreso del personaje que intenta escribir una novela testimonial. No sabemos si aquella despedida realmente existió o si es producto de la imaginación del o los personajes.

La primera línea narrativa descrita por el autor es el amor platónico entre *Benjamín* e *Irene*. Situación referencial de los argumentos universales del cine, la dinámica de la historia propone la idea de un amor idealizado en el paso del tiempo. Este enfoque es parte de la esencia de cine. Esa escena de la estación, como la del estadio de fútbol luego son recursos vinculados a los llamados *imposibles posibles* del cine, muy utilizados en las películas fantásticas pero también reconocibles dentro de la mixtura de géneros que plantea el drama.

La fantasía no es patrimonio exclusivo de los relatos sobrenaturales, maravillosos, mágicos o fantásticos. También se encuentra en las historias de corte "realistas". En ese sentido *El secreto de sus ojos* resulta ejemplar para el análisis.

A su vez, el filme recrea otro amor vinculado al homicidio que se investiga y el modo en que los personajes directamente e indirectamente vinculados con el suceso quedaron anclados en el pasado. Ese es otro de los grandes misterios a ser revelados en la película. Una mitad del texto fílmico está ambientada en la etapa previa al golpe militar de 1976, en la cual comienzan a registrarse las desapariciones y exilios que jalonan la historia reciente de la Argentina.

Las dos líneas narrativas poseen una ubicación espacio temporal que se refiere tanto al pasado como al presente y que vuelven pertinente para su análisis revisar los textos de Bergson retomados luego por Deleuze en *Imagen Tiempo, Imagen Movimiento*.

Durante muchos años *Espósito* amó a *Irene* en silencio; ella trató de evidenciar sus sentimientos a través de su mirada, su explícita forma de decirle lo que sentía. El necesitaba contestar a esos interrogantes pero algo lo detenía. En este caso lo no dicho tiene en lo diegético tanto peso dramático como una palabra. Es que esta historia es profundamente fantástica. Un amor, así idealizado en la distancia, sólo parece habitar en la representación de los posibles narrativos audiovisuales.

En el otro extremo de la ficción con contenidos reales y dramáticos se ubica *El laberinto del fauno*. Aunque la película abre con imágenes de una princesa de leyenda que decide conocer el mundo de los humanos, de inmediato el relato se vuelve realista. Como segunda línea narrativa rápidamente sabemos que se instalará en el año 1944. Es allí donde abordará la posguerra española y la resistencia de los libertarios, también llamados maquis.

*El laberinto del fauno* narra la vida de una niña de diez años (*Ofelia*) en dos líneas argumentales paralelas. De acuerdo con el primer relato de corte fantástico es una princesa que decidió salir de su reino y aventurarse en la vida de los mortales.

*Ofelia* (Ivana Baquero) viaja con su madre embarazada y con graves problemas de salud a un pequeño pueblo donde vive *Vidal* (Sergi López), un cruel capitán franquista, convertido en su padrastro y padre de su hermano por nacer. El padre de *Ofelia* murió al

inicio de la guerra. En la parte del relato realista la niña busca en la fantasía de los cuentos de hadas el refugio para sobrellevar la vida en la oscura residencia del militar.

Los años '40 en España, considerados "*años de paz*" según la retórica de la dictadura, tienen en este anclaje diegético la capacidad de sortear los llamados límites de la representación en las películas históricas vinculadas con estas temáticas. De tal forma que la crueldad de aquel tiempo, evidenciados en relatos históricos y representados en estadios artísticos, alcanza en esta obra un tono de epifanía.

## Colofón

Nuestra sociedad se ha encargado de valorar particularmente las actividades del *logos*, es decir, el conocimiento, el saber, porque de ella depende nada menos que la producción, y particularmente la producción de bienes materiales comercializables. En cambio, el campo del *mythos*, con sus territorios de imaginación y de fantasía, no corrió con tanta suerte y se ha visto socialmente subestimado.

Si integráramos a la fantasía como contraparte de la realidad podríamos conocer más lugares insólitos, increíbles, mágicos; desarrollar la imaginación y la sensibilidad; sentir placer, disfrute estético; observar la realidad bajo otro prisma; combatir los dogmas.

Además, como actividad humana que es, la fantasía forma parte de la realidad. André Bretón lo sabía y, por eso, repetía aquello de que "lo maravilloso de lo fantástico es que no existe. Todo es real".

## Referências Bibliográficas

- AUMONT, J. y MICHEL, Marie. **Análisis del film**. Barcelona: Paidós, 1993.
- BOTTON BURLÁ, Flora. **Los juegos fantásticos**. México: UNAM, 1994.
- BUÑUEL, Luis. **Iconografía personal**. México: Fondo de Cultura Económica, 1988.
- BUÑUEL, Luis. **El cine, instrumento de poesía**. Teruel: Revista Turía Nº 26, 1993.
- GARCÍA-NOBLEJAS, Juan José: **Comunicación y mundos posibles**. Navarra: EUNSA, 1996
- GODARD, Jean Luc: **Historia(s) del Cine**. Buenos Aires: Paidós, 2007.
- GUBERN, Román: **La mirada Opulenta.**, Barcelona: Gustavo Gili,
- GUBERN, Román. **Historia del cine.**, Barcelona: Editorial Lumen, 1995.
- JACKSON, Rosmary. **Fantasy: literatura y subversión**. Buenos Aires: Catálogos Editora, 1986.

- MILLER, Arthur. **Teatro**. Buenos Aires: Compañía General Fabril Editora, 1964
- RODARI, Gianni. **Gramática de la fantasía**. Barcelona: Libros del bronce, 1995.
- SACHERI, Eduardo. **La pregunta de sus ojos**. Buenos Aires: Editorial Alfaguara, 2009
- SALEM, Diana (coordinadora). **Narratología y mundos de ficción**. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2006.
- SCHURIAN, Walter. **El arte fantástico**. Colonia: Taschen, 2005.
- TODOROV, Tzvetan. **Introducción a la literatura fantástica**, Buenos Aires: Ed., 1982.
- VVAA. **Teorías de lo fantástico**. Madrid: Arco Libros, 2001

## Notas

---

<sup>1</sup> En sus clases de posgrado referidas a temáticas vinculadas al tema del doble en el cine o a diferentes géneros fantásticos el autor catalán explicaba la versomilitud apelando a diferentes autores y considerando las infinitas posibilidades tanto del argumento como de la trama de un film para narrar una película.