



UNIVERSIDAD DEL CINE

COLECCIÓN TESIS DIGITALES N° 5

Juego de Tronos: Tensión entre canon e innovación en la fantasía inmersiva audiovisual

Joaquín de las Carreras

2022

Juego de Tronos:
Tensión entre canon e innovación en la
fantasía inmersiva audiovisual

Joaquín de las Carreras

Juego de Tronos:
Tensión entre canon e innovación en la fantasía
inmersiva audiovisual

Universidad del Cine

Buenos Aires

2022

Colección Tesis Digitales N° 5

De las Carreras, Joaquín

Juego de Tronos : tensión entre canon e innovación en la fantasía inmersiva audiovisual / Joaquín De las Carreras ; prólogo de Luis Alberto Facelli. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Universidad del Cine, 2022.

Libro digital, PDF - (Tesis digitales ; 5)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-48192-3-9

1. Cine. I. Facelli, Luis Alberto, prolog. II. Título.

CDD 791.4301

Contacto con el autor: joaquinmdelascarreras@gmail.com

Contacto Editorial Universidad del Cine: editorial@ucine.edu.ar

[Consultar la actividad editorial de la Universidad del Cine](#)

Otros formatos disponibles: EPUB / MOBI

ISBN:

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

Colección Tesis Digitales N° 5

- La Universidad del Cine autoriza la libre descarga y distribución del presente material sin fines comerciales, respetando la integridad del texto y citando su autor, título y editorial.
- Las opiniones y contenidos de la presente publicación no constituyen ni representan necesariamente el pensamiento institucional de la Universidad del Cine, sino que son de exclusiva responsabilidad del autor

ISBN 978-987-48192-3-9



PRÓLOGO

Regularmente desconfío de las etimologías. El devenir de la lengua suele arrastrar a las palabras a otros territorios semánticos, comúnmente lejanos de su origen. Pero a veces remontar el curso de las palabras, reconstruir su trashumar echa luz y permite ampliar nuestra comprensión de un término.

Φαίνειν: brillar, aparecer es el término griego del que deriva fantasía, término central en la tesis que es objeto de este prólogo.

La fantasía a lo largo de la historia ha sido diversamente valorada, y frecuentemente valorada de modo negativo. Aparece, brilla, nos fascina, nos aleja de la realidad, nos aliena. Es propia de los niños y de los ilusos. A los primeros le permitimos habitar mundos de fantasía hasta que lleguen a la edad adulta y los abandonen, a los segundos los miramos con compasión. Cuanto más si la fantasía es adjetivada, dotada del carácter inmersivo y nos hunde en la irrealidad.

El desarrollo de los medios de comunicación les ha dado a los textos de fantasía una dimensión sensorial nunca antes vista. Visión y audición, lo táctil, lo olfativo, lo cinestésico participan hoy en día de experiencias inmersivas en las que el participante (ya no un espectador) entra plenamente a mundos fantásticos, habita transitoriamente universos ficcionales que lo rodean y atrapan.

Las promesas y temores que dispara el flamante Metaverso abren un inconmensurable espacio en el que se hibridan el mundo fantástico y el real. No llegamos a atisbar el desenlace de ese juego.

Sin embargo, a la largo de la historia, las *simples* palabras impresas en un libro, o las imágenes en movimiento mudas o sonoras también lograron el efecto de inmersión. ¿Acaso el miedo a ser vestidos por la locomotora que ingresa en la

estación en la mítica proyección de los Lumière, no es el primer testimonio de las fantasías inmersivas visuales?

Joaquín de las Carreras en su trabajo, tras recorrer antecedentes de los textos de fantasía inmersiva audiovisual, se centra en un texto absolutamente contemporáneo: *Games of Thrones*. Su textualidad no es la de la literatura ni la de la experiencia inmersiva de la instalación del parque temático sino la del audiovisual tradicional. Su efecto es el de trasladar al espectador al interior de un universo fantástico y hacerlo aceptar sus reglas y compartir el espacio y tiempo representado como propios. Habitar vicariamente en la bidimensionalidad de la pantalla y en la espacialidad de un sonido envolvente.

La tesis desarrolla el análisis de las estructuras narrativas, trabaja sobre la tensión entre la repetición de un esquema genérico y la introducción de elementos innovadores que la conectan con los contextos actuales de recepción al tiempo que mantienen el carácter inmersivo de la obra. Demuestra en su desarrollo que *Games of Thrones* logra una fecunda reformulación del género.

De mi parte restan algunas preguntas. *Games of Thrones* es una saga sobre el poder en el contexto de un mundo distante del nuestro: un hipotético mundo medieval. ¿Por qué nos sumergiríamos en ese universo conjetural y distante?

En una situación como la del clavadista que se sumerge en las aguas del acantilado para salir y reencontrarse con la superficie, ¿cuál es el oxígeno nuevo que descubrimos y respiramos saliendo de nuestra condición de espectadores inmersos a la superficie de nuestra contemporaneidad?

Sin duda está abierta la posibilidad de que las luchas distantes del poder medieval se espejen en las de nuestra época. Tal vez entonces a la vieja fantasía se le caigan sus adjetivos: infantil, ilusa. Niños e ilusos por un momento, pero sujetos reflexivos en nuestra vuelta a la superficie. Y así valoremos positivamente a la fantasía. Solo se requiere nuestra voluntad de ser sujetos reflexivos. De eso se trata el desafío.

Entonces la reformulación del género, el descentramiento en relación al modelo del canon que demuestra Joaquín de las Carreras en su trabajo predispone a que no quedemos en el abismo del acantilado, en el fantástico juego de luces de la profundidad; nos habilita para que el viaje del héroe (o de los héroes no nos arrastre), y a que nos haga decir con el Galileo de Bertolt Brecht “*Desgraciada es la tierra que necesita héroes*”. Tal vez yendo más lejos, desgraciada es la tierra que debe desangrarse en los juegos del poder.

Sin duda esta aventura que sigue a la aventura del texto, es el periplo de un nuevo modelo de héroe que sin duda confronta con las reglas del canon. La pregunta es entonces, cuáles serán los espectadores que saldrán a superficie?

Luis Facelli

INTRODUCCIÓN

El género de fantasía inmersiva audiovisual, en el cual la siguiente investigación aglutinará los productos de cine y series de televisión exclusivamente de Occidente, presenta contenidos que cuentan con las siguientes características fundacionales: En las historias pertenecientes al mencionado género, el mundo diegético en el que transcurre la acción es presentado a través de un tiempo anacrónico, la acción principal es llevada a cabo de principio a fin por un protagonista masculino denominado héroe y los personajes femeninos son representados a partir de un proceso de cosificación. A diferencia del resto de los géneros cinematográficos y televisivos, el género de Fantasía inmersiva Audiovisual, no logró nunca madurar y poner en cuestión los parámetros anteriormente mencionados, interrumpiendo así su ciclo vital. En consecuencia, el espectador del determinado género observaba historias que mostraban la misma estructura narrativa una y otra vez con algunas diferencias mínimas en cuanto a la historia. A causa de las constantes repeticiones de sus parámetros, el relato adoptado por el género de Fantasía inmersiva audiovisual se cristaliza. Sin embargo, esta investigación considera que, a partir del estreno de serie de televisión norteamericana *Game of Thrones*, los parámetros del género de Fantasía inmersiva audiovisual sufrieron cambios.

La razón por la cual se eligió como objeto de estudio la serie de televisión *Game of Thrones* es porque todo género audiovisual atraviesa un ciclo vital (nace, se desarrolla y muere) para luego reinventarse. El género policial y el western, entre otros, han podido mirar hacia atrás y reinventarse, pero no el género de Fantasía. Al surgir el fenómeno cultural contemporáneo que es *Game of Thrones* se buscará legitimar si finalmente el género de Fantasía ha llegado a una instancia de madurez y autocrítica.

Ahora bien, antes de proseguir habría que referirse al marco teórico para esclarecer conceptos como Género y Fantasía.

Una de las principales teorías sobre género con que se trabajará a lo largo de esta investigación será la propuesta por Rick Altman en su libro titulado Los Géneros Cinematográficos (Paidós, 2000). En el texto en cuestión, Altman define al género cinematográfico de la siguiente manera:

- *El género es una categoría útil, porque pone en contacto múltiples intereses.*

“(...) el término no es, al parecer un término descriptivo cualquiera, sino un concepto complejo de múltiples significados, que podríamos identificar de la siguiente manera:

- o *El género como esquema básico o fórmula que precede, programa y configura la producción de la industria;*
- o *El género como estructura o entramado formal sobre el que se construyen las películas;*
- o *El género como etiqueta o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;*
- o *El género como contrato o posición espectral que toda película de género exige a su público.¹”*

En contraposición al concepto de género de Altman, existe el concepto de género de Todorov. Este trabajo tomará el enfoque científico de Todorov en lo que respecta al estudio de los géneros, pero también reconoce que el autor focaliza sobre la literatura. Para explicitar este enfoque procedo a citar un fragmento del texto de Todorov de la Introducción a la literatura fantástica (PREMIA, 1980)

“(...) ¿tenemos el derecho de discutir un género sin haber estudiado (o por lo menos leído) todas las obras que lo constituyen? (...) uno de los primeros rasgos del método científico consiste en que éste no exige la observación de todas las instancias de un fenómeno para poder describirlo. Procede más bien por deducción. De hecho, se señala un número relativamente limitado de ocurrencias, se extrae de ellas una hipótesis general que se verifica luego en otras obras, corrigiéndola (o rechazándola). Cualesquiera sea el número

de fenómenos estudiados (en este caso, de obras), no estaremos autorizados a deducir de ellos leyes universales; lo pertinente no es la cantidad de observaciones, sino exclusivamente la coherencia lógica de la teoría (...)²

En síntesis, tanto Altman como Todorov analizan al género desde diferentes formatos narrativos (el primero desde el cine y el segundo desde la literatura) pero se podría decir que ambos comprenden al mencionado concepto como una forma de narración que puede llegar a convertir en fórmula si se repiten sus parámetros constantemente en cada nueva historia que surja. A su vez, ya que el objeto de estudio es una serie de televisión, habría que comprender cómo se puede relacionar el concepto de género con respecto a las series de televisión. Una serie de televisión es una obra audiovisual que se emite por televisión o plataformas de *streaming* y que comprende varios capítulos. Cada capítulo puede mantener una unidad argumental en sí mismo y mantener una continuidad, al menos temática, entre los diferentes episodios que la conforman. Más aun, así como los géneros cinematográficos se apropiaron de los géneros literarios, las series de televisión toman como fuente de contenido géneros de ambos formatos narrativos como el western, el policial, la ciencia ficción y la fantasía, entre otros.

Sin embargo, esta investigación considera que la manera en la cual se puede configurar un corpus audiovisual cuyo género es Fantasía resta de ser específico ya que el término "Fantasía" es demasiado abarcador. Para un análisis explícito y concreto de un género audiovisual de Fantasía es necesaria una delimitación. Con respecto al concepto fantasía, en este trabajo se utilizará el texto *Historical Dictionary of Fantasy Literature* (SCARECROW PRESS, INC, 2005) de Brian Stableford para abarcarlo. Se eligió este material bibliográfico por las siguientes razones: realiza un análisis histórico de la literatura de fantasía, argumenta en contra de las implicaciones peyorativas que se pueden asociar al concepto (por ejemplo, la fantasía es ficción para chicos, no es seria, es escapismo, entre otras) y diferencia fantasía de *lo fantástico*. Se tomará el término *fantasye* de Geoffrey Chaucer para definir el concepto fantasía. Chaucer utiliza la palabra *fantasye* para referirse a nociones extrañas y bizarras que no tienen una base en la experiencia

del día a día. Para Todorov, como expone en su libro *Introducción a la literatura de fantasía*, *lo fantástico* es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural. Es una instancia de la obra literaria, el momento de incertidumbre entre lo extraño (explicación racional frente un hecho sobrenatural) y lo maravilloso (explicación sobrenatural frente a un hecho sobrenatural). Es importante remarcar que, en esta investigación, para evitar confusiones, el término fantástico funcionará solamente como adjetivo de fantasía. No se tendrá en cuenta la definición de Todorov.

Una vez definidos los conceptos que tomara esta investigación en relación al Género y la Fantasía, habría que realizar la siguiente pregunta: ¿A qué tipo de Fantasía se podría asociar *Game of Thrones*? El libro *Taxonomy of Fantasy* (2001) de Farah Mendlesohn introduce el término Fantasía *inmersiva* para abarcar a todas las fantasías que se encuentra ambientadas enteramente en mundos secundarios y cuyos protagonistas pertenecen a los mismos. Dichos mundos son hetero cósmicos y heterogéneos entre sí. La consecuencia más importante de la inmersión, señala Mendlesohn, es que los personajes con punto de vista deben aceptar las entidades fantásticas que los rodean como aspecto de su normalidad, sin importar cuan excepcionales sean. Por esta razón, la “sensación de asombro” ordinariamente asociada con las manifestaciones fantásticas en fantasías intrusivas (sinónimo de literatura fantástica de Todorov) o de portales (hay un pasaje del mundo real cotidiano al de fantasía) tiende a disminuir al requerir al lector que comparta la asumida aceptación del personaje. Habría que decir, también, que esta investigación no tendrá en cuenta la definición del concepto *inmersión* en referencia a la capacidad de percepción sensorial en campos audiovisuales tales como las implementadas sobre parques temáticos, cines 360 e instalaciones en las que se incursiona sobre la realidad virtual. El proceso de *inmersión* se tendrá en cuenta en función de cómo es implementada en estructuras narrativas en cine y televisión.

Dentro de este marco teórico, restaría enunciar un factor común entre *Game of Thrones* y las obras seleccionadas en el anexo pertenecientes al género de fantasía inmersiva audiovisual: *el camino del héroe*. A pesar de que el camino del héroe es postulado en *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell, editado en

1949, esta investigación optara por tomar la propuesta de Christopher Vogler desarrollada en El viaje del escritor de 2002 ya que aborda la estructura anteriormente mencionada, pero la traslada al desarrollo de guiones cinematográficos.

Como bibliografía complementaria se tendrán en cuenta algunos conceptos de diferentes autores: En primer lugar, se utilizará el texto El decir y lo dicho de Christian Metz (1970) para problematizar lo *verosímil* e *inverosímil* en la Fantasía inmersiva. En segundo lugar, se tomará de referencia el texto de Barthes El efecto de la realidad (1970) y Mimesis: La representación de la realidad en la literatura occidental (1950) de Auerbach al mencionar los rasgos de *discurso realista* que Game of Thrones propone. En cuarto lugar, para esclarecer los procesos de *ironía* y *parodia* que se ejecutan en Game of Thrones se utilizara el texto de Linda Hutcheon titulado Ironía, sátira y parodia (1985).

En cuanto a la bibliografía especializada para el objeto de estudio específico, la serie Game of Thrones, aparecen al menos dos problemas. El primer problema consiste en que, la mayoría de los artículos encontrados hasta el día de la fecha ³ fueron redactados desde la experiencia de la recepción y en muchos casos carecen de rigor a la hora del análisis. Particularmente, en internet, fanáticos de la serie escriben en foros sus teorías y análisis sobre la misma y esta información se reproduce hacia el infinito. El segundo problema, por tratarse de un fenómeno cultural contemporáneo, es la escasez de textos académicos y críticos especializados.

En resumidas cuentas, esta investigación parte de que la fantasía inmersiva es el género al cual pertenece Game of Thrones. Categorizar al objeto de estudio de esta manera permite insertarla en un corpus audiovisual reducido que figura en el anexo. Partiendo de esta definición, se pueden establecer las fronteras del género y determinar de qué manera la serie de televisión las reformula.

Por lo tanto, se plantea la siguiente hipótesis: se puede demostrar que la serie de televisión Game of Thrones modificaría algunos de los siguientes

parámetros que se repiten en la Fantasía inmersiva audiovisual tales como: la presentación del mundo diegético, la estructura narrativa del camino del héroe para abordar la acción principal de un protagonista y el proceso de cosificación de los personajes femeninos, entonces Game of Thrones lograría reformular algunos aspectos del género de Fantasía inmersiva Audiovisual.

Desde el punto de vista de la estructura del análisis general, se utilizará la perspectiva semiológica ya que se trabajará sobre las líneas de acción y la caracterización de los personajes centrales. En cambio, como herramienta de análisis específico del género, se utilizarán los parámetros que constituyen al género de fantasía inmersiva. Se tomará de la literatura el término fantasía inmersiva ya que no hay disponible una definición concisa del género cinematográfico de fantasía para facilitar el armado de un corpus audiovisual.

Con respecto a los objetivos específicos, en el Capítulo 1, esta investigación hará una historización sobre el género de fantasía inmersiva audiovisual con el fin de poder delimitarlo y llegar a un mayor entendimiento de su ciclo vital.

En el Capítulo 2, esta investigación revelará de qué manera el género de fantasía inmersiva audiovisual se cristaliza, dando cuenta de sus parámetros fundacionales: La presentación del universo diegético, el viaje del héroe desde el punto de vista de Christopher Vogler y la cosificación de la mujer.

En el Capítulo 3, se hará con una breve presentación de la serie de televisión Game of Thrones y sus influencias para luego dar cuenta de la manera en la que dicha serie modifica los parámetros del Género de Fantasía inmersiva: Presentando su mundo secundario *in media res*, otorgando al espectador múltiples viajes del héroe e incorporando finalmente a sus historias mujeres *autónomas*. Para ello, se busco seleccionar secuencias específicas de episodios de Game of Thrones que se asocien con instancias claras en las que se evidencian los cambios que el objeto de estudio realiza sobre la presentación del universo diegético del mundo secundario. Además, se analizarán las líneas narrativas de algunos de los personajes de las ocho temporadas de Game of Thrones para contraponer con el parámetro del viaje

del héroe del género de la fantasía inmersiva audiovisual a partir de la estructura del *monomito* expuesta por Christopher Vogler. Para finalizar, a través de la descripción de determinados personajes femeninos de Game of Thrones, la presente tesis tratará de justificar cómo se muestra el pasaje de *mujer cosificada* a *mujer autónoma* y problematizar el concepto de *mujer fuerte*.

CAPÍTULO 1: Algunas consideraciones sobre el género de fantasía inmersiva audiovisual

Problemáticas a la hora de historizar el género de fantasía

En este subcapítulo se expondrán tres aspectos del género de fantasía que resultan fundamentales a la hora de historizar al mismo. Dichos aspectos son: Los diferentes puntos de vista a la hora de historizar al género de fantasía y los obstáculos que debió afrontar el mencionado género para atravesar las distintas instancias de legitimación. Por último, se mencionarán algunas consideraciones con respecto al futuro del género.

Diferentes puntos de vista a la hora de historizar al género de fantasía

Según Stableford, habría dos escuelas fundamentales a la hora de historizar al género de fantasía. El abordaje de las mencionadas escuelas, diferirá en varios aspectos, entre ellos la concepción temporal. La primera de estas dos escuelas que menciona dicho autor es la de Clute y Attebery. Dicha escuela propone en su historización del género que, a partir del Iluminismo, tiene lugar una división entre los elementos fantásticos y realistas de la literatura. Como consecuencia, los mencionados autores ubican en el dicho momento histórico el inicio de la *literatura de fantasía*.

Según Stableford la escuela de Clute/Attebery utiliza el término *literatura de fantasía* en *The Encyclopedia of Fantasy* (1997) para referirse a formas literarias contemporáneas que se desea proteger de connotaciones peyorativas directamente vinculadas con la noción de fantasía y los cuentos populares y de folklore. Para delimitar su objeto de estudio esta escuela considera pertinente separar el término fantasía de lo fantástico tanto para referirse a un contexto contemporáneo como para referirse a uno histórico. En consecuencia, dicha escuela elabora un texto

denominado *Strategies of Fantasy* (1992) con el objetivo de presentar una teoría coherente sobre el género. En dicho texto, se divide a la fantasía en tres partes: Fantasía como género (vista esencialmente como un fenómeno moderno), fantasía como fórmula (vista esencialmente como un fenómeno comercial) y fantasía como modo (perteneciente al reino de lo fantástico).

Sin embargo, dichas subdivisiones, para la escuela de Carter y Barron generan más preocupaciones que soluciones. Una de ellas es que cualquier distinción categórica entre un sustantivo y su adjetivo se encuentra destinada al fracaso debido a su necesidad lingüística. Asimismo, para esta escuela es aún más complicado diferenciar fantasía de lo fantástico debido a los significados especiales que los críticos como Todorov le han adherido al término fantástico. Dicho autor en su texto *Introducción a la literatura fantástica* (1980) señala que lo fantástico es la duda experimentada por un ser que sólo conoce las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural; es un espacio en equilibrio entre lo extraño, pero realista, y lo maravilloso.⁴

Por ende, la estrategia de Clute y Attebery debe ser contrastada con la estrategia adoptada por la escuela de Lin Carter y Neil Barron. A través de una serie de antologías con el objetivo de describir e identificar el género “fantasía adulta” en los años setenta (tales como *Fantasy Literature* (1990)), la escuela de Carter y Barron determinó que la historia de la fantasía moderna se remonta hasta los orígenes de la escritura de la mano de Homero en una cadena evolucionada e inquebrantable.

Sin embargo, esta necesidad de separación y renombramiento del género de fantasía buscada por la escuela de Clute y Attebery no se reduce solamente a un problema histórico. A su vez, el género de fantasía debe luchar por su legitimación. Por tal motivo habría que incluir un factor sociocultural.

El problema de la legitimación del género de fantasía

Por lo que se refiere a la separación que realizó la escuela de Clute y Attebery entre la “literatura de fantasía” y la noción de “fantasía”, esta investigación expuso, hasta ahora, el porqué de tal división del género de fantasía. No obstante, en esta instancia, se señalarán algunas de las causas por las cuales se produjo dicha separación. Para ello se dará cuenta de las típicas afirmaciones con connotaciones peyorativas que el género de fantasía tuvo que afrontar para obtener su legitimación.

Una de las afirmaciones, mencionada por Stableford, es la proporcionada por Geoffrey Chaucer quien utiliza la palabra ***fantasye*** para referirse a nociones extrañas y bizarras que no tienen una base en la experiencia del día a día. Estas ideas persistieron a lo largo de la historia y se constituyeron como uno de los principales argumentos para denostar aquello que más tarde se transformó en el género de fantasía.

De igual modo, antes de 1969, la descripción *fantasy* con respecto a los trabajos literarios solamente se aplicaba a una variedad de ficción para chicos. Es decir, fantasear era algo que los adultos ya no necesitaban. Frente a estas asociaciones, Stableford remarca que no hay pensamiento sin fantasía. Así mismo, esta afirmación se contrapone a la noción de que la fantasía genera una pérdida de un presunto deber de la mente humana de concentrarse en las realidades de la existencia. Es en parte por esta razón que el concepto de fantasía como género literario logró obtener tardíamente su etiqueta comercial. No obstante, señala Stableford, la literatura de fantasía es el género más antiguo e identificable dado que la acción de contar historias es mucho más vieja que la literatura y la gran mayoría de las historias que se hicieron visibles con el invento de la escritura eran fantasías en el sentido chauceriano: extrañas y sobrenaturales. Otro rasgo de este tipo historias pertenecientes a culturas preliterarias, menciona Stableford, es el pasado en el que se desarrollan. Este pasado es una construcción de mito y leyenda diferente en tipo y cualidad al presente. Es, invariablemente, un pasado mágico, el cual imagina un mundo en proceso de creación y ordenamiento.

Precisamente este pasado mítico característico de las profantasías, es el factor causante de otra implicación peyorativa: la fantasía es un reciclaje de las mismas historias. El hecho de que la literatura de fantasía continúe reciclando historias que fueron contadas por numerosas generaciones la hace parecer repetitiva, falsa e irreal, pero es la implicación de “enraizamiento profundo” lo que le da sus cualidades y utilidades únicas para ser aplicadas de manera cultural o psicológica. Para explicar este término, Stableford se expresa de la siguiente manera:

“The fact that fantasy literature deals with the fictitious past of “once upon a time” makes it seem quaint and old fashioned by comparison with stories that deal with the experienced world or the past of history- but our perceptions of who and what we are , and ought to be attempting to become, owe at least as much to our notions of that fictitious past as to our theories regarding the actual one”.⁵

Sin embargo, con la llegada del Iluminismo, el pasado mágico de la fantasía presentado comúnmente con la frase *érase una vez* se pone en cuestión. Esto se debe, menciona Stableford, a que surge un pasado “real” histórico legitimado a partir de diferentes disciplinas tales como la arqueología, la paleontología y la geología. Al mismo tiempo, sigue Stableford, esta época cuyo valor más alto era La Razón, propone un nuevo tipo de fantasía chauceriana basándose en un hipotético futuro en vez de en un pasado imaginario. El producto es la ciencia ficción. Hasta cierto punto, lo anteriormente expuesto por Stableford podría ser considerado por esta investigación como la diferencia superficial entre la literatura de fantasía y la literatura de ciencia ficción. Sin embargo, según el filósofo e historiador Pablo Capanna en su libro *El sentido de la Ciencia Ficción* (Editorial Columbia, 1966), diferenciar al género de ciencia ficción de género de fantasía es un problema. En el mencionado libro, el autor se propone definir al género de ciencia ficción a través de una historización. Con ello, el autor provee varias definiciones de otros autores y demuestra que el mencionado género va cambiando su forma a lo largo de la historia. Asimismo, Capanna menciona a Judith Merrill en lo que respecta a definir

la ciencia ficción. Según Capanna, Merrill acepta y emplea la sigla “**s-f**” (*science fiction*) haciendo la salvedad de que la “**S**” puede significar tanto “ciencia” (*science*) como especulación (*speculation*) la “**F**” abarca tanto ficción (*fiction*) como fantasía (*fantasy*) o hechos (*facts*). Teniendo en cuenta la definición de Merrill, entonces, esta investigación considera que en algunos casos el término “**s-f**” podría incluir obras tanto de ciencia ficción como de fantasía especulativa (dentro de la cual se podría considerar a la fantasía inmersiva).

Como consecuencia del surgimiento de la ciencia ficción, la fantasía se demoró en aparecer como una etiqueta comercial ya que el espacio en el mercado que hubiera podido llegar a ocupar ya estaba colonizado por algo que parecía más avanzado. A pesar de ello, Stableford menciona que esta terminología no resulta pertinente debido a que tanto la ficción naturalista como la ciencia ficción no logran escapar de la necesidad de reciclar y transformar viejas historias.

Otra crítica hacia la fantasía es aquella que la vincula directamente con la noción de escapismo. En lo que respecta a esta terminología, J.R.R. Tolkien en 1938 en una conferencia titulada *On Fairy Stories* propone que las fantasías modeladas en cuentos de hadas realizan tres funciones fundamentales: recuperación, escape y consolución. El primero de los tres términos, según Tolkien, expresa que la realidad no se puede ver o apreciar en su totalidad sin una debida construcción imaginaria. En cuanto al segundo término, el autor menciona que los escapes temporarios de la carga de mantener la imagen pública de uno son realmente saludables y de ninguna manera son síntomas de haraganería y cobardía. En relación con el tercer y último término, Tolkien considera que se produce un rearmamento moral valorable cuando existe una eucatástrofe⁶ climática que pone las cosas en orden al final de las historias de fantasía. Siguiendo esta línea de pensamiento, se puede concluir que tanto Stableford como Tolkien consideran que puede haber un aprendizaje sobre el mundo de la experiencia (mundo circundante) a partir del desarrollo de historias en mundos hipotéticos.

El futuro del género de fantasía

A continuación, se expondrán algunas consideraciones que Stableford mantiene respecto al futuro del género de Fantasía. Stableford menciona que el verdadero desafío para el escritor y para las técnicas de narración realista es el de permitir al lector moverse directamente dentro de una creación heterocósmica sin ningún tipo de aviso o dirección y establecer facilidades que permitan al lector sentirse como en su casa a pesar del extrañamiento. Dichas técnicas se ven exitosamente implementadas en las fantasías Inmersivas. Según Stableford, la evolución de la Fantasía Moderna como género literario vira hacia un renacimiento de la fantasía inmersiva. Esto ocurre a través de un proceso de recuperación. Dicho proceso utiliza los materiales mágicos y míticos del folklore, pero implementando las técnicas de narración realista de la novela. Una vez acomodados dentro de esta forma, dichos materiales pasan a ser mucho más flexibles e imaginativos que en su hábitat natural.

Una posible historización del género de fantasía inmersiva audiovisual

Resulta pertinente mencionar, en esta etapa de la investigación, que el término Fantasía inmersiva tiene su origen en la crítica literaria. Por ello, el presente trabajo propone la categoría Fantasía inmersiva audiovisual para dar cuenta de determinados productos audiovisuales cuyas especificidades pueden pensarse a partir del género literario de Fantasía inmersiva propuesto por Farah Mendlesohn.

En el apartado Diferentes tipos de fantasía, se expondrán los diferentes tipos de fantasía en la literatura. A continuación, se dará cuenta de la evolución del género de Fantasía inmersiva en la literatura para luego señalar algunos argumentos a favor de la utilización de la categoría Fantasía inmersiva audiovisual propuesta en esta investigación.

Finalmente, se propondrá una posible historización del género Fantasía inmersiva Audiovisual. Se ejemplificará con menciones específicas de diversos films.

Diferentes tipos de fantasía

La historiadora y escritora de obras de ciencia ficción y fantasía, Farah Mendlesohn, en su texto titulado *Taxonomy of Fantasy* (2002), clasifica los diferentes tipos de fantasía en tres categorías: Fantasía Intrusiva, Fantasía de Portales y Fantasía inmersiva. Tales tres categorías se relacionan directa o indirectamente con un mundo primario y con otro secundario. Aquello que los diferenciará entre sí será el tipo de vínculo que mantienen con los mencionados mundos.

La autora señala que una fantasía Intrusiva debe, por definición, comenzar su historia en un simulacro del mundo primario. En el momento en que el elemento intrusivo aparece, surge la posibilidad de que el simulacro pueda ser permanentemente transformado en otra cosa. En las fantasías Intrusivas tradicionales, las intrusiones usualmente surgen como reliquias del pasado mítico y ocurren dentro del mundo de la experiencia. Dicho mundo primario o mundo de la experiencia, como se mencionó en el subcapítulo anterior, puede pensarse como similar al mundo circundante. Esto se debe a que el mundo primario se vio afectado por un proceso al cual John Clute denomina adelgazamiento. El adelgazamiento, tal como lo plantea este autor, puede definirse como un proceso de erosión que removió periódicamente los aspectos supernaturales y mágicos de la normalidad contemporánea. Según Stableford, esta representación del mundo primario como un producto de una erosión mágica de largo plazo contrasta con la representación del mundo primario como un producto del progreso. Es decir, un producto en el que la riqueza del conocimiento y del aparato tecnológico se ha estado acumulando. Esta es la razón principal por la cual la Ciencia Ficción y la Fantasía parecen ser, para muchos observadores, categorías contradictorias a pesar de que las historias que cuentan están generalmente formuladas de la misma manera. Las fantasías

Intrusivas de la Ciencia Ficción sacan sus intrusiones del presente en vez del pasado al presentar irrupciones de mundos alienígenas o como nuevos descubrimientos hechos por científicos inventivos. Esto hace que las fantasías Intrusivas tradicionales parezcan algo anticuadas para el ojo moderno, señala Stableford.

El segundo tipo de fantasía, según Mendlesohn, es la fantasía de portales. En esta segunda categoría, el lector es llevado fuera del mundo primario dentro del texto hacia un mundo secundario. Es decir, que el lector comienza un viaje hacia una tierra incógnita o atraviesa una especie de portal.

La tercera categoría principal de clasificación⁷, señala Mendlesohn, se denomina Fantasía inmersiva. Los personajes en este tipo de fantasía tienen que dar por sentado los elementos fantásticos que los rodean, facilitando así la inmersión. La fantasía del lector es la normalidad. En consecuencia, el mundo secundario del lector se convierte en un mundo primario. Esto tiende a debilitar o hasta negar la sensación de asombro asociada con las manifestaciones fantásticas en las fantasías Intrusivas o de Portales al requerir al lector que comparta la familiaridad del punto de vista del personaje. Dicho en otras palabras, esta categoría consiste en textos que adoptan la tarea de sustituir un mundo secundario fantástico por el simulacro del mundo real.

Sobre el simulacro, Stableford considera necesario recalcar que el arte literario de diseñar simulacros miméticos depende del hecho de que un texto, a diferencia de una pintura que puede verse como un todo, es el producto de un hilo informacional. Las palabras que hacen a un texto literario crean una imagen gradualmente en las mentes y recuerdos de sus lectores. La imagen literaria tiene que ser *ensamblada* de manera tal que sus lectores puedan vislumbrar sus detalles y complejidades mientras les otorga suficiente momentum narrativo para motivarlos a seguir el hilo informativo hacia su conclusión. Dicho proceso de ensamble es asistido de gran manera en la ficción mimética por la atención que el lector tiene sobre la figura parcial ofrecida por el hilo informacional. Esta figura se puede completar (aunque sea de manera vaga) con pilas de conocimiento relacionado al

mundo actual. Ni bien se le indica al lector que el mundo dentro del texto es un mundo secundario en vez de un simulacro del primario, la utilidad de las pilas persistentes de información pasa a ser inciertas y problemáticas. La carga de informar al lector de la naturaleza, población e historia de un mundo secundario tiende a ser considerable si es que no se realizan atajos. La noción de *erese una vez* es uno de esos atajos. En consecuencia, continúa Stableford, existe una contradicción fundamental e incompatible entre las herramientas novelísticas del realismo narrativo y la pretensión del *érase una vez*. Desde el punto de vista de los creadores heterocósmicos, las suposiciones envueltas en el aparato “erese una vez” son tan inconvenientemente limitadoras como las restricciones de la rigurosa mimesis. Las mencionadas restricciones representan algo a lo cual hay que escapar, desafiar o transfigurar, pero ello requiere sacrificar la utilidad de la herramienta y descubrir otras maneras con las cuales los lectores puedan rápida y confortablemente acomodarse dentro de los mundos secundarios.

La evolución del género de fantasía inmersiva en la literatura

Esta investigación procederá a historizar sobre la Fantasía inmersiva en la literatura con el objetivo de observar los diferentes tipos de Fantasía Inmersiva existentes. Dicha historización resultará útil a la hora de formular categorías que permitan dar cuenta de nuestro objeto de estudio.⁸

En su *Historical Dictionary of Fantasy Literature* (2005), Stableford define una gran variedad de tipos de Fantasía. Esta investigación considera emblemáticos dos tipos de Fantasía que profundizan sobre la estética de la Fantasía inmersiva: La Fantasía Tolkienesca y la Fantasía de Espada y Brujería. Se considera como precursores de Tolkien a Wagner con sus óperas del Anillo de los Nibelungos y a Cs Lewis con su fantasía de portales con las Crónicas de Narnia. La razón por la cual el presente trabajo considera al *legendarium*⁹ de Tolkien como un ejemplo emblemático de fantasía inmersiva es que, en su construcción heterocósmica

llamada Tierra Media, se observa un mundo enteramente auto contenido. En otras palabras, a pesar de que Stableford considere a El Hobbit (1937) como una inusual fantasía inmersiva para chicos dependiente de las nociones de *erese una vez*, el nivel de detalle a la hora de desarrollar el mundo diegético era extraordinario y sin precedentes. Sin embargo, Stableford señala que cuando la trilogía de libros El Señor de los Anillos se convierte en un best seller de tapa blanda en los 60 (o para ser estrictamente preciso, cuando serviles imitaciones de su método narrativo probaron en los 70 que su capacidad de venta no fue una suerte irrepetible) cambió la cara de las publicaciones de las fantasías Inmersivas modernas. Previo a continuar con los efectos positivos y negativos que tuvo la mercantilización de la Fantasía Tolkienesca en la literatura de los 60 y 70, habría que primero, mencionar al otro tipo de fantasía inmersiva que no sólo coexiste sino antecede a la Tolkienesca: la fantasía inmersiva de espada y brujería. En el fragmento que aparece a continuación, Stableford intenta diferenciar a dichos tipos de fantasía. Es a través de la noción de heroísmo que Stableford logra diferenciar la fantasía Tolkienesca de la fantasía de espada y brujería.:

“Tolkien estaba en lo correcto también en su intento de enfatizar (utilizando la palabra eucatástrofe) que hay algo para ser adquirido de la participación imaginaria en recompensas que van más allá del simple deseo de lo individual por los materiales de felicidad personal: lo heredable y el matrimonio. En las fantasías inmersivas, los personajes con los cuales el lector se identifica pueden alcanzar mucho más; por eso muchos de ellos son héroes y la mayoría de las fantasías inmersivas toman la forma de fantasías heroicas¹⁰. Hay un sentido en el que la fantasía clonada de Tolkien es fantasía heroica, pero uno de los problemas que afectan a la construcción de un diccionario histórico de la literatura de fantasía es que la frase ya fue usada como etiqueta de un diferente tipo de fantasía que ya estaba establecido en el mercado comercial de los 70 como una presencia fugitiva pero manifiesta.

Este otro tipo de de “fantasía heroica” era más familiarmente conocido como ficción de “espada y brujería”. Como con la tolkienesca

“fantasía épica”¹¹, la fantasía de espada y brujería tenía un modelo principal en una serie de historias escritas por Robert E. Howard en las que figura el personaje de Conan¹². Howard había encontrado una nueva frontera en la ficción de acción/aventura al pedir prestado el imaginario de civilizaciones prehistóricas de las fantasías eruditas¹³ de la teosofía y centralizar un nuevo tipo de Salvaje Noble como protagonista. La ficción de espada y brujería contaba con un pasado mítico de la misma manera que los cuentos de hadas (Howard una vez llamó a su erase una vez “Era Hiborea¹⁴”) pero era un erase una vez mucho más brutal y cínico que se asemeja al erase una vez del género western que al de la Tierra Media. Las antiguas razas de la fantasía de espada y brujería eran más odiosas que los aristocráticos elfos de Tolkien, sus dragones más monstruosos, sus magos menos inclinados académicamente y (lo más importante) sus espadas son más parecidas a los revólveres de los pistoleros que a los emblemas de caballeridad. La ficción de espada y brujería era heroica, pero tenía una noción de heroísmo que era más física que la que aparece manifiesta en la fantasía épica. (...)

(...)Es ciertamente debatible que la descripción de la ficción de espada y brujería como “fantasía heroica” esté errada; si uno acepta la descripción de Joseph Campbell del “monomito¹⁵” que define la quintaesencia del heroísmo, Conan y sus clones parecen no encajar. Sus ambiciones son usualmente egoístas y modestas en consecuencia sus logros son raramente prodigiosos como los de los héroes mesiánicos de la fantasía épica” (..)¹⁶

Una de las críticas que se podrían realizar al trabajo de Stableford es que resulta excesivamente taxonómico a la hora de diferenciar la Fantasía Tolkienesca de la de Espada y Brujería. Algunas de las preguntas que surgen son si existe una verdadera diferencia entre una fantasía heroica y una fantasía épica y si dichos tipos de fantasía no son más bien características con las que las historias de fantasía

inmersiva cuentan por default. En consecuencia, el presente trabajo toma posición y considera que tanto la Fantasía Tolkienesca como la de espada y brujería tienen cualidades tanto épicas como heroicas. Además, el presente trabajo se propone reducir al mínimo indispensable las categorías propuestas por Stableford para realizar un análisis que resulte productivo, pero reconoce que las mencionadas etiquetas existieron para diferenciar, aunque de manera superficial, los distintos tipos de fantasía en su ámbito comercial.

El tercer y último tipo de fantasía inmersiva relevante para esta investigación es la fantasía mercantilizada. Stableford señala que la fórmula *érase una vez* inaugurada por Tolkien y utilizada como arquetipo de un género mercantilizado parecía ser para muchos observadores algo malo. Críticas como Ursula Le Guin¹⁷ condenan fuertemente a la fantasía mercantilizada como algo crudamente imitativo y enteramente vacío de imaginación a diferencia de la fantasía real cuyo principal reclamo de seriedad intelectual era la originalidad de sus diseños y su dinámica interna. Para la autora, en su artículo publicado en 2004 titulado “Some Assumptions about fantasy”¹⁸ el género de fantasía inmersiva se cristaliza al seguir los siguientes preceptos: los mundos de fantasía inmersiva se desarrollan en sociedades pseudo medievales, sus personajes tienen generalmente tez blanca y están constantemente enfrentados dentro un conflicto polarizado entre el Bien y el Mal. Sin embargo, Le Guin agrega que el establecimiento de la Tierra Media como un modelo clave de un mundo secundario permite tanto transfiguración (y de ahí diversificación) como reciclaje.

Un ejemplo de transfiguración del mundo secundario comúnmente asociado con la Fantasía inmersiva tolkienesca podría ser la saga de libros escrita por George R. R. Martin titulada “A Song of Ice and Fire” (1991-actualidad). Dicha saga, según el crítico y novelista Adam Roberts, podría ser denominada como una fantasía *Grimdark*. Según Roberts, la Fantasía *Grimdark* es una ficción donde nadie es honorable. En otras palabras, este tipo de fantasías no buscan las visiones idealizadas del medioevo y, en cambio, refuerzan la idea de cuán bruta, corta y oscura la vida en ese tiempo realmente era. Sin embargo, Roberts menciona que la Fantasía *Grimdark* no tiene la intención de re imaginar una realidad histórica actual,

sino que busca dar la sensación de que el mundo circundante es un lugar cínico, desilusionado y ultra violento. Para concluir, Roberts considera a la saga de libros de George R. R. Martin como una forma moderna” anti-Tolkien” de escribir fantasía.

El género de fantasía inmersiva audiovisual

Para el presente trabajo se va a extrapolar el término Fantasía inmersiva proveniente de la crítica literaria y se lo utilizara en el ámbito audiovisual para dar cuenta de los productos audiovisuales que presentan al menos estas dos características:

- Historias que transcurren en mundos hetero cósmicos.
- Disminución en la sensación de asombro en los personajes.

Como ya se mencionó anteriormente en la investigación, el término Fantasía inmersiva fue propuesto por Farah Mendleson. La autora menciona que las historias expresadas por dicha fantasía ocurren en mundos que son completamente diferentes al mundo real circundante. La Tierra Media, por ejemplo, es una clara demostración de un mundo hétero¹⁹ cósmico²⁰. En otras palabras, cada mundo tiene su particularidad. En un mundo pueden existir criaturas míticas como los dragones, en otro pueden existir animales que hablan, en otro pueden existir razas fantásticas como la de los elfos o la de los enanos, etc.

En cuanto a la segunda característica, la disminución en la sensación de asombro en los personajes, puede pensarse que el espectador se sienta en el hombro del protagonista y, mientras tiene acceso a sus ojos y oídos, no se le proporciona una narrativa explicativa. El procedimiento que hace de esta fantasía una Fantasía inmersiva es la forma en la que los personajes naturalizan sus relaciones con estas entidades fantásticas.

La razón por la cual se realiza la transposición del término literario Fantasía inmersiva hacia el campo audiovisual se debe a que la categorización de la Fantasía

audiovisual resulta un poco insuficiente para dar cuenta de ciertas singularidades de algunas fantasías Audiovisuales. Las cuales fueron mencionadas en los párrafos anteriores.

Tomando como punto de partida los tres tipos de fantasía en literatura mencionados por Mendelsohn, esta investigación podría determinar que, por ejemplo, el film Harry Potter y la Piedra Filosofal (2001) dirigido por Chris Columbus comparte los elementos principales de una Fantasía Intrusiva pero que, en cambio, el film Las Crónicas de Narnia: El león, la bruja y el ropero (2005) comparte los elementos principales de una Fantasía de Portales. Sin embargo, cuando llega la hora de catalogar los Films de Fantasía inmersiva audiovisual surgen los siguientes interrogantes. ¿Films como Furia de Titanes (1981) o Troya (2004) que tienen como tema la mitología griega pertenecen a una Fantasía inmersiva Audiovisual? ¿Qué ocurre con las novelas de caballería artúrica adaptadas al cine como Excalibur (1981)? Con el objeto de proveer a esta investigación un corpus audiovisual concreto del género de Fantasía inmersiva Audiovisual, se reconoceran que tanto los Films basados en mitología griega como los que se basan en las novelas de caballería artúrica pertenecen al Género de Fantasía inmersiva Audiovisual.

En consecuencia, surge el siguiente interrogante: ¿Cuál es la diferencia que existe entre, por un lado, las fantasías Inmersivas basadas en mitología griega y novelas de caballería artúricas y, por otro lado, ¿las fantasía inmersivas Tolkienescas y de Espada y Brujería? La respuesta puede pensarse a partir del germen de sus relatos. Dado que la mitología era concebida por las culturas preliterarias como verdad, las deidades y los monstruos existían como parte del mundo. En cambio, en el caso de las novelas artúricas o de caballería, sus relatos estaban asociados directamente con la historia. La época en la que se conciben estos relatos era la Edad Media. Dicha época presentaba una sociedad cristiana y junto con ello se toman valores como la moral y la nobleza como ideales que el ser cristiano debía tomar. Durante este período, también, existieron los templarios que buscaban exhaustivamente el Santo Grial. Estos temas históricos afectaron directamente la confección de las novelas artúricas. Asimismo, a pesar de que algunos de sus relatos se desarrollan en la ciudad utópica de Camelot, dicha ciudad

se encontraba en la Antigua Inglaterra. Es decir, que por más que existían entidades fantásticas, existía también un anclaje hacia el mundo primario. Con respecto a las Fantasías Tolkienescas y de Espada y Brujería, si bien toman rasgos de la mitología y de la historia, su fuente ha sido la ficción misma. Asimismo, esto no quiere decir que los escritores no fueron influenciados por los sucesos históricos del momento a la hora de confeccionar sus textos, sino que, a pesar de sus influencias, lograron desarrollar mundos totalmente independientes y que se consumían como obras de ficción independientes de los sucesos históricos. Esto no quiere decir que no haya un desarrollo de una historia en las fantasías inmersivas, sino que la historia misma es una confección en dichos relatos.

Antes de proceder hacia la historización del Género de fantasía inmersiva Audiovisual, habría que dar cuenta primero que una historización del cine no debe cubrir todas las películas realizadas hasta el momento, sino que está atravesada por la situación epistémica del historiador. Esto es lo que propone Jean Luc Godard cuando realiza una serie de conferencias en 1978 tituladas Historia(s) de Cine. En otras palabras, no existe una historia del cine, sino que existen varias. Sin embargo, el cine es un arte que se apropia de las otras artes como la pintura, la fotografía, el teatro, la literatura, etc. El cine toma de las otras formas de expresión artísticas paletas de colores, géneros, estilos, entre otras cosas.

Para poder analizar en los próximos capítulos los parámetros de la fantasía inmersiva audiovisual que la serie de televisión Game of Thrones podría llegar a modificar habría que, primero, presentar el ciclo vital del mencionado género. Para ello, esta investigación propone una historización del género de fantasía inmersiva audiovisual. Dicha historización tomará un selecto grupo de films que serán útiles para dar cuenta de la evolución estética de la fantasía inmersiva audiovisual hasta el año 2011 (año de estreno de la primera temporada de Game of Thrones). Los productos audiovisuales que formarán parte de este grupo pertenecen exclusivamente al mundo occidental.

Los inicios de la fantasía inmersiva audiovisual

Para empezar, habría que mencionar que las películas de fantasía son tan antiguas como el mismo aparato cinematográfico. Sin embargo, las películas de fantasía inmersiva eran relativamente pocas hasta que, a principios de los años 80, los avances tecnológicos y el interés de la audiencia hizo que el mencionado género se expanda.

En la era de las películas mudas, un ejemplo de Fantasía inmersiva podría ser la serie de películas dirigidas por Fritz Lang *Die Nibelungen: Siegfried* (1924) y *Die Nibelungen: Kriemhild's Revenge* (1924). La mencionada serie de películas estaba basada en la ópera llamada El anillo de los Nibelungos.

En la época del cine sonoro, un ejemplo de fantasía inmersiva podría ser la película animada de Disney *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Con respecto a las películas animadas de fantasía inmersiva (las cuales fueron en su mayoría creadas por Disney), esta investigación considera que la inmersión hacia mundos secundarios requiere un menor esfuerzo por parte del espectador cuando una película es animada ya que no hay una duda alguna sobre si lo que el espectador observa es el mundo primario en carne y hueso o uno secundario.

El ejemplo más emblemático de fantasía inmersiva de la década de los 40 podría ser la película *Fantasia* (1940). La mencionada película está compuesta ocho historias diferentes que junto con la música clásica ayudan a crear un mundo secundario. Es más, la música no sólo acompaña, sino que forma parte del ritmo y de cómo están montadas a nivel visual las historias.

A su vez, en la época de los 50, hubo una gran cantidad de películas de fantasía inmersiva de bajo presupuesto basadas en mitología árabe o griega. La más destacada podría ser *The Seventh Voyage of Sinbad* (1958) cuyos efectos especiales fueron realizados por Ray Harryhausen quien, en los años 60, iba a diseñar las criaturas mitológicas a través de *stopmotion* de fantasías inmersivas como *Jason and the Argonauts* (1962).

Asimismo, paralelo con la producción de fantasías inmersivas basadas en mitología griega en las que aparecían seres sobrenaturales hubo otra serie de películas cuyo género podría ser llamado *sword and sandals*. Dicho género, evidenciado principalmente en el cine italiano de los 60, se dedicaba a contar historias en la antigua Grecia, pero sustraían cualquier elemento mágico o sobrenatural.

La fantasía inmersiva audiovisual en los 70

En lo que compete al mundo cinematográfico, la mencionada época podría considerarse como la época dorada del cine americano por la presentación de dos factores: Un nuevo tipo de cine de autor y el advenimiento de las películas denominadas *blockbuster*²¹.

Por otro lado, otro aspecto de la estética cinematográfica de los 70 era el análisis con respecto al género. Esta década es conocida por realizar exitosos resurgimientos de géneros como lo fue *The Godfather* (1972) con el género de gangsters de los años 30 de la mano de Francis Ford Coppola y parodias de géneros como lo fueron *Young Frankenstein* (1974) de Mel Brooks con el género de horror y *Monty Python and the Holy Grail* (1975) con el género de caballería artúrica. Sin embargo, lo que esta investigación considera pertinente mencionar, es que en los 70 aparecen los primeros blockbusters de la mano de Steven Spielberg con *Jaws* (1975) y George Lucas con *Star Wars* (1977). Tales películas mostraron una nueva forma de producción cinematográfica destinada para una audiencia masiva.

Como se mencionó anteriormente, respecto al género de fantasía inmersiva Audiovisual, el mismo tuvo sus inicios en el cine. Las películas más relevantes de los 70 fueron: *Star Wars* (1977) de George Lucas, *Wizards* (1977) de Ralph Bakshi y *Lord of the Rings* (1978), del mismo director. Además de estos ejemplos cinematográficos, también se puede mencionar la película para televisión *The Hobbit* (1977) dirigida por Jules Bass y Arthur Rankin Jr.

El film *Star Wars* (1977) podría ser considerada el ejemplo más emblemático de una Fantasía inmersiva audiovisual de la década por varias razones. Para comenzar, la historia que narra no es una adaptación de una obra literaria como lo fueron *Lord of the Rings* (1978) y *The Hobbit* (1977) basados en los libros de Tolkien. A *Star Wars* (1977), George Lucas la concibió como guión cinematográfico original. Eso no quita que haya tenido sus influencias audiovisuales como lo fueron los seriales de Flash Gordon desde mediados de 1930 hasta principios del 40. La película dirigida por George Lucas era un producto fiel a la estética de los 70, ya que trajo de vuelta a la pantalla al antiguo género de las *space opera* y, en vez de filmar todo en estudios, la producción se fue a filmar parte de la película al Norte de África. Ahora bien, lo que hizo de *Star Wars* (1977) una Fantasía inmersiva más que exitosa podría ser el haber trascendido la noción de “película para niños”. Es válido decir que el film estaba destinado para los jóvenes y gran cantidad de su público eran niños. También es correcto afirmar que a partir del éxito financiero dicho film, comenzó una de las primeras campañas de merchandising de juguetes, remeras y demás de películas. Sin embargo, al utilizar la estructura del camino del héroe que, en palabras de Joseph Campbell, se repite en todo tipo de mitologías (ya sea la mitología griega, la cristiana, la romana, la hindú, entre otras) la historia se vuelve compatible con el espectador tanto joven como adulto²². Dicha historia otorga al espectador un anclaje emocional superior al esperado por un mundo enteramente secundario. Los factores que ayudaron a reforzar tal anclaje fueron: los avances tecnológicos que surgieron durante el rodaje (como lo fue la creación de diferentes maneras de filmar maquetas en miniatura, la creación del sable láser a través de la rotopografía y el diseño de una banda de sonido orgánica de la mano de Ben Burt, entre otras cosas), la implementación de la música de orquesta creada por el compositor John Williams y el diseño exquisito de producción y arte.

Como resultado, a partir del éxito de *Star Wars* (1977), la manera de hacer películas de producciones épicas cambiaría completamente.

En contraste a *Star Wars* (1977), en el año 1977, también se estrenó otro film titulado *Wizards* (1977), dirigido por Ralph Bakshi. Ralph Bakshi trabajaba como

animador y director en el estudio de animación Terrytoons haciendo shows como *Heckle and Jeckle* y *Mighty Mouse*. Sin embargo, a fines de los 60, se cansa de hacer dibujos animados para chicos y busca hacer algo propio. Funda Bakshi Productions y empieza a trabajar en una serie de films ambientados en una zona urbana similar a su hogar en Nueva York. Dichos films fueron *Fritz the Cat* (1972), *Heavy Traffic* (1973) y *Coonskin* (1975). La singularidad de estos films es que eran considerados controversiales al mostrar escenas de sexo, lenguaje violento y violencia. El film *Fritz the Cat* (1972) por ejemplo, tuvo un rating X (solo para mayores de 18 años). A pesar de ello, a mediados de los 70, Bakshi buscaba realizar algo más *mainstream* y orientado hacia las familias. Sin embargo, Bakshi no iba a dejar de contar la historia a su manera y, para sorpresa de todos, la productora 20th Century Fox le dejó hacer lo que quiso por un modesto presupuesto. Este filme fue *Wizards* (1977) y merece una mención especial en la investigación debido a que podría pensarse un ensayo tanto técnico como teórico sobre la realización de películas de Fantasía inmersiva. Sería un ensayo técnico en el sentido de que utiliza la rotoscopia sobre material fílmico de archivo y lo interviene a través de dibujos y pinturas. De esta manera, Bakshi encuentra una forma poco habitual de animar una película que se alejaba del lugar común de la animación. Un ejemplo de lo anteriormente descrito sería la secuencia en la que Blackwolf reúne a su ejercito para mostrarles el arma secreta para ganar la guerra representada en el film *Wizards* (1977) desde el minuto 00:20:59 hasta el 00:22:23.

Por otro lado, el film se puede presentar como un ensayo a nivel teórico porque muestra una hibridación entre dos géneros: La fantasía inmersiva y la ciencia ficción. Para dar cuenta de dicha hibridación habría que leer la sinopsis de a continuación en la que luego de una guerra nuclear en la Tierra, el hombre se ha transformado en mutantes grotescos. Sin embargo, los viejos y mágicos seres de la antigüedad como son los elfos, enanos y hadas resurgen y pueblan la tierra no irradiada de Montagar. Después de 3000 años de paz, la reina de las hadas da a luz a dos hijos gemelos, ambos magos. Uno de ellos, Avatar, amable y divertido, y el otro, Blackwolf, amargado y violento. Después de que la reina muere, Blackwolf intenta asumir el trono, pero Avatar lo expulsa y la tierra vuelve a estar en paz. Muchos años después, usando imágenes y películas de propaganda nazi

encontradas en los páramos, Blackwolf es capaz de reunir a los mutantes y criaturas malvadas del mundo en un ejército con un solo objetivo en mente: invadir, conquistar y destruir las razas libres y decentes de Montagar. Depende de el ya viejo y cínico Avatar, un hada princesa llamada Elinor, un joven elfo llamado Weehawk, y de Peace, uno de los mejores asesinos de Blackwolf ahora reprogramado para siempre, hacer el viaje para derrotar al malvado hechicero antes de que el mundo se pierda.

De manera que en dicha sinopsis se pueden ver dos géneros en disputa por supremacía: La fantasía inmersiva (de la mano de hadas, enanos, magos, elfos y de la magia) y la ciencia ficción (de la mano de la tecnología, los mutantes y el mundo post apocalíptico). En otras palabras, la película pareciera desarrollarse en un mundo primario ya extinto (La Tierra) pero en el que aparecen elementos que pertenecen más al mundo secundario. Sin embargo, no hay que olvidar que las hadas, los elfos, los enanos, entre otros seres mitológicos aparecen también en las fantasías Intrusivas y las de Portales, pero lo que hace que prevalezca el género de Fantasía inmersiva es que la sensación de asombro de los personajes es casi nula.

El que se asombra y no de una manera favorable es el espectador. Esta investigación considera que dicho film cuenta con un abuso indiscriminado de la magia que roza con lo inverosímil. Esto se debe a que se desconocen los límites de la magia de los personajes a diferencia de la figura mágica de *Star Wars* (1977) bajo el nombre de "La Fuerza". Además de la hibridación de géneros, lo que se puede observar también en el film de Bakshi es una variación de tono. A pesar de que *Wizards* (1977) tiene un alto contenido de violencia, desnudez y lenguaje adulto, sus diseños visuales de los personajes pertenecen a los de un dibujo animado para niños (omitiendo igual el promiscuo personaje femenino del hada). Más aún, el acento de los personajes era newyorkino en vez del ya incorporado acento británico por la mayoría de las películas de fantasía ya que el director llamó a varios de sus amigos para hacer las voces. A diferencia de otras fantasías inmersivas, en la historia de *Wizards* (1977) los pecados de la humanidad forman parte de la historia. A pesar de todas estas variaciones, el mensaje de esta película es positivo: abandonar los males de la tecnología y reconectarse con la naturaleza. Sin

embargo, se volverá sobre el tema de las variaciones de tono en la fantasía inmersiva más adelante en la investigación. *Wizards* (1977) se convirtió en una película de culto, pero Bakshi no logró captar a los niños con el film.

Ahora bien, un año después de *Wizards* (1977), Bakshi estrena otro film: *Lord of the Rings* (1978). A diferencia de *Star Wars* (1977) y *Wizards* (1977), que eran dos films originales en cuanto a su forma y contenido, *Lord of the Rings* (1978) era una adaptación de los primeros dos tercios de la trilogía de libros de J.R.R Tolkien bajo el mismo nombre.

Ralph Bakshi descubre el libro de Tolkien a mediados de los 50 mientras trabajaba en Terrytoons. En 1957, Bakshi trata de convencer a sus colegas de que la historia se puede contar a través de la animación. En 1969, los derechos de la obra literaria pasan a la productora United Artists, donde los realizadores de cine Stanley Kubrick y John Boorman trataron de adaptar cada uno la historia y, al considerarla irrealizable, pasaron a otros proyectos. A mediados de los 70, Bakshi, que era considerado un director exitoso por su controversial película de animación para adultos anteriormente mencionada *Fritz the Cat* (1972), se entera de los intentos de United Artists de la mano de John Boorman de adaptar "Lord of the Rings". Boorman planeaba adaptar El libro de Tolkien en una sola película. Cuando esa propuesta fracasa, Bakshi se acerca con otra propuesta: adaptar la historia de Tolkien en una serie de tres películas de animación. Bakshi se contacta con Saul Zaentz (quien había ayudado a financiar *Fritz the Cat* (1972)) y le pide que produzca "Lord of the Rings". Zaentz accede, pero antes de que comience el rodaje, la adaptación de tres películas de animación termina negociándose a dos a pedido de United Artists. Bakshi se reunió con Priscila, la hija de Tolkien, para contarle cómo iba a realizar la película. Según un artículo de Fox News titulado "*70s Version of Lord of The Rings 'Devastated' Director Bakshi*" Bakshi le promete a la hija que iba a ser fiel a los libros. Para hacer real su visión, Bakshi consideraba necesario utilizar ilustraciones reales en vez de dibujos animados. Con *Lord of the Rings* (1978), Bakshi lleva la técnica de rotoscopia a otro nivel. La mayoría de la película era material filmado que, a través de la rotoscopia, le daba un aspecto animado. Dicha técnica permitió ahorrar en costos de producción y les daba a los personajes

animados un aspecto más realista. Según el historiador Jerry Beck en su texto *The Animated Movie Guide* (2005), la crítica Marea Boylan escribe que hasta ese punto las películas animadas no habían podido realizar escenas de guerra épicas con cientos de personajes, pero gracias a la utilización de la rotoscopia, Bakshi podía utilizar complejas escenas de acción de películas live-action y hacerlas animación. Mas aun, en el siguiente fragmento se podrá apreciar al mismo Ralph Bakshi hablando sobre la rotoscopia y las actuaciones en *Lord of the Rings* (1978):

“I was told that at Disney the actor was told to play it like a cartoon with all that exaggeration. In *Lord of the Rings*, I had the actors play it straight. The rotoscope in the past has been used in scenes and then exaggerated. The action becomes cartoony. The question then comes up that if you're not going to be cartoony, why animate? [...] It is the traditional method of rotoscoping but the approach is untraditional. It's a rotoscope realism unlike anything that's been seen. It really is a unique thing for animation. The number of characters moving in a scene is staggering. In *The Lord of the Rings*, you have hundreds of people in the scene. We have cels with a thousand people on them. It was so complex sometimes we'd only get one cel a week from an artist. It turned out that the simple shots were the ones that only had four people in them.”²³

Hasta este punto, el director repite el mismo procedimiento que en *Wizards* (1977). En cambio, lo novedoso de *Lord of the Rings* (1978) fue que Bakshi filmaba escenas con actores con disfraces para después animarlos a través de la rotoscopia. A modo de ejemplo, se toma de referencia un fragmento de la película *Lord of the Rings* (1978) desde 01:02:18 hasta 01:02:30 momento en el que la Comunidad del Anillo se enfrenta a los orcos de las Minas de Moria.

Sin embargo, a pesar de haber sido un éxito comercial, esta investigación considera pertinente mencionar que el film comete el siguiente error: Bakshi intenta adaptar una historia que supera al tiempo de relato estipulado para un film.

Como consecuencia, el producto es un film que utiliza una narración explicativa con personajes que, a través del diálogo, brindan información en vez de

accion. En consecuencia, los personajes se vuelven bidimensionales y se pierde la escala de los acontecimientos representados.

La respuesta de Bakshi frente a las criticos y frente a los fans de los libros de Tolkien fue que la película fue originalmente pensada para ser distribuida como "*The Lord of the Rings Part 1*". Según Bakshi, cuando completó la película, los ejecutivos de United Artists le dijeron que planeaban lanzar la película sin indicar que seguiría una secuela, porque sentían que el público no pagaría por ver la mitad de una película. Sin embargo, eso no quita que "*Lord of the Rings*" abarca demasiada historia para ser representada en un tiempo limitado.

En conclusión, la secuela de *Lord of the Rings* (1978) nunca sucedió, ya que de vuelta haciendo referencia a "*70s Version of Lord of The Rings 'Devastated' Director Bakshi*" Bakshi sintió que la película le sacó más de lo que le devolvió. A pesar de los errores que expone *Lord of the Rings* (1978), dicha película de Fantasía inmersiva servirá como referencia cuando décadas más tarde para que el director neozelandés Peter Jackson haga su propia trilogía live-action de la obra de Tolkien.

Para finalizar este período, en lo que respecta al género de fantasía inmersiva en la televisión americana de los 70, habría hacer una mención breve de la película animada y musical hecha para TV llamada *The Hobbit* (1977). La película fue dirigida y producida por Arthur Rankin Jr. y Jules Bass, conocidos por la creación de especiales de TV para la época festiva. *The Hobbit* (1977) fue animada por el estudio japonés-americano llamado Topcraft. El film es una adaptación del libro bajo el mismo nombre y escrito por J.R.R. Tolkien. Lo que se puede apreciar en el análisis del film son los siguientes puntos: la historia narrada está pensada en función de cortes comerciales, se puede observar una incapacidad visual para representar un enfrentamiento bélico entre dos facciones y, por último, para elaborar las canciones que se utilizan en el film, se adaptaron las canciones recitadas en la mencionada obra literaria. A pesar de que esta película sufre también problemas de condensación de historia como *Lord of the Rings* (1978), la crítica le reconoció la interpretación única hacia ciertos personajes del libro como Gollum y Smaug.

Fantasia inmersiva en los 80

La década de los 80 se puede analizar a partir de dos acontecimientos fundamentales: el fin de la era de los directores-autores de Hollywood de los 70 y el surgimiento de la película *high concept*.

Las películas de los 80 se caracterizan por tener tramas que se podrían resumir en una o dos oraciones (25 palabras o menos). En consecuencia, fueron denominadas *high concept*. Un ejemplo de una película *high concept* podría ser *Alien* (1979) de Ridley Scott. La mencionada película se podría resumir en la siguiente oración: Jaws en el espacio. Otros ejemplos pueden ser *Flashdance* (1983), *Beverly Hills Cop* (1984). Al final de la década de los 80, la mayoría de las películas de Hollywood no estaban destinadas para adultos intelectuales sino para jóvenes que buscaban mero entretenimiento.

Siguiendo este modelo de producción, los estudios se dedicaban a producir “la película” que todo el mundo “tenía” que ver. La mayoría de estas películas eran *blockbusters* con alucinantes efectos especiales, *soundtracks*, un gran presupuesto y grandes estrellas. Un acontecimiento relevante de la década fue el estreno de “*The Terminator*” (1984) de James Cameron. Dicha película de género ciencia ficción y protagonizada por Arnold Schwarzenegger asentó las bases de un género cinematográfico de acción que se extiende hasta la actualidad.

Debido a los éxitos personales de directores-autores como Francis Ford Coppola, George Lucas y Steven Spielberg, el fenómeno *blockbuster* explotó en la década de los 80. Grandes éxitos como *Star Wars* hicieron que la industria buscara satisfacer los gustos y deseos de la nueva audiencia joven a través de secuelas como *Empire Strikes Back* (1980) y *Return of the Jedi* (1983), entre otras. A su vez, gracias a la aparición de cadenas de televisión por cable y de las videocaseteras en los 80 hubo una mayor distribución de películas. De hecho, algunos casos, las ganancias de las películas distribuidas por video y cable superaban las ganancias obtenidas al ser estrenadas en los cines.

Durante el curso de la historia del cine, ha habido una tradición de rehacer películas con contextos, tramas y personajes similares (como el personaje de Charlie Chaplin o Frankenstein, Drácula, La Momia, James Bond y Tarzán). Sin embargo, desde principios de los 80 hasta la actualidad, han habido una gran cantidad de secuelas que eran consideradas inferiores a la original (como *Conan The Destroyer* (1984) lo fue a *Conan the Barbarian* (1982)) con algunas notables excepciones (como *Empire Strikes Back* (1980) lo fue a "A New Hope" (1977)). Las remakes y las secuelas con la misma historia pero título diferente estaban diseñadas para evitar riesgos financieros a la hora de hacer películas en Hollywood. Sin embargo, la mayoría de las veces, estas secuelas eran realizadas rápidamente y por directores inferiores y, en algunos casos, sin los actores principales. En consecuencia, la mayoría de estos films terminaban fracasando en la taquilla (como fue el caso de *Red Sonja* (1985)).

Los 80, época de la política no-nonsense de Reagan, estaba repleta de *macho films*. Dichas películas se caracterizaban por tener héroes musculosos, escenas de acción con armas enormes y citables líneas de diálogo. Los actores más importantes eran: Sylvester Stallone, Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis, Chuck Norris y Steven Seagal, entre otros.

Con respecto a la animación en los 80, la película *Tron* (1982) del director Steven Lisberger utilizó gráficos hechos por computadora y los combinó con live action en una historia que transcurre en un juego de computadora. Por otro lado, otros avances técnicos se pueden ver en la película cómica de fantasía liminal llamada *Who Framed Roger Rabbit* (1988). Dicha película mezclaba personajes hechos como dibujos animados con personajes live action.

Lo primero que se puede decir con respecto a la fantasía inmersiva audiovisual de los años 80 es que hubo una gran variedad de películas. A continuación, el presente trabajo ofrece un panorama audiovisual de la mencionada década con el objeto de mostrar las diferentes maneras en la que dicho género audiovisual fue representado.

Si bien la mayoría de los films de fantasía inmersiva hasta fines de los 70 eran animadas, en la década de los 80, hubo una proliferación de películas *live action* desarrolladas enteramente en mundos secundarios.

Existen varias maneras de poder diferenciar las fantasías inmersivas audiovisuales de la mencionada década. A continuación, se dará cuenta de las mismas.

1. Se podría afirmar que tales mundos secundarios eran diferentes entre sí solamente por su mera denominación. A modo de ejemplo, *Empire Strikes Back* (1980) se desarrolla en una galaxia muy muy lejana, *Conan the Barbarian* (1982) en la Era Hyboria, *The Beastmaster* (1982) en el reino de Aruk, entre otros.
2. Tales mundos secundarios se podrían distinguir entre sí por las raíces de las cuales provienen. Existen tres tipos de raíces: Las secuelas, las transposiciones y las ideas originales.
 - i. Secuelas: Algunas de aquellas fantasías Inmersivas Audiovisuales eran continuaciones de películas consideradas *blockbusters* como fueron las secuelas de *Star Wars* (1977): *Empire Strikes Back* (1980) y *Return of the Jedi* (1983) respectivamente. El factor a resaltar de estas secuelas es que no solo no replican la historia original sino que hacen avanzar la trama presentando un crecimiento periódico en los personajes. Más aún, *Empire Strikes Back* (1980) llegó a convertirse en la película de la Saga Star Wars más aclamada por la crítica y fue la película que más dinero recaudó en 1980. Sin embargo, lo anteriormente expuesto no sucedió con todas las secuelas de Fantasía Inmersiva. Han habido películas de Fantasía inmersiva que trataron de venderse como secuelas de otras con el objeto de replicar el éxito de la película original. Tal

es el caso del estudio Rankin/Bass (previamente mencionado como el estudio responsable de *The Hobbit* (1977))". Dicho estudio fue el encargado de realizar otro film basado en los libros de Tolkien: *The Return of The King* (1980). Dicha película toma parcialmente como referencia el tercer libro de la trilogía de "El señor de los Anillos". El título original de la película era "Frodo: The Hobbit II" pero luego cambió. Para la mayoría de los fanáticos de Tolkien, *The Return of The King* (1980) era la secuela que nunca pudo realizar Bakshi de *Lord of the Rings* (1978). Sin embargo, la película de Rankin/Bass es completamente diferente a nivel estético de la película de Bakshi y no tuvo una buena recepción. Además, la película hace omisión de personajes que aparecen en el film de Bakshi como es el caso de Gimli, Legolas, Arwen y Saruman y también omite los acontecimientos ocurridos en la guarida de Ella La Araña lo que hace que el término "secuela" no sea aplicable a esta película. Otra crítica que se le hace a la película de Rankin/Bass es que el personaje de Aragorn tiene poco protagonismo y profundidad.

- ii. Transposiciones: Otras películas de Fantasía inmersiva eran transposiciones de fuentes literarias reconocidas a nivel mundial en las que se pueden encontrar la mitología griega, las novelas de caballería y los comics. El film *Clash of the Titans* (1981) transporta la historia de mitología griega "Perseo: El Matador de Monstruos" al cine, *Excalibur* (1981) hace lo mismo con la leyenda del Rey Arturo y *Conan the Barbarian* (1982) con el personaje ficticio de comics creado en 1932 por Robert E. Howard.
- iii. Ideas originales: Cabe señalar que no todo film de Fantasía inmersiva era secuela o transposición. También existieron películas consideradas originales en relación al mundo

secundario representado (como se ve por ejemplo en *Krull* (1983)).

3. Para diferenciar las películas de Fantasía Inmersiva Audiovisual podría ser el tratamiento de los mundos secundarios. Lo que se puede observar en la década de los 80 es la aparición de los mundos secundarios primitivos y mundos secundarios moralistas.

- i. Mundos secundarios primitivos: Es necesario recalcar que tales mundos secundarios primitivos pertenecen, en su mayoría, al tipo de Fantasía inmersiva previamente expuesto por Stableford bajo el nombre de “Espada y Brujería”. Algunos rasgos que caracterizan a estos mundos son: Violencia explícita, la explicación necesaria del funcionamiento de la sociedad y la hipersexualización de los personajes tanto masculinos como femeninos. Así mismo, la película que podría considerarse como la más emblemática del tipo de Fantasía inmersiva conocido como “Espada y Brujería” sería *Conan the Barbarian* (1982). Según el crítico Paul Sammon en su libro titulado *Conan the Phenomenon: The Legacy of Robert E. Howard's Fantasy Icon* (2007), la mencionada película se convirtió en el estándar de calidad con el que toda película del mencionado género debía competir. *Conan the Barbarian* (1982) se estrenó en 1982 y fue dirigida por John Milius. El mencionado director formó parte del equipo de guionistas de películas denominadas *macho films* como *Dirty Harry* (1971) y *Magnum Force* (1973). Como se mencionó recientemente, *Conan the Barbarian* (1982) es el máximo exponente de este tipo de films. La película dirigida por Milius lanzó al estrellato al fisicoculturista austriaco Arnold Schwarzenegger en su rol como Conan. Tal personaje se lo puede describir como un salvaje musculoso que supera todas las pruebas por su mera fuerza física. La espada del protagonista no es un objeto

mágico como los que se ven en *Excalibur* (1981) y *Clash of the Titans* (1981) sino que es una mera herramienta para conseguir su objetivo. En el caso del film de Milius, el objetivo de Conan es matar a Thulsa Doom (protagonizado por el actor afroamericano James Earl Jones conocido como la voz del personaje de Darth Vader en la saga Star Wars, entre otros proyectos), el cual fue el responsable del asesinato de sus padres. Para lograr su cometido, el protagonista matara a cualquiera que esté en su camino. A comienzo del film, el espectador es testigo junto con Conan de chico de la decapitación de la madre de Conan. Esa escena en particular, define el tipo de violencia que se verá a lo largo de todo el film. El mundo presentado en *Conan the Barbarian* (1982) es un mundo con civilizaciones que parecerían prehistóricas y que de las cuales se conoce solamente lo necesario para que avance la trama. En el cartel promocional de *Conan the Barbarian* (1982), el personaje de Conan se representa como un sujeto repleto de músculos y con pocas prendas de vestir. Algo similar ocurre con el personaje femenino llamado Valeria. La hipersexualización de estos personajes se puede observar a lo largo de todo el film.

Según Paul Sammon, cabe señalar también que la mayoría de las películas contemporáneas a *Conan the Barbarian* (1982) como lo fueron *The Beastmaster* (1982)²⁴ (1982) y *Deathstalker* (1983) entre otras eran consideradas por la crítica como copias de *Conan the Barbarian* (1982).

Claramente en los dos films no solo se ve la influencia de *Conan the Barbarian* (1982) sino que se ve uno de los rasgos de la Fantasía inmersiva de Espada y Brujería anteriormente expuesto: La hipersexualización de los personajes. Considerando los rasgos del mundo secundario anteriormente expuestos con *Conan the Barbarian* (1982) , no resulta una sorpresa que dicha película haya tenido amplia

recepción entre la nueva audiencia para la cual se realizaban las películas *high concept* en los 80: jóvenes adolescentes (y en este caso en particular, masculinos). Otros ejemplos de fantasías Inmersivas de los 80 que presentan mundos secundarios primitivos son: *Conan The Destroyer* (1984) (secuela de *Conan the Barbarian* (1982)) y *Red Sonya* (1985).

Con respecto a este tipo de Fantasía inmersiva en los 80 resulta pertinente mencionar dos películas: *Fire and Ice* (1983) y *Dragonslayer* (1981). Acerca de *Fire and Ice* (1983) la película es una Fantasía inmersiva animada dirigida por Ralph Bakshi. Fiel a su estilo, Bakshi presenta un film de “Espada y Brujería” con todos los rasgos anteriormente expuestos pero reflejados en un film de animación en el que vuelve a aparecer la técnica de rotoscopia para animar a sus personajes y, principalmente, las escenas de acción. Con respecto a *Dragonslayer* (1981), la película es un ejemplo de Fantasía inmersiva en la que el mundo secundario aparece tratado como un mundo cínico y oscuro. La historia está ambientada en un mundo pseudo medieval y trata sobre el viaje de Galen, un joven aprendiz de mago que debe derrotar a un dragón para salvar a un pueblo. Lo interesante de Galen es que es un joven aprendiz de mago que, frente a la muerte de su maestro, debe asumir la responsabilidad de matar a un dragón pero no tiene la experiencia suficiente para ello. Asimismo, en comparación con otras películas de Fantasía inmersiva, no cuenta con la ayuda de los Dioses como Perseo en *Clash of the Titans* (1981) o Luke Skywalker con el fantasma de Obi Wan Kenobi en la trilogía de Star Wars. El personaje de Galen en *Dragonslayer* (1981) desconoce las reglas de la magia y el espectador ve cómo el protagonista sufre las consecuencias de ello. La película fue dirigida por el director norteamericano Mathew Robins y co escrita con Hal Barwood. Ambos estuvieron involucrados en el movimiento de nuevos directores de los 70 con proyectos de

George Lucas y Steven Spielberg, entre otros. Las influencias principales de *Dragonslayer* (1981) fueron la secuencia "The Sorcerers Apprentice" del famoso film animado Fantasía (1940) y la leyenda católica "San Jorge y el Dragón" (confeccionada en el siglo VII D.C). La mencionada película fue una coproducción entre Paramount Pictores y Walt Disney Studios. Lo llamativo de *Dragonslayer* (1981) era que se trataba de una película más madura que otras películas de Disney de esta década. Debido a las imágenes que evocaban altos grados de violencia²⁵, los temas adultos ²⁶ y los breves momentos de desnudez, dicha película fue considerada controversial al momento de su exhibición ya que la audiencia esperaba de Disney películas más orientadas hacia las familias.

Hay quienes consideran que *Dragonslayer* fue responsable de que, en 1984, Disney fundara Touchstone Pictures con el objeto de producir contenido orientado hacia un público más maduro como es el caso de la película *Splash* (1984). Es necesario recalcar que Barwood y Robins rechazaron los conceptos tradicionales expuestos en los mundos medievales. A cerca de la confección del mundo secundario, los creadores de *Dragonslayer* (1981) Harwood y Robins dicen lo siguiente:

"Nuestra película no tiene caballeros de brillante armadura, ni banderas ondeando en la brisa, ni damas delicadas con velos que ondean desde castillos con torres, ni amor cortés, ni santo grial. En su lugar, nos propusimos crear un mundo muy extraño con una gran cantidad de valores y costumbres extraños, impregnados de superstición, donde la ropa y los modales de la gente eran rudos, sus casas y pueblos primitivos y su campo casi primigenio, de modo que la idea de la magia sería una parte natural de su existencia ".²⁷

Por esta razón, Barwood y Robins eligieron establecer la película después de la salida romana de Gran Bretaña, antes de la llegada del cristianismo.

II. Mundos secundarios moralistas: En contraposición a la aparición de los mundos secundarios primitivos de los 80, los mundos secundarios moralistas ofrecen una vertiente de Fantasía inmersiva audiovisual que se mantuvo desde sus inicios hasta la mayor parte del siglo XXI. Las historias ambientadas en mundos moralistas se pueden asociar con las películas de aventuras denominadas *swashbucklers*. Según Jose Fermin Goas Jul en su tesis “Swashbuckler: La esgrima en el cine”, el término anglosajón *swashbuckler* se refiere a historias de aventura de época que fueron transmitidas primero en la literatura y, a continuación, en el cine de ese género. Dicho término es utilizado tanto como para denominar al género como a su protagonista. El protagonista de estas historias es el *swashbuckler*. Aunque los rasgos varían y se acentúan más o menos en el héroe del film, está claro que dicha persona es un caballero orgulloso, con alta categoría moral y un código de honor respetable e inquebrantable. Otra característica de este tipo de personaje es que es valiente y galante con las damas y tiene una gran destreza en el manejo de las armas que utiliza siempre de acuerdo a su código. La definición del término nos viene matizada por el cine mismo: el *swashbuckler* pertenece al pasado. Aparece en la Baja Edad Media con una ética particular y sus inicios solventados a base de duelos más o menos justos, pasando por una época de gloria en los siglos XVII y XVIII y comenzando a desaparecer a finales del siglo XIX cuando las armas de fuego son de uso común y el hombre ya no necesita estar cerca de su oponente a la hora de herirlo. El *swashbuckler* no es un ser del presente; ni siquiera del siglo

XX, porque nunca hace gala del cinismo y falta de valores propuestos propios del héroe. Un aspecto especialmente definitorio del *swashbuckler* es que cuando se siente amenazado, siempre tiene una espada, florete o sable en la mano y el cine americano es el que mayor ha sabido mostrarnos los grandes duelos culminantes de la pantalla.

En el ámbito contemporáneo, algunos ejemplos de Fantasía Inmersiva Audiovisual con mundos secundarios moralistas en los que su protagonista es un *swashbuckler* podrían ser: La trilogía original de Star Wars y *Krull* (1983).

Sin embargo, en esta instancia es importante mencionar que no toda fantasía inmersiva audiovisual de los 80 es enteramente moralista o primitiva. Existen casos especiales. Por ejemplo, *Dragonslayer* (1981) se desarrolla en un mundo primitivo pero su protagonista no es un salvaje musculoso como Conan o un *swashbuckler* como Luke Skywalker.

Con respecto a la creación de mundos secundarios, habría que mencionar que algunas innovaciones tecnológicas y escénicas producidas en la década de los 80 permitieron crear dos cosas: Por un lado, fantasías Inmersivas Audiovisuales capaces de mostrar nuevas maneras de acercar personajes y escenarios hacia una ilusión de realidad. Por el otro, fantasías Inmersivas Audiovisuales que se podrían asociar con la estética *kitsch*.

En relación con el intento de generar una ilusión de realidad, algunas de las innovaciones podrían ser la técnica del *go motion* y los escenarios y títeres de Jim Henson. La productora Industrial Light and Magic creada por George Lucas utilizó para animar al dragon Vermitrax Peyorative del previamente mencionado film *Dragonslayer* (1981) la técnica de *go motion*. La mencionada técnica, a la que se le atribuye su creación a Phil Tippett, fue utilizada por primera vez en 1979 para animar los tauntaun y los AT AT de “*The Empire Strikes Back*”. El *go motion* es una variante de la técnica de animación *stop motion*, para la animación de modelos en frente de una cámara cinematográfica. En el *stop motion* los objetos o modelos son

fotografiados estando completamente inmóviles. En cambio, en el *go motion*, al modelo u objeto al que se está animando se le aplica un movimiento mientras se lo está fotografiando. De este modo se obtiene en el fotograma un barrido de movimiento o "foto movida", que está presente en las filmaciones convencionales de objetos en movimiento. La ilusión de movimiento del objeto gana, así, en realismo. Tanto en el *stop motion* como en el *go motion* el resultado, una vez proyectado en pantalla, tiene que producir en el espectador la ilusión, no sólo de que el modelo se mueve por sí mismo, sino que en vez de ser un modelo es un objeto real. En cambio, el film *The Dark Crystal* (1982) dirigido por Jim Henson y Frank Oz, busca generar su ilusión de realismo a través de técnicas de animación a marionetas y robots. El resultado es la primera película live action en la que no actúan seres humanos. La experiencia de tanto Jim Henson (creador de *The Muppets*) como Frank Oz (creador del personaje de Yoda en *Empire Strikes Back* (1980) como titiriteros se ve reflejada en personajes que se mueven o son movidos con tal naturalidad que facilitan la inmersión del espectador en el mundo secundario.

Al mismo tiempo, existieron algunos films de Fantasía inmersiva como *Legend* (1985) del director Ridley Scott que no buscaban la ilusión de realismo en sus mundos. Lo que se percibe de este film y ocurre en algunos otros es que buscan generar la sensación de que el espectador está en otro mundo. Films como el de Ridley Scott utilizaron innovaciones tecnológicas y escénicas no para generar una ilusión de realidad sino para embellecer la historia a nivel visual. Algunos ejemplos del mencionado embellecimiento podrían ser: los planos generales que muestran un bosque que por la excesiva iluminación se sobreentiende que es mágico, el peinado de Tom Cruise con alizado dando a sobreentender que es un joven atractivo. En otras palabras, lo que se percibe de este film era la adopción de una estética *kitsch*.

Esta investigación tomará la definición de Theodore Adorno con respecto al kitsch en su Dialéctica del Iluminismo:

"El Kitsch o cursilería es aquello bello menos su contraparte fea. Por tanto, el Kitsch, la belleza purificada, se vuelve vulnerable a

un tabú estético que, en nombre de la belleza, declara el Kitsch como feo. El Kitsch es una parodia de catarsis, donde se vuelve imposible trazar una línea entre lo que es verdadera ficción estética (arte) y aquello que es meramente basura sentimental (Kitsch) ”.

Otros ejemplos de Fantasía Inmersiva Audiovisual durante la época fueron *Willow* (1988) y *Dune* (1984).

Mientras tanto, en el ámbito de la televisión americana de los 80, se estrena la serie de televisión *He-Man and the Masters of The Universe* (1983-1985). La mencionada serie, que tuvo 2 temporadas de 65 capítulos cada una, presenta como protagonista a He- Man. El personaje de He Man era un hombre musculoso que comparte facciones con el personaje de *Conan the Barbarian* (1982). Es más, algunos críticos mencionan que, como el film *Conan the Barbarian* (1982) estaba destinado para los adolescentes y/o adultos, *He-Man and the Masters of The Universe* (1983-1985) era la excusa para llevar una historia similar a los niños. La serie se convirtió en el show más popular para chicos en los 80. Lo que diferenciaba a la mencionada serie de televisión de otras es que *He-Man and the Masters of The Universe* (1983-1985) fue la primera serie en tener como protagonista a un juguete de la compañía Mattel. Algunos adultos levantaron quejas hacia dicha serie debido a que afirmaban que el objetivo de la serie era vender juguetes más que contar una historia. Otro factor novedoso de la serie producida por Matel fue que por primera vez en años, una serie de dibujos animados podría contar con un superhéroe musculoso al que se permitía golpear a la gente (aunque normalmente usaba movimientos de lucha libre en lugar de golpear a los enemigos).

La fantasía inmersiva en la década del 90 en EE UU

En resumidas cuentas, se podría afirmar que tanto el cine como la televisión en la década del 90 fue incursionando en diferentes maneras de apelar a nuevos espectadores, ya sea a través de avances tecnológicos como también a través de incursiones en nuevos géneros o hibridaciones. Sin embargo, el género de fantasía

inmersiva audiovisual abandonó periódicamente las salas de cine durante los 90 para instalarse en la televisión.

Las causas son varias. Podría haber sido que dicho género tuvo su apogeo en la época de los 80 al mostrar una gran variedad de películas con diferentes estilos como el *sword and sorcery* pero que en la época posterior no ofreció nada novedoso en términos de hibridación genérica. Otra causa podría haber sido que, a pesar de los avances de la tecnología, todavía no existían los recursos suficientes para contar una historia dramática de fantasía *verdaderamente* inmersiva y los ejecutivos de televisión necesitaban historias populares para producir un contenido *para niños*.

Por una razón o por otra, la Fantasía inmersiva audiovisual deja de tener predominancia como en las décadas anteriores e inicia una instancia de mercantilización. En esta época, aparecen películas que abordan ciertos estilos de fantasía inmersiva vistos en décadas pasadas pero que no ofrecen nada nuevo. En consecuencia, ocurrieron dos cosas con los films de Fantasía inmersiva de los 90: o bien se convirtieron en meras copias de fantasías inmersivas exitosas o bien decidieron reconocerse como *inferiores* y adoptar una estética *camp*. Tal es el caso con dos productos audiovisuales de la década: *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999) y *Kull The Conqueror* (1997).

En el año 1994, con las emisiones de una serie de telefilmes, aparece *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999). A finales de 1993, los productores ejecutivos Robert Tapert y Sam Raimi ficharon al actor americano Kevin Sorbo como Hércules ya que decían que él era exactamente el tipo de *Joe Montana* (un famoso *quarterback* americano) que previeron para el papel. Su objetivo con el personaje mitológico era "americanizarlo". Dicho producto fue una serie de televisión estadounidense basada en la mitología griega. Rodada en un parque natural de Nueva Zelanda, empezó como un telefilm hasta recabar en cinco telefilmes para la televisión en 1994. El éxito fue tal que el último telefilme dio paso a la serie de 42 minutos cada episodio. La serie se estrenó en los Estados Unidos el 16 de enero de 1995 hasta finales de 1999. La razón por la cual se hace mención de *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999) es que la estética adoptada para narrar esta

fantasía inmersiva audiovisual se puede asociar con lo que Susan Sontag define como lo *camp*. Para la escritora estadounidense Susan Sontag, “*lo camp es la experiencia del mundo constantemente estética. Encarna una victoria del estilo sobre el contenido, de la estética sobre la moralidad, de la ironía sobre la tragedia*”. En lo que respecta a *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999), el mundo representado es una fantástica versión de la mitología griega no precisamente desde el punto de vista histórico o conocido del mito original; de hecho resultan algo anacrónicas las vestimentas y construcciones que recuerdan paisajes medievales e incluso orientales. Resulta pertinente en este momento recordar los preceptos que Ursula K Leguin observa en la Fantasía inmersiva Mercantilizada y que se aplican a *Hercules: The Legendary Journeys* (1995-1999): La serie cuenta con protagonistas de tez blanca, historias desarrolladas en mundos pseudo medievales y la lucha constante entre el Bien y el Mal. En consecuencia, el Género de Fantasía inmersiva en la época de los 90 no presenta nada nuevo a los espectadores y queda encasillado como un género “menor” al adoptar una estética *camp*²⁸. Además de la repetición de tópicos, la creación de guiones en este tipo de Fantasía inmersiva era idéntica a la de cualquier serie de televisión del momento: estaba pensada en función de los cortes publicitarios. Esto hace que el guionista deba colocar en los momentos justos, antes de cada corte publicitario un punto de tensión o atracción para que el televidente no cambie de canal, reforzando así su mercantilización. Sin importar la prueba, Hércules al final del capítulo triunfaba. Esto se debe, en parte, a la idea que se desarrollará más adelante en la investigación de que el *héroe* típico de la Fantasía inmersiva audiovisual hasta *Game of Thrones* era un superhombre, imbatible. Para ejemplificar las características de una Fantasía inmersiva audiovisual Mercantilizada, a continuación, se cita los intertítulos que aparecen al inicio de cada capítulo de Hércules:

"This is the story of a time long ago, a time of myth and legend, when the ancient gods were petty and cruel, and they plagued mankind with suffering. Only one man dared to challenge their power: Hercules! Hercules possessed a strength the world had never seen, a strength surpassed only by the power of his heart. He journeyed the

Earth, battling the minions of his wicked stepmother Hera, the all-powerful queen of the gods.

But wherever there was evil, whenever an innocent would suffer, there would be Hercules!"

Analizando brevemente el intertítulo, se puede extrapolar lo siguiente: que este mundo se manifiesta a partir de una noción de erase una vez, que existe una polarización en la lucha del Bien contra el Mal representada a partir del enfrentamiento entre Hércules y los Dioses y que la serie revela una cualidad moralizadora del héroe para adoctrinar a los pequeños televidentes: el amor.

Otro ejemplo de una fantasía inmersiva mercantilizada que adopta la estética *camp* en la época de los 90 podría ser *Kull The Conqueror* (1997). El mundo en el que se desarrolla *Kull The Conqueror* (1997) es similar al mundo de *Conan the Barbarian* (1982). Esto se debe que tanto el personaje de Kull como el de Conan fueron creados por el mismo autor, Robert E. Howard. *Kull The Conqueror* (1997) pertenece al género de Fantasía inmersiva Mercantilizada porque toma particularidades del género de Fantasía inmersiva audiovisual Sword and Sorcery (el salvaje noble como protagonista, el desarrollo de un mundo primitivo) pero las aborda de manera superficial. Los factores que hace de *Kull The Conqueror* (1997) una Fantasía inmersiva Mercantilizada con estética *camp* son: Acciones o recursos que esta investigación nombra como *contra-inmersión*, la utilización del llamado *Deus ex machina* y el uso de un humor exacerbado.

Uno de los aciertos de *Conan the Barbarian* (1982) fue que se desarrollaba en un mundo secundario primitivo en el que no resultaba necesario que el espectador conozca las reglas del mundo representado. La película *Kull The Conqueror* (1997), en cambio, ofrece una narración explicativa al querer brindar información en vez de una acción dramática para hacer avanzar la trama lo más rápido posible. Asimismo, los personajes son esclavos de la trama (esto se ve reflejado cuando los personajes hablan solos, por ejemplo). La herramienta que usa este film para hacer avanzar su relato es el procedimiento *Deus Ex Machina*. Dicho procedimiento hace que la necesidad de construir un mundo con sus propias reglas

se vuelva irrelevante. Por ejemplo, la mayoría de las situaciones de peligro a las que se enfrenta el Kull, son resueltas por la fuerza omnipresente del narrador que hace que el héroe supere la prueba. Este es uno de los problemas fundamentales de la Fantasía inmersiva audiovisual dado que no solo se ve en las fantasías Inmersivas Mercantilizadas o Camps. Asimismo, El film *Kull The Conqueror* (1997) no profundiza sobre las civilizaciones representadas. Para este film los nombres de dichas sociedades son sustantivos propios nada más y que al ser nombrados exigen al espectador un saber previo al adquirido por el film. En consecuencia, al observar este film, el espectador puede hacer “la vista gorda” e ignorar la lógica (o la falta de ella) que plantea el film al entender a la fantasía como “algo para niños”.

Resulta pertinente mencionar también que el film comienza con una noción de *erese una vez* representada a partir de un intertítulo en el que se escucha de manera simultánea en voz en off al protagonista del film narrando la historia. Lo que le sigue a esto es lo que esta investigación denomina como un anclaje hacia el mundo primario o una *contra-inmersión*²⁹. Es decir que, si el objetivo de una Fantasía inmersiva audiovisual es ofrecer al espectador un mundo secundario para que éste transite sobre el mismo con total libertad como si fuera su mundo real circundante, entonces una *contra-inmersión* provoca una brusca vuelta hacia la realidad. Para ejemplificar el término anteriormente expuesto, se mencionará la secuencia de inicio de *Kull The Conqueror* (1997) desde 00:00:00 hasta 00:00:45. En dicha secuencia, luego de que la voz en off que se escucha sobre los títulos que narran brevemente el mundo representado, se escucha una música *heavy metal* que transporta al espectador no hacia un mundo secundario, sino que lo lleva hacia el mundo primario. Más aún, el acento americano de Kevin Sorbo narrando es otra *contra-inmersión*. Esto ocurre en parte, porque el acento inglés ya es una suposición general muy fuerte en la Fantasía inmersiva Audiovisual. Eso no quita que en futuras fantasías Inmersivas se logre trascender ese límite.

En último lugar, aunque un cierto tipo de humor en las fantasías Inmersivas Audiovisuales es aceptable para cortar los momentos de tensión, este film dedica una gran parte de su tiempo a realizar chistes con juegos de palabras, lo que provoca que ciertas situaciones de peligro pierden la fuerza dramática que

merecerían para provocar algún tipo de *suspense*. Otro ejemplo de Fantasía inmersiva audiovisual de la época podría ser el film *Dragonheart* (1996).

Sin embargo, en el año 1999 se estrena una película que vuelve posible creer que se pueden realizar fantasías *verdaderamente* inmersivas. Esta película fue *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (1999). Dirigida por George Lucas, creador de la trilogía original, la mencionada película se plantea como la primera de lo que serán tres películas que funcionaron como la precuela de la historia original. Según George Lucas, finalmente en los 90, la tecnología avanzó lo suficiente como para que se pueda narrar la historia que se imaginaba cuando escribía las películas de Star Wars. En efecto, *Star Wars: The Phantom Menace* (1999) cuenta con una gran variedad de personajes que fueron creados enteramente por computadora. Tal fue la obsesión de George Lucas por los efectos visuales que decidió relanzar la trilogía original en DVD, “mejorando” el diseño de algunos personajes o escenarios para hacer justicia a su visión. *Star Wars: The Phantom Menace* (1999) fue un éxito comercial, pero fue criticada duramente por los fans del universo diegético al compararla con la trilogía original. Según el director, la intención con este film era ahondar en el diseño de diferentes civilizaciones. Es decir, lo que priorizo Lucas en esta película fue dar cuenta un período histórico del mundo secundario. Tal nivel de detalle a la hora de representar civilizaciones y anatomías de personajes o criaturas con la ayuda de las nuevas tecnologías demostraron que la Fantasía inmersiva audiovisual podía escapar de lo *camp* y volver a las pantallas grandes con grandes éxitos que serán mencionados en la década siguiente.

Fantasía inmersiva en la década del 2000

Entre los años 2000 y 2009 los efectos visuales llegaron a su apogeo a través de blockbusters que tuvieron un gran éxito comercial. Tal es el caso de la película de James Cameron *Avatar* (2009), la cual superó en taquilla a *Titanic* del mismo director. Al mismo tiempo, surgen plataformas de medios y contenidos en Internet como You Tube, Facebook, Twitter que servían para conectar de manera más rápido a la gente. Los estudios de cine, al observar el uso global que tenían estas

plataformas, decidieron promocionar sus películas a través de ellas. Como por ejemplo, *The Twilight Saga: New Moon* (2009), *Inglourious Basterds* (2009) y *Paranormal Activity* (2009), entre otras. Las temáticas cinematográficas de la época eran variadas.

La década generó muchas franquicias, secuelas y/o *reboots*, a menudo con superhéroes de comics (Spiderman, X men, entre otros) cuentos fantásticos (basados en las novelas anteriores de Tolkien, JK Rowling y CS Lewis), personajes animados por CGI, thrillers de acción y películas de terror *gore* (*Final Destination* (200), *Saw* (2004)). Podría decirse fácilmente que algunas de las películas más importantes de la década se basan en adaptaciones de obras artísticas anteriores. A modo de ejemplo, en el año 2002, tres de las cuatro películas más taquilleras a nivel doméstico en Estados Unidos, fueron las secuelas de franquicias como: *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), *Star Wars Episodio II: The Attack of the Clones* (2002) y *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (2002).

En lo que respecta a la televisión, desde fines de los 90 hasta la actualidad, se podría decir que la televisión se encuentra en su época dorada. Esto se debe a que, paulatinamente, se fueron abandonando los formatos de serie en el que cada episodio era una historia distinta para dar lugar a historias que se comienzan y terminan en varios episodios que conforman una temporada. El standard de calidad de los guiones aumento y varios actores de cine terminan acercándose al formato televisivo. Así también, actores que debutan en las series de televisión en la Era Dorada terminan teniendo éxito en el cine. Algunas series que formaron las bases de la mencionada época fueron: *Breaking Bad* (2008-2013), *The Sopranos* (1999-2007), *Mad Men* (2007-2015), *The Wire* (2002-2008), *Lost* (2004-2010), *Six Feet Under* (2001-2005), entre otras.

Si bien las fantasías Inmersivas en los 90 se manifestaron en su mayoría en la televisión, a comienzos de siglo vuelven a las pantallas de cine en forma de franquicias. Gracias a los avances en los efectos especiales como fue en la década anterior el CGI (*Computer Generated Image*) como también a las nuevas invenciones como lo fue el *Motion Capture*, los límites que tenían los directores a la

hora de llevar a la pantalla el mundo secundario descrito en el guión o en su imaginación se expanden. Se observan mundos secundarios cinematográficos con un nivel de detalle nunca antes visto en escenarios, maquillaje con prótesis y caracterización de personajes que, acompañados de un buen guión en algunos casos, hacían que las fantasías sean *verdaderamente* Inmersivas. A su vez, no solo existieron franquicias exitosas de fantasías Inmersivas solamente. Algunos ejemplos de franquicias de los otros tipos de Fantasia mencionados por Mendlesohn también consiguieron su respectiva cuota en la pantalla. Tal es el caso de fantasías de Portales como *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe* (2005) y *The Golden Compass* (2007) y fantasías Intrusivas como *Harry Potter and the Philosopher's Stone* (2001). La mayoría de estas franquicias, se extendieron a través de varias secuelas a lo largo de la década. Ahora bien, en lo que respecta a las fantasías Inmersivas en el cine, algunas de las películas en las que se hará mención en esta investigación son: La trilogía de películas del director neozelandés Peter Jackson (*The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003)), la continuación de las precuelas de Star Wars de la mano del creador George Lucas (*Star Wars Episode II: The Attack of The Clones* (2002), *Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith* (2005)) y dos películas animadas enteramente por computadora: *Shrek* (2001) y *Beowulf* (2007).

Acerca de la trilogía de Peter Jackson, lo que se puede mencionar es que representa la Fantasía inmersiva en su máxima expresión. Hasta ese entonces, las películas del mencionado género eran nominadas a premios por sus avances técnicos pero, luego de su estreno, *The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) fue reconocida no sólo por sus avances técnicos sino por cómo fue dirigida y escrita. La intención de Peter Jackson, como fue la de George Lucas cuando se mencionó brevemente *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* (2001), era la de mostrar los espacios de su mundo secundario de manera histórica. En otras palabras, estos dos directores buscaban en sus películas que sus mundos secundarios sean los más creíbles y habitables posibles. Si en las fantasías Inmersivas anteriores había pocos actores de renombre que generalmente hacían el papel de antagonista contra protagonista, la película de Peter Jackson presenta

un reparto coral de reconocidos actores de Hollywood. A pesar de haber sido un éxito, Peter Jackson se tomó ciertas salvedades a la hora de adaptar los libros de J.R.R. Tolkien. Sin embargo, los cambios hechos siempre fueron en función del ritmo de la historia y de priorizar el desarrollo de personaje, lo cual provocó que la película sea más accesible hacia el público que probablemente no leyó Tolkien. En este momento de la investigación habría que recordar que el objetivo de Bakshi a la hora de adaptar su propia versión de la obra de Tolkien en los 70 fue más bien el de priorizar el respeto por el material original por sobre el desarrollo de un relato cinematográfico, lo que provocó que el ritmo de su producto sea lento y sus personajes planos. Aunque esta investigación no ahonda sobre la adaptación de obras literarias al cine, es importante mencionar en esta ocasión que Peter Jackson considero importante que cada personaje tenga su propio crecimiento. Por ejemplo, una adición de la película de Jackson con respecto a los libros se puede observar en los momentos de cuestionamiento que tiene el personaje de Aragorn con respecto a si debe él reclamar el liderazgo del reino de Gondor. Este elemento no está disponible en el libro, en el cual Aragorn trata de tomar el trono cuando sea el momento apropiado. Estas adiciones de Peter Jackson fueron hechas con la intención de que cada personaje esté obligado a atravesar una instancia de cambio y/o crecimiento a lo largo de la película. Es decir, que hace que el personaje de Aragorn sea interesante de ver. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), utiliza efectos especiales en lo que respecta a lo visual, lo práctico y al maquillaje a lo largo de todo el film. Un ejemplo de la evolución en cuanto efectos podría ser cuando los *hobbits* (seres mas pequeños que los enanos) interactúan con los humanos. Se puede observar a los actores dentro de un mismo plano con alturas significativamente distintas. Esto se puede conseguir a través de la utilización de perspectiva forzada y a través del uso de escalas.

Asimismo, para la batalla entre la última alianza entre elfos y humanos contra las fuerzas de Sauron al inicio del film, un ingeniero pionero en software de gráficos por computadora de Nueva Zelanda llamado Stephen Regelous desarrolló un elaborado sistema de animación CGI, llamado **Massive**. Dicho programa permitió que miles de personajes animados que hacían el papel de extras en una batalla actuarán de forma independiente. Esto ayudó a dar la ilusión de realismo a las

secuencias de batalla. Además, en su respectiva secuela titulada *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2002), se puede observar el uso de la tecnología *Motion Capture*. La mencionada tecnología es una técnica de grabación de movimiento, en general de actores y de animales vivos, y el traslado de dicho movimiento a un modelo digital, realizado en imágenes de computadora. Gracias al uso del *Motion Capture*, el actor Andy Serkis pudo dar vida al personaje ficticio llamado Gollum, el cual era un hobbit deformado por haber sido corrompido por el anillo. Es decir, que la tecnología captaba hasta el menor gesto que hacía el actor para después transponerse al personaje digital. El resultado es que se puede observar una percepción de realismo de la mano de un personaje ficticio y no humano.

En consecuencia, aumenta la facultad de inmersión de la fantasía. Tal fue el éxito de la técnica *Motion Capture* que, en el año 2007, el director Robert Zemeckis decide utilizar la mencionada tecnología enteramente para la película de Fantasía inmersiva titulada *Beowulf* (2007) la cual se basa en el poema del mismo nombre. Sin embargo, la película de la trilogía de Peter Jackson más reconocida por la taquilla y los críticos fue *The Lord of The Rings: The Return of The King* (2003), la cual tuvo 11 nominaciones a los premios Oscar y fue la primera película de fantasía en ganar un premio a Mejor Película.

Por lo que se refiere a las precuelas de Star Wars en los 2000, *Star Wars Episode II: The Attack of the Clones* (2002) fue la primera película de Fantasía inmersiva en filmarse enteramente en formato digital a 24 cuadros por segundo. En su gran mayoría, los escenarios, los dobles de riesgo y los personajes eran todos creados en computadora. A través del uso de *videomatics*, y luego *animatics*, tanto el director como los actores podían visualizar el plano previo al rodaje.

Simultáneamente a los estrenos de las fantasías Inmersivas anteriormente mencionadas, en el año 2001 se estrena la película animada *Shrek* (2001). La mencionada película además dar lugar a su propia franquicia por su éxito, es una parodia a los cuentos de hada. Algunos cuentos de hada tienen las mismas características de las fantasías Inmersivas por lo que se puede decir que parodia al mencionado género. No obstante, algunos de los parámetros de la Fantasía

inmersiva audiovisual que se presentarán en el próximo capítulo no sufren modificaciones circunstanciales en este film.

Con respecto a la fantasía inmersiva en la televisión, el nuevo milenio presentó mejoras también. Las series television de fantasías Inmersivas en las que cada episodio era una historia distinta comienzan a desaparecer. En el año 2001, en el canal de televisión de ciencia ficción llamado Scy Fy Channel, se estrena la miniserie *Fran Herberts Dune (2001)*. Dicha miniserie estaba dividida en tres partes y estaba basada en la novela de Fantasía inmersiva *Dune* escrita por Frank Herbert. Según su productor ejecutivo Richard P. Rubinstein, el formato miniserie es el más indicado para adaptar una saga de libros en los cuales se abarca mucha historia con varios personajes. A diferencia de, por ejemplo, una película de dos horas y media. Asimismo, la miniserie *Fran Herberts Dune (2001)* tuvo su secuela en el año 2003 titulada *Frank Herbert's Children of Dune (2003)*. Los dos productos audiovisuales fueron aclamados por la crítica por tener personajes femeninos fuertes y por sus efectos visuales.

CAPITULO 2: Cristalización del género de fantasía inmersiva audiovisual

¿Cómo se logra cristalizar la Fantasía inmersiva Audiovisual?

En resumidas cuentas, la historización del género de Fantasía inmersiva audiovisual previamente mencionada es útil para observar como el mencionado género fue evolucionando y/o manifestándose a través de las décadas. A pesar de los diferentes cambios que atravesó (ya sea en la utilización de fuentes o en la estética implementada sobre sus mundos secundarios) existen tres parámetros que siempre fueron respetados: El viaje del héroe, la representación de la mujer y la presentación del universo de la diégesis. La repetición de dichos parámetros logró que el código del género de Fantasía inmersiva audiovisual se cristalice.

A lo largo de este capítulo, se definirán dichos parámetros para luego observar como Game of Thrones los modifica y/o complejiza.

La presentación del universo de la diégesis

Por lo que se refiere a los mundos secundarios de las fantasías Inmersivas Audiovisuales habría que mencionar que en la manera en la cual son presentados al espectador en pantallas de cine o en la televisión no existe una diferencia circunstancial. La mayoría de las fantasías Inmersivas Audiovisuales tienen que lidiar con un factor: el bagaje de información. Los mencionados mundos que serán transitados por héroes deben de tener una historia de creación donde se pueden observar las sociedades que conforman las diferentes civilizaciones de ese mundo. Es decir, el mundo secundario en el cual el héroe realiza su viaje debe tener un contexto. Los relatos audiovisuales rara vez comienzan con el origen del mundo secundario sino que comienzan con la historia del mundo ya conformada.

La herramienta que facilita el trabajo de los guionistas de fantasías inmersivas audiovisuales para expresar sus mundos secundarios es la noción de *erases una vez*. Dicha noción explicada por Brian Stableford, ya fue mencionada en el capítulo anterior de la presente investigación y ofrece al espectador una breve historización sobre lo acontecido en el mundo secundario en el cual se va a adentrar. Al remitir a un pasado antiguo o lejano, facilita la inmersión del espectador, ya que da cuenta de que el mundo ya fue creado. Así mismo, la forma en que aparece representada en pantalla la noción de *erases una vez* puede ser a través de Intertextos, voz en off y diálogos informativos. Algunos ejemplos de presentación de mundos secundarios en fantasías Inmersivas Audiovisuales pueden ser: Los célebres títulos de la saga *Star Wars*, la voz en off del personaje de Galadriel al comienzo de *Lord of the Rings: The Fellowship of The Ring* (2001) y los diálogos informativos al comienzo de *Legend* (1985).

Junto al bagaje de información que el guionista debe plasmar sobre el funcionamiento del mundo secundario en su Fantasia Inmersiva Audiovisual también debe tener en cuenta otro factor: el conocimiento previo que tiene el espectador con respecto al mencionado género. Dicho factor existe en todos los géneros, ya sean literarios o audiovisuales, pero está en el guionista de mundos heterocósmicos ver la manera en la cual expresar los tres parámetros de la Fantasía inmersiva audiovisual de una manera cautivante con cada nuevo espectador que realiza una inmersión en sus mundos. Cuando los parámetros se repiten constantemente y sin cambios en reiteradas fantasías Inmersivas Audiovisuales, el espectador ingresa al mundo de forma pasiva.

El viaje del héroe

En primer lugar, cabe decir que el viaje del héroe es una estructura que analiza el mitólogo, escritor y profesor estadounidense Joseph Campbell (1904-1987) en su libro "El Héroe de las Mil Caras" para dar cuenta de que todas las mitologías (ya sea la mitología griega, romana, egipcia, cristiana, hindú, judía, entre otras) a pesar de tener sus diferencias comparten una estructura similar llamada monomito. Dicha

estructura se divide en tres grandes bloques o actos por los cuales el héroe debe atravesar para conformarse como tal. Los bloques son:

1. Separación/Partida
2. Pruebas y victorias de la Iniciación
3. El Regreso y La Reintegración a la sociedad.

Cada bloque cuenta con sus instancias o llaves. Para explicar paso por paso las instancias que el héroe atraviesa, Campbell aborda diferentes cuentos de mitologías y sueños. Su base de partida para la investigación son los estudios sobre psicoanálisis del médico psiquiatra, psicólogo y ensayista suizo Carl Jung. Ya que tanto el psicoanálisis como la teología no son las bases de esta investigación, se utilizará como complemento el texto “El viaje del escritor” de Christopher Vogler. El mencionado autor estadounidense, ávido lector de los trabajos de Campbell, es un ejecutivo de desarrollo de Hollywood, guionista, autor y educador que durante su carrera en cine decidió tomar los conceptos de Campbell y crear una guía práctica sobre la estructura del viaje del héroe para ser aplicada al desarrollo de narraciones audiovisuales (mayoritariamente cinematográficas).

De más estaría mencionar que si El Viaje del Héroe trasciende mitologías, también trasciende los límites de género (ya sea literario o audiovisual). Lo que habría que preguntarse entonces es la razón por la cual esta investigación coloca como parámetro una estructura que trasciende todo tipo de relato. La respuesta es sencilla, se podría decir que el género de Fantasía inmersiva audiovisual muestra en todos sus películas y series previos a Game of Thrones el mismo periplo del héroe. Tanto Vogler como Campbell coinciden que la estructura del viaje del héroe se debe interpretar como una guía abierta a los cambios que puedan llegar a surgir en el desarrollo de historias a través de los tiempos. Sin embargo, el mencionado viaje es abarcado en el género de fantasía inmersiva audiovisual como una fórmula en vez de una forma. Como resultado, se produce la cristalización en el género de fantasía inmersiva audiovisual. Dicho lo anterior, esta investigación procede a exponer brevemente las doce etapas que conforman el camino del héroe y los

arquetipos que figuran en el determinado viaje. Se utilizaran conceptos de tanto Vogler como de Campbell:

- PRIMER ACTO: Separación / Partida
 1. El mundo ordinario
 2. La llamada de la aventura
 3. El rechazo de la llamada
 4. El encuentro con el mentor
 5. La travesía del primer umbral

- SEGUNDO ACTO: Partida, Pruebas y victorias de la Iniciación
 6. Las pruebas, los aliados, los enemigos
 7. La aproximación a la caverna más profunda
 8. La odisea (el calvario)
 9. La recompensa (apoderarse de la espada)

- TERCER ACTO/El Regreso y La Reintegración a la sociedad
 10. El camino de regreso
 11. La resurrección
 12. El retorno con el elixir

1. El mundo ordinario

Vogler denomina al mundo ordinario como un mundo en el cual el héroe comienza su historia. Se puede describir al mundo ordinario como un lugar cotidiano y mundano que actúa como contexto, origen y pasado del héroe. Además, debe contrastar con el mundo especial al cual el héroe se dirigirá. Habría que mencionar también, que los conflictos que acosan al héroe aparecen ya planteados en el mundo ordinario, donde sólo esperan ser activados. Más aún, Vogler considera que en esta instancia se debe formular una serie de preguntas con respecto al héroe,

algunas de estas cuestiones están directamente relacionadas con la acción o el argumento, pero otras son preguntas vinculadas con las emociones y la personalidad del héroe y por ende dramáticas. Un héroe debe evidenciar en el mundo primario un conflicto externo y sobre todo interno. Si el héroe muestra carencias entonces hace que su carácter sea interesante y facilita el proceso de identificación realizado por el espectador. Por otro lado, en el mundo ordinario se debe establecer qué es lo que está en juego. Algunos ejemplos de mundo ordinario en Fantasía inmersiva audiovisual pueden ser: La granja de los tios donde trabaja Luke Skywalker en el universo de *Star Wars a New Hope* (1977), el pueblo de los hobbits titulado “La Comarca” en el mundo secundario del film *The Lord of the Rings: The fellowship of the Ring* (2001), entre otros.

2. La llamada de la aventura

Según Vogler, el héroe se encuentra en el mundo ordinario cuando recibe el llamado a la aventura es decir un desafío o aventura que debe superar. Según Campbell, la aventura es una zona desconocida por el héroe. Una vez planteada la llamada a la aventura, sigue Vogler, el héroe no podrá ya permanecer en la tranquilidad de su mundo ordinario. Dicho llamado puede tomar la forma de un mensaje escrito, un diálogo de información o una acción que afecta directamente al héroe. También, el llamado puede ser positivo, negativo o neutral. Su función es ofrecerle al héroe una salida al mundo ordinario para llevarlo al mundo especial. Conviene subrayar que en algunas ocasiones el héroe tiene la opción de aceptar o no el llamado, pero en otras ocasiones está obligado por las circunstancias. Generalmente, el arquetipo del heraldo es el que proporciona el llamado a la aventura al héroe y en otras ocasiones puede ser también incluso su mentor. Algunos ejemplos del llamado a la aventura en Fantasía inmersiva audiovisual pueden ser: El asesinato de los padres de Conan en *Conan the Barbarian* (1982), el mensaje holográfico de la princesa Leia pidiendo ayuda al futuro mentor de Luke Skywalker llamado Obi Wan Kenobi en *Star Wars a New Hope* (1977), entre otros.

3. El rechazo de la llamada

Llegado a esta instancia, el héroe rechaza el llamado a la aventura. Las razones pueden variar: el héroe puede no sentirse capaz, puede temer la posible aventura o puede simplemente no querer emprender ningún tipo de viaje al momento. Esta etapa es temporal ya que eventualmente el héroe acepta el llamado. En palabras de Vogler, el héroe todavía no se ha comprometido por completo con el viaje y puede que esté pensando en echarse atrás. Será necesaria alguna influencia externa- un cambio en las circunstancias, una ofensa mayor contra el orden natural de las cosas o el encuentro con un mentor- para que logre superar este instante de miedo absoluto y paralizante. Por otra parte, continúa Vogler, se debe agregar que aunque la mayoría de los rechazos son negativos algunos pueden ser positivos. Tal es el caso de cuando el arquetipo de la sombra le presenta un llamado a la aventura al héroe que en realidad es un engaño. En esos casos el héroe demuestra sabiduría en el rechazo a la llamada.

Ejemplos del rechazo al llamado en Fantasía inmersiva audiovisual podría ser: el momento en el que Frodo rechaza ser el portador del anillo y se lo entrega al mago Gandalf en *The Lord of the Rings: The fellowship of the Ring* (2001).

4. El encuentro con el mentor

En esta cuarta etapa, el héroe se encuentra con el arquetipo del mentor. Vogler considera que la relación héroe mentor equivale al lazo que se forja entre padre e hijo, maestro y pupilo, dios y hombre. Otro rasgo del mentor, continúa el autor, es que no debe ser necesariamente un personaje sino que pueden ser varios. Puede ser un padre, un maestro, un dios, un inventor, etc. Es más, en algunas historias no existe una figura del mentor, sino que los conocimientos están internalizados en el corazón del héroe. El mentor le ofrece las herramientas necesarias al héroe para que pueda cruzar el umbral. A veces puede ser un consejo como también puede ser un artefacto sobrenatural. Las funciones del mentor para con el héroe pueden variar. Puede ser su guía como así también ponerlo a prueba, entrenarlo y concederle mágicos dones. En relación al encuentro con el mentor, Vogler hace mención del texto titulado *“Morfología del Cuento”* escrito por el

antropólogo y lingüista ruso Vladimir Propp. En su estudio de los cuentos populares rusos, sigue Vogler, Vladimir Propp llama a personaje del mentor como el *proveedor* o el *donante*, dado que precisamente su función esencial consiste en proporcionar al héroe algo que necesitará en su periplo.

Gandalf el Gris en *The Lord of the Rings: The fellowship of the Ring* (2001) y Obi Wan Kenobi en *Star Wars a New Hope* (1977) pueden ser considerados como mentores del héroe.

5. La travesía del primer umbral

En la quinta etapa, el héroe cruza el primer umbral. Finalmente realiza el pasaje del mundo ordinario al mundo especial. Dicho mundo es desconocido para el héroe y está repleto de peligros. En la mayoría de las historias, existe un guardián del umbral que obstaculiza el paso del héroe. El héroe tiene varias maneras de enfrentarse al guardián. Puede derrotarlo en combate como también puede buscar convertirse en su aliado. El cruce del primer umbral se considera como el *punto de no retorno* en el viaje del héroe. En otras palabras, una vez que el héroe atraviesa el umbral, no hay vuelta atrás. Es decir, que acepta las consecuencias que conlleva la decisión tomada. El héroe estará investido en la empresa hasta el final.

Un ejemplo del cruce del primer umbral se puede observar en el momento en que Luke Skywalker se da cuenta de que sus tíos fueron asesinados por el Imperio en *Star Wars A New Hope* (1977).

6. Las pruebas, los aliados, los enemigos

El héroe deberá aprender las reglas del nuevo mundo al que se adentra al cruzar el umbral. Este nuevo mundo, llámese mundo especial, prueba constantemente al héroe a través de varios peligros y desafíos. Se pondrá a prueba sobre todo la capacidad del héroe para adaptarse al nuevo mundo. En otras palabras, se evaluará como el héroe y su equipo actúan bajo presión. En esta instancia, sigue Vogler, el héroe deberá formar alianzas sabiendo quiénes son sus amigos y quiénes sus enemigos. El arquetipo de la sombra podrá ser alertado en esta instancia y tomar la forma de heraldo, mentor, figura cambiante o embaucador

para detener su camino. Un lugar que comúnmente representaron esta instancia en las narraciones audiovisuales es el bar o la cantina.

Para ejemplificar la sexta etapa en el género de Fantasía inmersiva audiovisual véase la escena en la que Frodo y compañía, luego de escapar momentáneamente de los malvados *Nazgul*, llegan al pueblo de humanos de Bree y, luego de momentos de desconfianza, se alían con Aragorn para seguir su camino en *The Lord of the Rings: The fellowship of the Ring* (2001).

7. La aproximación a la caverna más profunda

Una vez acostumbrado a las reglas de juego del mundo especial, el héroe se dirige a su centro. En esta etapa, el héroe debe prepararse para un desafío superior hasta los que superó hasta ahora. Debe armar un plan y asegurarse que todos sus aliados sepan su rol en dicho plan. Es una instancia de preparativos previos a entrar a la caverna más profunda. Dicho de otra manera, el héroe se aproxima al lugar que encierra el máximo peligro.

Para ilustrar mejor, esta investigación hace mención a la escena en la que la comunidad del anillo se adentra en las minas de Moria en el film de Fantasía inmersiva audiovisual *The Lord of the Rings: The fellowship of the Ring* (2001).

8. La odisea (el calvario)

Según Vogler, la odisea (o el calvario) forma parte del acontecimiento central de la historia o el hecho principal del segundo acto. En otras palabras, se podría explicar como la crisis. Para diferenciarlo del clímax (ya que el clímax es el gran momento del tercer acto y el acontecimiento culminante de todo relato) Vogler define una crisis como “aquel punto de una historia o drama en el que las fuerzas opuestas y hostiles se encuentran en su momento de máxima tensión”. El héroe cruza el segundo umbral y se enfrenta a su desafío más difícil y peligroso hasta el momento. Se encuentra en terreno chamánico, continua Vogler, en el cual la línea que separa la vida y la muerte es muy estrecha. Así mismo, el héroe deberá combatir a un gran enemigo o a sus propios temores para poder superar esta instancia. Esta etapa se

conoce como la caverna más profunda, la odisea, el calvario o en palabras de Campbell se conoce como el vientre de la ballena. Este es el momento en el cual el héroe parece morir. Es necesario recalcar que en algunas historias el héroe muere en esta etapa, pero tiene una resurrección. Es una instancia en la cual las emociones del espectador se ponen en suspenso para ser liberadas de manera eufórica cuando el héroe supera la odisea de manera victoriosa. Conviene subrayar, parafraseando a Campbell, que la instancia del vientre de la ballena es una etapa de metamorfosis en el héroe.

La secuencia de las minas de Moria, del film de Fantasía inmersiva audiovisual *The Lord of the Rings: The fellowship of the Ring* (2001) es útil para evidenciar la octava etapa de la odisea. En dicha secuencia, la comunidad del anillo se encuentra acorralada por un enjambre de goblins y orcos y Frodo parece ser asesinado por un troll pero sobrevive al tener una cota de malla de mythril (artefacto dado por la figura del mentor y tío Bilbo). Sin embargo, una vez superado este logro deben enfrentarse un demonio antiguo llamado Balrog que es ampliamente superior para el grupo por lo que Gandalf (el mago/mentor de Frodo) se sacrifica para que logren escapar. La mencionada secuencia planta el germen del cambio en Frodo ya que se da cuenta de que no quiere que mueran más amigos en por él.

9. La recompensa (apoderarse de la espada)

El héroe sale victorioso de la caverna más profunda y recibe la recompensa por la cual se embarcó en el viaje del héroe. Esta recompensa varía según la historia. Puede ser un objeto, digámosle elixir como también puede ser una doncella que liberó de las garras de la sombra. Así, por ejemplo, conseguir el Santo Grial en *Excalibur*, la cabeza de la gorgona Medusa en *Clash of the Titans* (1981) o el rescate exitoso de la princesa Leia junto con la adquisición de los planos para destruir la Estrella de la Muerte en *Star Wars A New Hope* (1977) podrían considerarse ejemplos de la recompensa en la Fantasía inmersiva Audiovisual.

A su vez, la recompensa puede no ser material o física, sino que pueden ser un don como la clarividencia, la conciencia de sí mismo o puede tener una epifanía.

Como resultado de tal empresa, en palabras de Vogler, el héroe finalmente consigue su título de héroe al haber conseguido el objetivo por el cual realizó el viaje. Más aún, la recompensa es una fase en la que el héroe celebra su victoria. Tal victoria puede ser momentánea o final, pero eso depende de la historia representada. Dicho lo anterior, en la instancia de la recompensa el héroe puede resolver un conflicto con uno de sus progenitores. Campbell denomina este momento como la reconciliación con el padre. La escena en la que Luke Skywalker se reconcilia con su padre en *Star Wars: The return of the Jedi* (1983) es un claro ejemplo de esta instancia.

Ahora bien, lo que Vogler sostiene con respecto a la adquisición de la recompensa y el roce con la muerte por parte del héroe es que no se le debe ir a la cabeza. Es decir, que el héroe puede convertirse en orgulloso o engreído y abusar de su poder con la condición de héroe renacido. En otras palabras, si el héroe no es cuidadoso, la obtención de la recompensa puede producir una distorsión en su viaje. En consecuencia, sigue Vogler, es menester que el héroe al cumplir su objetivo re emprenda su viaje. Ya sea en búsqueda de más odiseas o impartir lo aprendido a su pueblo en el mundo ordinario.

10. El camino de regreso

Luego de obtener la recompensa y celebrar, el héroe debe elegir cuál va a ser su paso siguiente: quedarse en el mundo especial, embarcarse en una nueva aventura o tomar conciencia de que debe abandonar el mundo especial e iniciar el camino de regreso. El hecho de haber tenido una gran victoria no quita que todavía tenga enfrentamientos por afrontar para finalizar su viaje. Dicho héroe debe afrontar las consecuencias del enfrentamiento con el mal. Las persecuciones son comunes en la décima etapa. Pero antes de tomar cualquier tipo de decisión, el héroe, continúa Vogler, debe atravesar otra etapa: la resurrección.

Baste, como muestra para ilustrar el camino de regreso en la Fantasía inmersiva Audiovisual, el momento en el que Luke Skywalker y compañía huyen de la Estrella de la Muerte y Darth Vader los persigue en *Star Wars A New Hope* (1977).

11. La resurrección

En esta etapa el héroe enfrenta su último gran desafío, en el que el arco de su personaje deberá llegar a su clímax (el cual puede ser uno o pueden estar encadenados dependiendo de la importancia dada a las historias secundarias) y producir efecto de catarsis en el espectador. Suele tratarse, sigue Vogler, de la pelea decisiva con la figura de la sombra encarnada en el villano. De manera semejante a la etapa de la odisea, la etapa de la resurrección se puede considerar como un segundo gran enfrentamiento con la muerte que el héroe debe superar. El héroe se ve forzado nuevamente a cambiar. Asimismo, el héroe debe sacrificar algo por el bien común. En algunas historias, es común que el héroe sea rescatado por el mundo exterior a último momento (por ejemplo, en la forma de un aliado) pero es preferible que el héroe salga por cuenta propia de ese embrollo. El riesgo a perderlo todo está en su máximo nivel en esta instancia.

Sirva de ejemplo de la resurrección en la Fantasía inmersiva Audiovisual, la escena en la que Luke Skywalker se rehúsa a luchar con su padre y es torturado por el Emperador Palpatine en *Star Wars: The Return of the Jedi* (1983).

12. El retorno con el elixir

El héroe vuelve al mundo ordinario con el elixir ganado y se cierran todas las historias ya que esta última etapa es la etapa del desenlace. Se establece el nivel de la recompensa y castigo finales. Aquí entra en juego la llamada justicia poética. Es decir, el villano recibirá un castigo proporcional a las ofrendas cometidas y el héroe recibirá una recompensa en proporción a sus logros realizados. Al volver a su hogar con el elixir, el héroe restaura el equilibrio en el mundo y completa así el círculo de su viaje. El final siempre es un final feliz. Eso no quita que el héroe no pueda morir ya que el elixir, como se mencionó anteriormente, puede ser un ideal o una lección que el pueblo debe incorporar. Sin embargo, si el héroe fracasa en obtener el elixir estará condenado a repetir la odisea una y otra vez.

Los conceptos recientemente expuestos se esclarecerán en el esquema presentado en “El Viaje del Escritor” de Christopher Vogler:

1. los héroes se nos presentan en el MUNDO ORDINARIO, donde
2. reciben LA LLAMADA DE LA AVENTURA.
3. Inicialmente se muestran RETICENTES o bien RECHAZAN LA LLAMADA, pero
4. un MENTOR los anima a
5. CRUZAR EL PRIMER UMBRAL e internarse en el mundo especial, donde
6. encontrarán PRUEBAS, ALIADOS Y ENEMIGOS.
7. se APROXIMAN A LA CAVERNA MÁS PROFUNDA, atravesando un segundo umbral
8. donde empezará su ODISEA o CALVARIO.
9. se apoderarán de su RECOMPENSA y
10. serán perseguidos en el CAMINO DE REGRESO al mundo ordinario.
11. Cruzan un tercer umbral, experimentan una RESURRECCIÓN y esta vivencia los transforma.
12. RETORNAN CON EL ELIXIR, una bendición o tesoro del que se beneficiará el mundo ordinario.

En cuanto a las figuras que interactúan entre sí durante el viaje del héroe, se las conoce también como los arquetipos. Vogler toma el concepto de arquetipo del ya mencionado Carl Jung. Los arquetipos están instaurados en el ideal colectivo de la especie humana (los sueños, fantasías, mitologías. el cine o la televisión) ya que son modalidades de pensamiento que se repiten desde la antigüedad. Una de las funciones del arquetipo es la de actuar como una máscara. En otras palabras, un personaje en una narración audiovisual no necesariamente deba encarnar un solo arquetipo sino que puede pasar por diferentes arquetipos a lo largo del relato. Vogler continúa diciendo que si aprehendemos el arquetipo que representa un personaje

concreto se puede saber si su función alcanza su máximo potencial. Tales arquetipos son:

- EL HÉROE
- EL MENTOR (El anciano o anciana sabios)
- EL GUARDIÁN DEL UMBRAL
- EL HERALDO
- LA FIGURA CAMBIANTE
- LA SOMBRA
- EL EMBAUCADOR

A continuación, esta investigación se procederá a explicar brevemente cada arquetipo para una mayor comprensión de su rol en el viaje del héroe:

- El Héroe

El héroe realiza un viaje real hacia un destino en particular y un viaje interior en el cual debe resolver algún conflicto interno. Según Vogler, el protagonista de una historia es el héroe de su propio viaje. El héroe incorpora a lo largo de su viaje rasgos de otros personajes/arquetipos para convertirse en un ser completo. Asimismo, los héroes tienen dos tipos de funciones: psicológicas y dramáticas.

La función psicológica del arquetipo del héroe es la del ego buscando su identidad e integridad. En el transcurso de dicha búsqueda el héroe pasa por diferentes cambios hasta convertirse en un ser completo.

Las funciones dramáticas del héroe son: identificación con el público (a través de cualidades universales que comparte con el espectador y cualidades únicas con las cuales se puede distinguir del resto de los héroes), debe tener un crecimiento a lo largo de la historia, debe llevar a cabo la acción decisiva de la historia, debe tener la facultad de sacrificio (es decir la capacidad de desprenderse de algo de mucho valor para su persona) y debe tener un enfrentamiento con la muerte. Habría que decir también, continúa Vogler, que el arquetipo del héroe puede ser utilizado por

personajes secundarios. Es decir, que su uso no es exclusivo del protagonista. A su vez, existen variaciones del héroe: los héroes resueltos y los reticentes, los antihéroes (en los que se pueden observar los héroes cínicos/heridos y los héroes trágicos), los héroes sociables, los héroes solitarios y finalmente los héroes catalizadores.

- El Mentor (el anciano o anciana sabios)

El arquetipo del mentor se dedica a ayudar y a instruir al héroe. La forma en que esa ayuda es transmitida varía según la historia. Puede ser un padre, un maestro, un científico, un anciano, etc. Así mismo, los mentores pueden ser oscuros, caídos, de continuidad, múltiples, cómicos, chamánicos e internos.

La función psicológica es la del yo. En otras palabras, sigue Vogler, el mentor actúa como la consciencia que guía al héroe por la senda de su vida y que está en contacto con todas las cosas.

Las funciones dramáticas pueden ser: la enseñanza, proporcionar un obsequio don (el cual el héroe debe ganar por medio del aprendizaje, el sacrificio o el compromiso), motivar al héroe a que se emprenda en la aventura y sembrar información que luego será importante a lo largo de la historia.

- El Guardián del Umbral

El guardián del umbral protege la entrada a los umbrales. Impide el paso al héroe. Su función dramática es poner el héroe a prueba. El arquetipo del guardián del umbral no necesariamente aparece representado en una historia de la mano del villano o de una figura antagonista, sino que puede también ser neutral. Frente al mencionado guardian, el héroe tiene varias opciones: derrotarlo, engañarlo o incorporarlo a su empresa.

La función psicológica del guardián del umbral es la de la neurosis. Sinónimos del guardián del umbral pueden ser cicatrices emocionales, carencias y

limitaciones personales del héroe. Cualquier momento previo a la toma de decisión del héroe en el que se pueden percibir que el héroe duda de si mismo se pueden denominar como terreno del guardián del umbral.

- El Heraldo

El arquetipo del heraldo es, generalmente, la figura que le otorga la llamada de la aventura al héroe. La función dramática del mencionado arquetipo es la de motivar al héroe a que acepte un desafío. Puede ser una persona como también puede ser un objeto o una fuerza. Ya sea un mensajero, un telegrama o la declaración de una guerra. Es decir, la figura del heraldo anuncia que se avecina un cambio significativo que podría afectar al héroe. La función psicológica del heraldo es la de la llamada del cambio. Se puede evidenciar en sueños, fantasías o figuras oníricas que anuncian internamente al héroe que algo nuevo se avecina.

- La Figura Cambiante

Sin la intención de ser redundante, la figura cambiante es de por sí cambiante e inestable. Por lo general, aparece encarnada en la forma del sexo opuesto del héroe. Ya sea como *femme fatale* o como *homme fatale*. Sin embargo, la figura cambiante no necesariamente busca la muerte del héroe. La función dramática de la figura cambiante es la de confundirlo y otorgar *suspense* a la trama. En ocasiones, el héroe puede portar la máscara de la figura cambiante para escapar de alguna situación o para engañar al guardián del umbral.

- La Sombra

El arquetipo de la sombra tiene como misión hacer que el héroe fracase en su empresa. La sombra le otorga al héroe un rival digno con quien luchar. En tal lucha, el héroe dará lo mejor de sí para salir de esa situación de peligro que amenaza con su vida. Los rasgos de la sombra son los defectos que uno desprecia ver en las personas o en uno mismo. Generalmente tal arquetipo aparece representado en el rol del villano, pero la sombra puede ser interna también. En

otras palabras, los sentimientos reprimidos del héroe forman parte de la sombra. Si la neurosis era, como se mencionó previamente, la función psicológica del guardián del umbral, la función psicológica de la sombra es, en cambio, la psicosis.

- El Embaucador

La función dramática del embaucador es la de proporcionar alivio cómico a una historia. Plasma las energías de la malicia y del cambio en una sola. La figura del embaucador desafía el status quo. Se expresa a través de travesuras, estafas, trampas y bromas que alertan la necesidad del cambio. Puede formar parte del equipo de la sombra como el del héroe. También puede ser una figura neutral.

La cosificación de la mujer

En la mayoría de las películas y series de Fantasía inmersiva realizadas en Occidente previas a Game of Thrones, la representación de la mujer es similar. A pesar de que tanto Campbell como Vogler expresan que la figura del héroe no tiene sexo, es decir que puede ser tanto masculina como femenina, el arquetipo de héroe en la Fantasía inmersiva audiovisual casi siempre es el de un hombre.

El rol de la mujer es el de la recompensa o bien llamado elixir (concepto de Vogler en El viaje del Escritor) por el cual el héroe se aventura en su empresa. La mujer es la doncella víctima e indefensa que debe ser rescatada. En otras palabras, la mujer funciona en la Fantasía inmersiva como un objeto de deseo para el héroe. Conviene subrayar que la palabra *objeto* no es menor en la explicación de este segundo parámetro del género de Fantasía inmersiva Audiovisual: ya sea una princesa, una campesina o una guerrera entre otros personajes, la mujer aparece en la mayoría de las historias con pocas prendas de vestir y evidenciando una sensual figura femenina.

Como resultado, se produce una cosificación del cuerpo de la mujer. Lo anterior no quiere decir que el héroe solamente desea tener relaciones carnales con

la mujer. Ella puede ser efectivamente el amor de su vida. Sin embargo, en algunos casos, la mujer puede aparecerse en el ya mencionado periplo del héroe, en palabras de Campbell en su libro "El héroe de las Mil Caras", como una tentación. Campbell menciona en su capítulo titulado "La mujer como tentación" que, si el héroe (entendido como un hombre que busca la pureza de su alma y el conocimiento ilimitado) no se encuentra lo suficientemente preparado para superar la tentación de la mujer (que encarna la vida, lo terrenal, lo carnal, el pecado) entonces puede llegar a fracasar en su empresa. A su vez, la mujer como tentación se podría asociar al arquetipo explicado anteriormente de la figura cambiante. Es importante recordar que la figura cambiante, encarnada entonces por la mujer, tiene como fin confundir al héroe, llevarlo por el mal camino. Por ejemplo, las *femme fatale* en los policiales negros.

Asimismo, no solo se cosifica a la mujer, sino que además se la pormenoriza. Es necesario recalcar que su rol en en las historias de Fantasía inmersiva audiovisual casi siempre era el de un personaje secundario. La razón por la cual muchos escritores o productores de fantasía justifican tal representación de la mujer comúnmente es que sus influencias en la creación de mundos secundarios eran los tiempos del Medioevo. En dichos tiempos, la función de la mujer era la de tener hijos y criarlos mientras el hombre iba a las guerras. Como esposa, debía ser abnegada, fiel y dócil. En esa época, para conformar una nueva alianza con un rival, la hija de un rey o de alguien de gran poder era obligada a casarse con el hijo de un rival sin tener decir alguno al respecto.

Algunos ejemplos de la representación de la mujer en las fantasías Inmersivas Audiovisuales pueden ser: La princesa Leia en el film *Star Wars a New Hope* (1977), Xena la princesa guerrera en la serie spin off de *Hércules: Los viajes secundarios* llamada *Xena: Warrior Princess* (1995-2001) y la guerrera Eowyn de *The Lord of The Rings: The Return of the King* (2003).

Lo que se puede observar como factor común en estas representaciones de mujer es el concepto de *mujer fuerte*. Es decir, la mujer que se puede defender "como un

hombre". Sobre este concepto, se volverá más adelante en la investigación cuando se analice la representación de la mujer en Game of Thrones.

CAPÍTULO 3: Los parámetros que Game of thrones ofrece a la fantasía inmersiva audiovisual

Influencias, antecedentes o precursores de Game of Thrones.

El siguiente punto tratara de dar cuenta las influencias, antecedentes o precursores de la serie de televisión Game of Thrones.

En lo que respecta a la literatura, se podría a decir que dicha serie está basada en la saga de libros aún inconclusa del escritor norteamericano George R.R. Martin titulada *“A Song of Ice and Fire”*. La mencionada saga comprende al momento los siguientes libros: *“A Game of Thrones”*, *“A Clash of Kings”*, *“A Storm of Swords”*, *“A Feast for Crows”* y *“A Dance with Dragons”*.

En cuanto a las influencias cinematográficas, un claro ejemplo podría ser la trilogía de films de Peter Jackson: *“The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring”*, *“The Lord of the Rings: The Two Towers”* y *“The Lord of the Rings: The Return of the King”*.

Acerca de los precursores de Game of Thrones en la televisión, esta investigación procede a mencionar las siguientes series de HBO: *“The Sopranos”* y *“Rome”*.

Ficha técnica de Game of thrones y condiciones de producción.

A continuación, esta investigación otorga información técnica sobre Game of Thrones y sus condiciones de producción:

- Nombre: Game of Thrones
- Género: Fantasía Inmersiva
- Creadores: David Benioff y D.B. Weiss
- Temporadas: 8 (2011-2019)

- Episodios: 73
- Duración promedio de episodio: 57 Minutos
- Trama: En el mítico continente de Westeros, varias poderosas familias feudales pelean por el control de los Siete Reinos. Mientras tanto, un antiguo enemigo del reino de los hombres vuelve a aparecer luego de miles de años para asesinarlos a todos. Así mismo, en otro continente atravesado por el Mar Angosto, los últimos sobrevivientes de la dinastía derrocada de Westeros planean tomar de nuevo sus tierras.
- Lenguaje adulto.
- Escenas de sexo explícito.
- Violencia gráfica.
- Certificación: Dependiendo del país, apta para mayores de 15 o 18 años.
- Fecha de lanzamiento: 8 de Mayo del año 2011.
- Países: Estados Unidos y Reino Unido.
- Idioma: Ingles.
- Países utilizados como locaciones: España, Irlanda del Norte, Croacia, Marruecos, Malta e Islandia.
- Productoras: Home Box Office (HBO), Television 360, Grok! Studio (As Grok! Television), Generator Entertainment y Bighead Little Head.
- Formato: Digital.
- Sonido: Dolby Digital.

Desde el año 2001, en vista del éxito en taquilla que fue el estreno de *The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring*, George R. R. Martin recibe varias propuestas para adaptar sus libros al medio cinematográfico. Sin embargo, el autor rechazó las propuestas al considerar su obra demasiado compleja para llevar a cabo. *A Song of Ice and Fire*, la saga aún inconclusa de libros escrita por el autor, cuenta con varios personajes con punto de vista y cuando George R. R. Martin le preguntó a los productores de cine cómo iban a adaptar su historia la respuesta no fue satisfactoria ya que su "solución" era contar la historia desde el punto de vista de un único personaje principal. Asimismo, en cuanto a las escenas de sexo y violencia representadas en la saga de libros, el autor consideraba que seguramente serían censuradas por los productores.

Ahora bien, en el año 2006, David Benioff (guionista norteamericano conocido por ser el guionista de Troya (2004)) lee los libros de George R. R. Martin y se contacta con su amigo David Brett Weiss (también escritor y guionista estadounidense) con la intención de contactar a George R. R. Martin para adaptar sus libros. Después de un almuerzo de 5 horas en el restaurante Santa Monica Boulevard en California en el cual David y Dan le comparten sus propuestas a George (y éste les pregunta quién es la madre de Jon Snow), el mencionado autor les da su autorización para adaptar la serie. Para ese entonces, la televisión por cable experimentaba una evolución en lo que respecta a su contenido de la mano de Home Box Office (HBO). Dicha cadena, con series como The Sopranos, demostró la capacidad de crear programación original, adulta, sofisticada y sin las censuras de la televisión tradicional. Desde el principio, la propuesta de Benioff y Weiss fue que HBO debía producir Game of Thrones. De hecho, el pitch o la frase *high concept* con la cual promocionaron a HBO lo que sería la serie era: *The Sopranos in Middle Earth*. En castellano se traduce de la siguiente manera: Los Soprano en la Tierra Media. En otras palabras: La serie dramática más exitosa de HBO dentro de el mundo secundario más exitoso de la Fantasía inmersiva.

Un mundo diegético *in media res*

A modo de introducción, antes de explicar el mencionado parámetro, habría que dar cuenta en primera instancia cómo es el mundo secundario de Game of Thrones. De acuerdo a lo anteriormente expuesto en el Capítulo 1 en lo que concierne a los diferentes mundos secundarios del género de Fantasía inmersiva Audiovisual, es necesario para esta investigación recordar que se puede decir que existieron dos tipos de mundos secundarios representados: El mundo secundario primitivo y el mundo secundario moralista. El primero se jacta de ser un mundo en el que las características fundamentales en el héroe son la violencia y la fuerza. En otras palabras, en los mundos primitivos, solamente sobrevive el más fuerte. En el segundo, en cambio, la característica principal del héroe es la moral que aparece representada en héroes con un sentido del honor y el deber. Sin embargo, Game of Thrones presenta un mundo secundario que combina las características de ambos

mundos y el producto es algo nuevo y con un mayor grado de complejidad. En el mundo de Game of Thrones, no por el hecho de que un personaje tenga como atributo la fuerza de Arnold Schwarzenegger en "Conan el Bárbaro" o que se vea regido por un código de honor como Luke Skywalker significa que logrará superar los obstáculos y restaurar el orden en la sociedad. Más aún, la mencionada serie comprende el bagaje de información que el espectador de Fantasía inmersiva posee sobre el género en cuestión y, a través del saber de ese conocimiento, realiza giros "sorpresivos" en algunas líneas de acción, pero verosímiles debido a una relación de causalidad. Además, Game of Thrones comenta sobre algunas características cristalizadas del género para indicar que el mundo secundario en el que se desarrolla la historia no es el mundo secundario de siempre: por ejemplo, en lo que respecta a los giros "sorpresivos", al final del primer capítulo titulado "Winter is Coming", el joven de 10 años Brandon Stark descubre accidentalmente mientras escala una torre a la Reina Cersei Lannister y a su hermano Jaime Lannister teniendo sexo pero es descubierto por los hermanos y Jaime decide tirarlo por la ventana. Es decir, que el incesto y la violencia sorpresiva pero justificada son elementos no comunes en la Fantasía inmersiva Audiovisual. Sobre los personajes y los caminos que realizan se hará énfasis en el capítulo titulado Múltiples Viajes del Héroe.

En cuanto a la presentación del mundo secundario de Game of Thrones, el paso siguiente sería el de dotar de un espacio y un tiempo a la serie Game of Thrones. Espacialmente, el mundo de Game of Thrones es un mundo que está dividido en 2 continentes principales separados por un mar denominado Mar Angosto. Los mencionados continentes son: Westeros y Essos. Las estaciones del año en el mundo de Game of Thrones son diferentes a la de nuestro mundo real circundante, ya que en el mundo de Game of Thrones las estaciones pueden llegar a durar años en vez de meses. El continente de Westeros está dividido en los llamados Siete Reinos compuestos por siete reinos gobernados por casas feudales pero que responden al Trono de Hierro (asiento del monarca de los Siete Reinos). Dichas casas feudales son: el Norte (regido por la casa Stark), el de la Montaña y el Valle (regido por la casa Arryn), el de las Islas de Hierro (regido por la casa Greyjoy); el de la Roca (regido por la casa Lannister), el reino del Dominio (regido

por la casa Tyrell); las Tormentas (regido por los Baratheon); y Dorne (regido por los Martell). Más allá del Norte de Westeros y limitado por un muro de hielo existen regiones en las que predominan temperaturas bajas y que son habitadas por individuos denominados “salvajes”. El sistema de gobierno de Westeros es monárquico feudal. La capital de los Siete Reinos está ubicada en Desembarco del Rey, la cual es una ciudad costera y donde se encuentra el Trono de Hierro, asiento de poder de la máxima autoridad de la monarquía: El Rey. Asimismo, aunque el poder absoluto lo tiene el Rey, Los Siete Reinos son administrados por la Mano del Rey. Dicho puesto actúa como consejero real. Sus tareas son actuar en función de los bienes del Reino. Más aún, en Westeros es ilegal la esclavitud. En Westeros se pueden apreciar 3 religiones: Los Viejos Dioses (cuyos practicantes residen en el reino del Norte y más allá del Muro y los Siete (religión similar al catolicismo en el aspecto de que la deidad venerada está compuesta por varias figuras). También existe El Dios Ahogado pero sus devotos se encuentran solamente en las Islas de Hierro. Del otro lado del Mar Angosto, se encuentra Essos. En Essos las ciudades por lo general son más cosmopolitas y sus civilizaciones son más bárbaras. La esclavitud es un negocio en este continente. Sin embargo, toda esta información sobre el mundo secundario de Game of Thrones es brindada al espectador de forma gradual en vez de realizarlo de manera directa a través de la ya mencionada *noción del érase una vez*. A lo largo de varias escenas del primer capítulo de Game of Thrones y, sobre todo, a través de *acciones* la mencionada serie logra dar cuenta de algunos funcionamientos del mundo secundario en paralelo al desarrollo de sus personajes. Acorde con la *noción de érase una vez*, la manera en la cual se manifiestan por lo general las fantasías Inmersivas Audiovisuales es a través de un prólogo. Mediante dicha herramienta, el espectador realiza su inmersión dentro del mundo secundario. Asimismo, el prólogo de los mundos secundarios fue representado de varias maneras: Intertextos, voz en off o diálogos informativos. Conforme a lo anteriormente planteado, esta investigación determina que la primera escena del primer capítulo de la primera temporada de Game of Thrones cumple el rol de prólogo ya que anuncia la amenaza sobrenatural de los Caminantes Blancos la cual parecería ser la fuerza antagónica más importante de la serie. No obstante, la escena de apertura de Game of Thrones se diferencia del resto de la Fantasía

inmersiva audiovisual en relación a cómo trabaja el *tratamiento* de dicha herramienta.

Para analizar la manera en la cual aparece representado el prólogo en Game of Thrones, se procederá a realizar un análisis de la secuencia de inicio de la serie. En primera instancia se hará una transcripción de la secuencia de inicio.

Pantalla en negro. Fundido encadenado a un plano conjunto de **TRES JINETES** a caballo vestidos de negro frente a la cámara formando un triángulo con uno de los jinetes más cerca de la cámara (llámese el **LÍDER** sólomente por su disposición en el espacio). Los tres jinetes están vestidos para un clima invernal. Se ve nieve que cae y el día es nublado. Los dos jinetes en los extremos del plano sostienen antorchas y tienen un gorro que cubre su cabeza (llamense por su aspecto físico **JINETE VIEJO** el de la izquierda del plano y **JINETE JOVEN** el de la derecha). El **LÍDER** no tiene gorro ni sostiene una antorcha. Dentro del mismo plano se puede apreciar el espacio. Se podría decir que es un patio exterior de un fuerte y que es de día. También, en el mismo plano, una especie de portón se abre frente a la cámara. El portón se abre cubriendo momentáneamente el plano para luego revelarlo nuevamente. En el plano siguiente, se ven a **EL LÍDER**, el **JINETE JOVEN** y el **JINETE VIEJO** de espaldas mientras que se adentran a una especie de túnel. Se escuchan los relinchos de caballos y una música sombría compuesta por sonidos semejantes a búhos o aullidos de lobos. En el plano siguiente se ve la cara del **JINETE VIEJO** que mira hacia adelante (sigue la música). En el plano siguiente, se ve la cara del **LÍDER** que observa de manera curiosa su entorno mientras avanza con su caballo (sigue la música). En el plano siguiente, se ve la cara del **JINETE JOVEN** que mira hacia adelante (sigue la música). En el plano siguiente se ve al **LÍDER**, **JINETE VIEJO** y **JINETE JOVEN** en un plano general con punto de fuga que da cuenta de la dimensión del túnel por el que se adentran (sigue la música). Se ve en un plano medio conjunto al **JINETE VIEJO**, el **LÍDER** y el **JINETE JOVEN** detenidos. Se escucha un portón que se abre (sigue la música). En el plano siguiente se ve el portón desde afuera que se abre. Se ve una especie de muralla como fondo del portón. El **JINETE VIEJO**, el **LÍDER** y el **JINETE JOVEN** salen en ese orden al exterior y el **JINETE JOVEN** apoya su antorcha en una especie de

tacho mientras avanza con su caballo. En el plano siguiente se ve esa acción pero en un plano gran general donde se puede apreciar la inmensidad del muro, el punto de fuga es infinito ya que termina en una niebla y se ve una porción de un bosque a la derecha del plano. En el plano siguiente se ve al **JINETE JOVEN**, a el **LÍDER** y al **JINETE VIEJO** que desde dentro del bosque que se adentran al bosque. El **JINETE JOVEN** se aleja del **LÍDER** Y el **JINETE VIEJO**, yéndose por la derecha del plano mientras que el **LÍDER** y el **JINETE VIEJO** se van por la izquierda. En plano siguiente, se ve al **JINETE JOVEN** de perfil a la cámara en un plano entero que avanza por el bosque. La música se detiene pero se mantiene el sonido del viento. La cámara realiza un travelling horizontal para seguir el movimiento del **JINETE JOVEN**. En el plano siguiente, el **JINETE JOVEN** recorre el bosque, pero esta vez se lo ve en un plano general donde se puede apreciar la inmensidad del bosque con sus árboles que traspasan los límites del cuadro. Casi al finalizar el plano se escucha un aullido y vuelve la música sombría. En el plano siguiente, la cámara realizar un travelling horizontal hacia la izquierda con un leve paneo hacia la derecha para revelar detrás del tronco de un árbol al **JINETE JOVEN** que camina hacia la cámara mirando fuera de campo a la derecha del cuadro y detiene su caballo (sigue la música). En el plano siguiente se un fragmento del bosque en el que emana humo. En el plano siguiente el **JINETE JOVEN** calma su caballo y desmonta mirando atentamente en la misma dirección. Decide acercarse al paso tirando de su caballo en la dirección de donde proviene el humo (sigue la música). En el plano siguiente, la cámara realiza un leve travelling hacia adelante para enfatizar en el fragmento de bosque donde se ve que emana humo. En el plano siguiente, se ve en un Plano Medio Frontal al **JINETE JOVEN** que camina hacia la cámara mirando en dirección a la fuente de humo hasta terminar en un Primer Plano de su cara. EL **JINETE JOVEN** se detiene y se agacha saliendo de cuadro. En el plano siguiente la cámara sigue de espaldas al **JINETE JOVEN** mientras éste avanza cuerpo a tierra por una colina, en la cima de la colina se puede ver humo que emana de una fuente todavía desconocida. Momentos antes de llegar a la cima se detiene la música, pero sigue el sonido del viento. Se ve en tres cuartos al **JINETE JOVEN** que asoma su cabeza por la colina y mira fuera de campo a la derecha del cuadro. El plano siguiente se ve un plano detalle de una fogata de la que emana humo y en el piso alrededor de la fogata se ven pedazos de brazos y

piernas humanas esparcidos y congelados se escucha la música en mayor intensidad y de manera repentina. En el plano siguiente, la cámara hace un acercamiento a la cara del **JINETE JOVEN** que observa esta situación. En el plano siguiente se ve un plano detalle de una cabeza humana cercenada y clavada en un palo en el piso. Se ve otro plano de una cabeza cercenada y clavada en un palo en el piso. La cámara se acerca aún más al rostro del **JINETE JOVEN** que observa la situación. En el plano que le sigue se ve el cadáver de un ser humano de la cintura para arriba con los brazos abiertos boca arriba. El plano que le sigue es un plano similar de un ser humano de la cintura para arriba con los brazos abiertos boca arriba. En el plano siguiente se puede que la cámara se acerca aún más al rostro del **JOVEN JINETE** que observa la situación. Se ve un plano más abierto de la fogata con el humo que emana de ella en el que se puede apreciar los cadáveres mutilados de más cadáveres. Se observa que los cadáveres están ordenados en un círculo con una línea que lo atraviesa. Por fuera del círculo en algunos extremos hay cabezas cercenadas clavadas en palos. En el plano que sigue, el **JINETE JOVEN** se levanta y se retira de manera abrupta. Cuando se gira, en el plano siguiente, se ve lo que parece una figura humana femenina con harapos de piel que tiene una rama atravesada con sangre. En el plano siguiente, se ve un primer plano de la cara del cadáver de una **CHICA** que mira en dirección al **JINETE JOVEN**, se ve que tiene sangre seca en sus labios. El **JINETE JOVEN** la mira horrorizado. La cámara recorre nuevamente el cadáver de la **CHICA** ensartada en el árbol. Se ve en Plano Pecho que el **JINETE JOVEN** se va del cuadro. En el plano siguiente, se vuelve a ver a la **CHICA** ensartada en el árbol y el **JINETE JOVEN** que corre alejándose de la cámara hacia su caballo que está al fondo del plano. Aumenta el ritmo y la intensidad de la música. En los tres planos siguiente se ve al **JINETE JOVEN** que galopa apresurado por el bosque. En el plano siguiente, se ve un plano cenital de el círculo previamente descrito de cadáveres. Finaliza la música y se escucha la voz del **LÍDER**. Elipsis. En la escena siguiente, compuesta por trece planos, se ve al **LÍDER** que arregla la montura de su caballo mientras pormenoriza y cuestiona lo que el **JINETE JOVEN** acaba de presenciar. EL **JINETE JOVEN** le dice que nunca vio a los salvajes actuar así, **EL JINETE VIEJO** le recuerda al **LÍDER** de que deben volver al Muro ya que sus órdenes eran solamente rastrear a los salvajes. EL **LÍDER** se burla del **JINETE JOVEN** y del **JINETE VIEJO** y le advierte

al **JINETE JOVEN** que si vuelve al Sur lo van a colgar como desertor. El **LÍDER** les insiste de seguir adelante y el **JINETE JOVEN** y el **JINETE VIEJO** acceden de manera reticente. En el plano siguiente, se observa una elipsis temporal que da paso a la siguiente escena. EL **LÍDER**, el **JINETE JOVEN** y el **JINETE VIEJO** llegan a la zona donde estaba ubicada la fogata con los cadáveres, pero no se ve ningún cadáver en el suelo. En los seis planos siguientes se al **LÍDER**, el **JINETE JOVEN** y el **JINETE VIEJO** que buscan rastro de cadáveres, pero no encuentran nada. EL **LÍDER** se burla de esto. El **JINETE VIEJO** le dice al **JINETE JOVEN** que busque por los alrededores. A través de un montaje paralelo que va *in crescendo* junto con la música compuesto por 64 planos, se ven dos escenas que se dan al mismo tiempo: en una escena el **JINETE JOVEN** recorre el bosque hasta que encuentra a la **CHICA** muerta pero reanimada con ahora ojos azules que lo mira y sonríe por lo que el **JINETE JOVEN** huye mientras que en la escena paralela el **JINETE VIEJO** y el **LÍDER** son emboscados por unos **SERES SOBRENATURALES** con una anatomía similar a lo de los humanos pero con ojos extremadamente azules que asesinan al **LÍDER** y persiguen al **JINETE VIEJO**. El montaje paralelo llega a su fin cuando finalmente el **JINETE JOVEN** y el **JINETE VIEJO** se encuentran cara a cara en el bosque pero uno de los **SERES SOBRENATURALES** decapita al **JINETE VIEJO** (en este momento la música se detiene de manera abrupta) y le arroja la cabeza al **JINETE JOVEN**. Éste la mira y se arrodilla resignado mirando fuera de campo. Fundido a negro.

Ahora bien, en segunda instancia, se procederá a analizar la secuencia de inicio. Acorde con lo anteriormente expuesto, se puede deducir lo siguiente: a nivel de puesta en escena, el mundo secundario de Game of Thrones parecería ser un mundo pseudo medieval (recordar parámetro de la Fantasía según Ursula K Leguin en su texto “Some assumptions about Fantasy”) debido al vestuario y el diseño de producción. Los elementos que hacen que este mundo se convierta en uno secundario podrían ser el tamaño monumental del Muro y los seres sobrenaturales.

A nivel de la acción, se observa a unos soldados provenientes del Muro (una muralla inmensa) que realizan una expedición con el objetivo de rastrear “salvajes” (seres humanos bárbaros) pero son interceptados por unos seres sobrenaturales desconocidos que asesinan a todos los soldados menos a uno.

En cuanto al estatuto de personaje, se puede observar que estos personajes son soldados y que están regidos por las órdenes de sus superiores. No cumplir las órdenes e irse “al Sur” tiene como consecuencia la muerte. Por la caracterización del personaje del **JOVEN JINETE** como del **JINETE VIEJO**, esta investigación considera que estos personajes tenían experiencia en el terreno a diferencia de el personaje denominado el **LÍDER**.

A su vez, teniendo en cuenta las 73 horas de material de Game of Thrones, la secuencia de inicio da cuenta de la estructura *coral* que caracteriza a Game of Thrones al presentar múltiples personajes con punto de vista para luego ser descartados al asesinarlos (sobre este punto en particular se hará hincapié cuando se analice el parámetro del Viaje del Héroe en Game of Thrones). Habría que mencionar, además, que la secuencia de inicio parecería presentar a los Caminantes Blancos como la fuerza antagónica principal de la serie. Dicha secuencia presenta como línea de acción la pelea de los Caminantes Blancos contra los humanos la línea de acción principal. Sin embargo, por la cuota de pantalla que recibe en la primera temporada se podría pensar que Game of Thrones considera como principal otra línea de acción: la disputa de casas nobles por el Trono de Hierro.

Otro punto que se puede observar es el tono que busca emular la serie. Al haber gran detalle a nivel de vestuario y producción similar al que se observa, por ejemplo, en la trilogía de films de *The Lord of the Rings* de Peter Jackson y acompañado de escenas in *media res* que transmiten información a través de acción dramática en contraposición a una mera exposición entonces se podría decir que Game of Thrones busca generar un *efecto de lo real* pero en un mundo secundario. Que la historia comience empezada hace que el espectador sepa menos que los personajes y también provoca que el espectador termine con varios interrogantes al finalizar la secuencia de inicio: ¿Quiénes y que son los Caminantes Blancos? ¿Que es el Muro? ¿Quiénes son estos soldados? ¿En qué momento de la historia nos encontramos? En consecuencia, la ausencia de un contexto explícito en vez de crear una confusión en la inmersión del espectador en el mundo secundario genera el efecto contrario. En otras palabras, la secuencia de inicio produce expectativa.

En consonancia con los antecedentes expuestos en la secuencia de inicio con respecto a donde se ubica el mundo secundario en el cual se desarrolla Game of Thrones, otra herramienta que ayuda a facilitar el posicionamiento en el espacio del mundo secundario para el espectador de la Fantasía inmersiva es la secuencia de títulos. La mencionada secuencia comienza luego de un breve fundido a negro posterior a la secuencia de inicio.

La secuencia comienza con un plano detalle de una especie lienzo que se mueve por el plano en el cual se puede ver inscripto brevemente la figura de un volcán en erupción, una ciudad flameante y un dragón escupiendo fuego. La cámara se aleja en un travelling horizontal hacia atrás para revelar en el fondo una forma circular de luz envuelta por varios lienzos similares al descrito. Los lienzos comienzan a cubrir el espacio para luego realizar un recorte del plano sobre el lienzo anteriormente expuesto en el que se puede ver al mismo dragón escupiendo fuego y, detrás de él, un grupo de hombres armados en un barco y líneas onduladas a su alrededor que dan a entender que se encuentran en un mar. La cámara luego se desplaza hacia la derecha para revelar, detrás de la bola de luz, un plano abierto de un mapa (a partir de este momento comienzan a aparecer paulatinamente los créditos del reparto, seguidos del equipo técnico). La cámara realiza un travelling in cenital hacia adelante que, acompañado de unos recortes del plano, puntualiza en lo que sería la planta de una ciudad cuyo nombre aparece escrito como Kings Landing. La cámara se acerca aún más al mapa de forma cenital y puntualiza sobre un emblema circular de un ciervo negro sobre un fondo dorado. En el plano siguiente, la cámara se coloca en un plano levemente picado hacia abajo que muestra la planta de King's Landing. Las piezas que conforman la planta se erigen hacia arriba dando a la forma de la ciudad un aspecto tridimensional. En los tres planos consecutivos vemos como la ciudad llega a su aspecto final. Se observa un castillo de color rojizo y una ciudad amurallada. Con un travelling in horizontal en ángulo cenital la cámara se aleja de King's Landing y recorre el mapa hacia el Norte para puntualizar sobre otra ciudad: Winterfell. En los dos planos siguientes, se puede observar una ciudad amurallada desde arriba en la que se observa un emblema circular de un lobo. A través de una serie de planos, la cámara puntualiza sobre un árbol blanco dentro de Winterfell. A través de un travelling vertical con

angulación supina se observa que el árbol tiene una cara tallada en su tronco y que sus hojas son coloradas. La cámara muestra nuevamente al final del plano anterior a la bola de luz mencionada anteriormente simulando un sol en el cielo. En el plano consecutivo, vemos en forma de contraplano a la bola de luz envuelta nuevamente en lienzos con el mapa de fondo simulando la tierra. Luego, se realiza un recorte sobre la bola de luz para remarcar sobre uno de los lienzos en el que se ve inscripto un león atacando la espalda de un dragón mientras que un ciervo ataca al dragón de frente. La cámara luego presenta a Winterfell desde un plano general picado para luego alejarse y dirigirse a través del mapa hacia el norte donde se observa un muro que divide la última parte del mapa en dos terrenos separados. Sobre la base del muro se ven unos edificios y una escalera que conecta con la cima del Muro. Debajo del muro en el piso se puede ver escrito las siguientes palabras: The Wall. La cámara presenta nuevamente, luego, en un plano general a el Muro en el que se ve un terreno cubierto de nieve detrás de él para luego dirigirse nuevamente al Sur hasta detenerse en un plano general de Kings Landing y, en el mismo plano la cámara se dirige hacia la derecha (o en términos geográficos hacia el este) para revelar un mar y, del otro lado del mar, una ciudad cuyo nombre escrito en el mapa es Pentos. A través de una serie de planos se ve como las partes de la ciudad se erigen hasta que se conforman en una ciudad tridimensional. En el plano siguiente, se ve un detalle de uno de los lienzos que recorre la bola de luz en el que se puede apreciar en el centro a la figura de un ciervo con una corona y un león arrodillado. Finalmente, la cámara se aleja del lienzo para revelar un emblema circular atravesado por un lienzo con el título de la serie: Game of Thrones. En los cuatro vértices del emblema se observa la cabeza de: un león, un dragón, un ciervo y un lobo.

Con respecto a la presentación del mundo secundario de Game of Thrones, se podría decir que la mencionada secuencia de títulos ubica principalmente al espectador en el espacio y, además, otorga indicios de la historia previa a los eventos de la primera temporada de Game of Thrones. Sin embargo, los mencionados indicios solo se van a poder apreciar al volver a ver la serie.

La nueva información sobre el espacio que la secuencia de inicios presenta es que el mundo secundario de Game of Thrones está compuesto por dos

continentes principales que están divididos por un Mar. Al norte del primer continente representado se ubica El Muro, el cual fue presentado previamente en la secuencia de inicio. Además del muro, la mencionada secuencia presenta a otras ciudades a las que, en retrospectiva, el capítulo hará alusión. Dichas ciudades son: King's Landing (la cual posee el emblema del ciervo), Winterfell (la cual posee el emblema del lobo) y Pentos (la cual se ubica en el segundo continente representado). La presentación de las mencionadas ciudades de la mano de castillos y murallas junto con la música refuerzan la idea previamente expuesta en el análisis de la secuencia de inicio de que la puesta en escena de Game of Thrones da cuenta de un mundo secundario pseudo medieval. Asimismo, el hecho de que tanto Kings Landing como Winterfell poseen emblemas de animales junto con los lienzos que circulan en la bola de luz darán cuenta de tantos sucesos históricos previos a los eventos al comienzo de Game of Thrones como las familias feudales que la atraviesan a lo largo de la serie. Sobre la historia representada en la secuencia de títulos se explicará más adelante cuando se exponga en qué tiempo se desarrolla dicho mundo secundario.

Por otro lado, a nivel de montaje, luego de observar el primer capítulo de Game of Thrones se podría afirmar que la secuencia de títulos hace referencia a la estructura coral que presenta la serie y que será desarrollada por varios personajes de manera simultánea. Asimismo, la secuencia de títulos podría denominarse como una secuencia orgánica ya que a medida que avanzan los capítulos se presentan nuevas ciudades o, si ocurre algún evento que cambie algo en una ciudad, se hará alusión en la secuencia.

En lo que respecta a la historia del mundo secundario de Game of Thrones, la historia del primer capítulo comienza quince años después de una guerra civil conocida como la “rebelión de Robert”, en la cual Robert Baratheon destrona al Rey Aerys Targaryen (apodado el Rey Loco) y se proclama gobernante de Westeros. La secuencia de títulos anteriormente expuesta, hace alusión a sucesos históricos previos a los eventos de Game of Thrones a través de las imágenes inscritas en los lienzos que circulan alrededor de la bola de luz. A modo de revisión, dichas imágenes eran: Un volcán en erupción y una ciudad prendiéndose fuego y un

dragón escupiendo fuego (la anterior serie de imágenes hace alusión a un suceso histórico denominado como la Maldición de Valyria. Valyria era una ciudad donde vivían los jinetes de dragón ancestros de la familia Targaryen y predominaba la magia pero por razones desconocidas su ciudad fue destruida en una serie de erupciones volcánicas junto con toda su población.); Un dragón y detrás del mismo un grupo de hombres en un barco en el mar (la anterior serie de imágenes hace alusión a la llegada de los Targaryen (familia de sangre valyria) al continente Westeros); Un león y un ciervo atacando a un dragón (la anterior serie de imágenes hace alusión a la “rebelión de Robert” en la que Robert Baratheon (líder de la casa feudal Baratheon cuyo emblema es un ciervo) se enfrenta y logra destronar al Rey Aerys Targaryen (líder de la casa feudal Targaryen cuyo emblema es un dragón) junto con la ayuda de Tywin Lannister (líder de la casa feudal Lannister cuyo emblema es un león). Asimismo, a modo de interpretación, se podría decir que el hecho de que el león está atacando por la espalda al dragón se puede relacionar a la manera en la cual los Lannister traicionaron a los Targaryen otorgando la victoria a Robert Baratheon; Un ciervo sobre una colina y un león arrodillado (la anterior serie de figuras hace alusión al triunfo de Robert Baratheon gracias a la ayuda de los Lannister y su posterior coronación). No sólo a través de la secuencia de títulos es que el espectador de Game of Thrones se ubica en el espacio sino que al presentar las ciudades del primer capítulo se puede observar un texto en el margen izquierdo del cuadro con el nombre de casa ciudad. Se podría decir que los mencionados textos son el mayor grado de exposición de información. del capítulo.

Luego de la secuencia de inicio y la secuencia de títulos, el primer capítulo de la primera temporada de Game of Thrones es un capítulo que funciona con una estructura más bien clásica. El mencionado capítulo funciona como una presentación de tanto el mundo secundario donde se va a desarrollar la historia como los personajes que la llevarán a cabo. Más aún la primera acción de cada personaje define su carácter y su dinámica con el resto de los personajes.

Es importante remarcar también que en la mayoría de las fantasías Inmersivas Audiovisuales previas Game of Thrones, los recursos narrativos (de la mano de intertítulos, voz en off y diálogos informativos) eran utilizados no sólo para

ubicar al espectador hipotético en un tiempo y un espacio determinado, sino que también su otra función era la de dejar en claro las fuerzas antagonistas que iban a entrar en conflicto. Generalmente, ese choque de fuerzas se mostraba polarizado en dos facciones: El Bien y el Mal. Dicha polarización fue explicada por la difunta crítica Ursula K Le Guin en el Capítulo Uno como rasgo característico de la Fantasía inmersiva Mercantilizada. En cambio, la serie de televisión Game of Thrones, complejiza esta lucha clásica entre las fuerzas que encarnan el Bien y el Mal al presentar personajes tridimensionales con una Moral más bien gris. Para ejemplificar, esta investigación hace énfasis en el personaje de Ser Jaime Lannister. En el capítulo 10 de la primera temporada de Game of Thrones, Catelyn Stark es informada de la muerte de su marido Ned Stark por lo que en un acto de ira mezclado con duelo visita al prisionero de guerra Sir Jaime Lannister para desquitarse con él. Catelyn le dice que Jaime se va a ir al infierno si los dioses son justos. A lo que Jaime le pregunta que si los dioses son justos, porque el mundo está lleno de justicia. Más aún, en el séptimo capítulo de la segunda temporada de Game of Thrones, Catelyn le echa en cara a Jaime que él no cumplió ningún juramento a los que se comprometió como caballero. A lo que él responde que existen muchos juramentos: Obedece a tu padre, defiende al rey, protege al pueblo. Jaime se pregunta también: ¿Que pasa cuándo tu padre odia al rey? ¿O cuándo el rey mata inocentes? No importa lo que hagas, si cumplis un juramento automáticamente estas rompiendo otro.

En resumidas cuentas, el mundo secundario de Game of Thrones es un mundo que tiene rasgos tanto del mundo primitivo como del mundo moralista. Sin embargo, es un mundo más bien cínico en el cual, por lo menos en la primera temporada, los elementos fantásticos son casi nulos. Asimismo, si bien posee un prólogo que otorga algo de contexto en relación con el mundo secundario, la información provista es mínima. Más aún, la serie Game of Thrones no utiliza la noción de *erase una vez* para implementarlo, sino que presenta el determinado mundo *in media res*. La mencionada técnica permite que el contexto en el que se desarrolle la serie de televisión se construya a medida que avanzan las acciones, lo cual produce una expectativa por tanto conocer el contexto como lo que ocurre en el presente. Las acciones son llevadas a cabo por medio de una gran variedad de

personajes con punto de vista. Algunos de estos personajes podrían llamarse héroes. En el próximo subcapítulo, se profundizará sobre los héroes y el viaje que realizan para ser llamados de tal manera.

Múltiples viajes del héroe

En cuanto al parámetro de la fantasía inmersiva audiovisual titulado: El viaje del héroe, en este subcapítulo, esta investigación se propone explicar de qué manera la serie de televisión Game of Thrones modifica dicho viaje. Para ello, se recordará brevemente qué características tuvo el héroe de la fantasía inmersiva audiovisual previo al lanzamiento de la serie Game of Thrones y El Viaje del Héroe que tal arquetipo realiza. Luego, se expondrá cómo Game of Thrones complejiza y modifica dicha estructura elaborada por Campbell. En concreto, la mencionada serie cuenta con una variedad de personajes tridimensionales dotados de un punto de vista. Por ello, a través de múltiples viajes del héroe y junto al uso de focalización para dirigir la mirada del espectador de Fantasía inmersiva audiovisual dan como resultado una estructura coral en la que no se puede dilucidar una figura única de heroísmo. Esto puede deberse a que cuando se presenta a un personaje principal que por sus características, carácter y acciones podría ser asumido que es un candidato a héroe campbelliano es asesinado. Debido a la repetición de este recurso de asesinar a los “héroes”, esta investigación profundizará sobre la noción de que en Game of Thrones es recurrente “la muerte de los héroes”. Se hará una descripción de algunos de los personajes candidatos a “héroes” ya que poseen una estructura del viaje del héroe y se hará mención de los cambios que se evidencian frente a la estructura campbelliana.

Con respecto al arquetipo del héroe en la fantasía inmersiva audiovisual previo a Game of Thrones, teniendo en cuenta tanto, lo que significa el mencionado arquetipo según Vogler, como así también la historización del Género de Fantasía inmersiva audiovisual expuesta en el Capítulo 1, se puede decir que el héroe de la Fantasía inmersiva audiovisual posee los siguientes atributos que varían según el mundo secundario representado:

1. El héroe posee una increíble fuerza. Esto se puede observar en fantasías Inmersivas Audiovisuales con mundo secundario primitivo como “Conan el Bárbaro”.
2. **El héroe posee una determinada astucia.** Sin importar el embrollo en el que este héroe se involucre, siempre va a salir de los apuros a través de un plan improvisado en el momento. Ejemplo: Cualquier peligro enfrentado por el héroe *swashbuckler* Hércules en la serie de televisión de Fantasía inmersiva Camp Hércules: Los viajes legendarios.
3. **El héroe busca restaurar el orden en una sociedad.** Por ejemplo, Luke Skywalker en la trilogía original de Star Wars busca derrotar al Imperio opresor de la Galaxia. El joven hobbit Frodo busca destruir el anillo para erradicar de la Tierra Media al malvado Sauron.
4. **El héroe está regido por un código moral.** El héroe está regido por los conceptos de honor y el deber. Cumple sus juramentos, defiende a los débiles, entre otras cosas.
5. **El héroe es único y masculino.** La mayoría de los héroes de Fantasía inmersiva audiovisual previo a Game of Thrones es, a pesar de que Vogler menciona que el término se puede utilizar para ámbos géneros, representado por el hombre. Sobre este punto en particular se hará referencia en el subcapítulo titulado: La mujer autoconsciente de su entorno.
6. **El héroe realiza un Viaje del Héroe.** Sin importar el tipo de héroe que sea el personaje principal del film/serie (ya sea un héroe un hèroe bàrbaro o moralista) el viaje que realiza es el mismo.

Como se mencionó previamente en el Capítulo 2, el viaje del héroe que aparece representado en las fantasías inmersivas audiovisuales se podría resumir en una estructura de doce etapas de forma circular:

- PRIMER ACTO/Separación/Partida
 1. El mundo ordinario
 2. La llamada de la aventura
 3. El rechazo de la llamada
 4. El encuentro con el mentor

5. La travesía del primer umbral

- SEGUNDO ACTO/Partida, Pruebas y victorias de la Iniciación
 6. Las pruebas, los aliados, los enemigos
 7. La aproximación a la caverna más profunda
 8. La odisea (el calvario)
 9. La recompensa (apoderarse de la espada)

- TERCER ACTO/El Regreso y La Reintegración a la sociedad
 10. El camino de regreso
 11. La resurrección
 12. El retorno con el elixir

Como se ha mencionado anteriormente, Vogler considera que la estructura del Viaje del Héroe debe ser considerada como una *forma* en vez de una *fórmula*. En cambio, las fantasías Inmersivas audiovisuales previas a Game of Thrones utilizan la estructura campbelliana del Viaje del Héroe como una fórmula que se cristaliza drásticamente. La consecuencia de la constante repetición de la fórmula produce que las pilas de conocimiento que absorbe el espectador sean siempre las mismas, indiferentemente de que el mundo secundario sea distinto. Asimismo, la noción de *falso suspense* implementada en la estructura del Periplo del Héroe hace que toda situación de peligro que sufre el héroe en su empresa sea una mentira construida solamente para generar tensión.

Ahora bien, en la serie de televisión Game of Thrones el Viaje del Héroe aparece representado no sólo en un único personaje sino en varios. Los personajes que se analizarán a continuación realizaron un Viaje del Héroe y fueron todos candidatos a ser héroe campbellianos por diferentes motivos. Estos candidatos a héroes son: Ned Stark, Robb Stark, Stannis Baratheon y Jon Snow.

Al mismo tiempo, existen personajes que comenzaron un viaje del héroe, pero su función principal fue convertirse en un arquetipo específico en el viaje de

otro héroe. Algunos de estos personajes podrían ser: Bran Stark, Tyrion Lannister y Jaime Lannister, entre otros.

- **El Viaje del Héroe de Ned Stark:**

Game of Thrones presenta como protagonista de la serie en su primera temporada a Lord Eddard “Ned” Stark. Ned Stark es el Lord de Invernalicia y pertenece a la casa noble llamada Stark. Bajo órdenes del Rey Robert Baratheon, su amigo de la infancia, gobierna el territorio del Norte de Westeros en su nombre. Ned Stark es padre de una familia numerosa. Se casó con Catelyn Tully (hija de Hoster Tully, una poderosa casa al Sur de Westeros) y tuvo 4 hijos: Robb Stark (su primogénito, de 20 años aproximadamente), Sansa Stark (su segunda hija, de 14 años), Arya Stark (su tercera hija, de 12 años), Brandon Stark (su cuarto hijo, de 10 años) y Rickon Stark (su quinto hijo, de 5 años). También, tiene un hijo bastardo llamado Jon Snow (su sexto hijo, de 20 años aproximadamente). El estatuto de personaje de Ned Stark podría ser considerado como el del soldado honorable. Está regido por un código honor muy fuerte. Similar al código instaurado en los mundos secundarios moralistas. Respeta y hace respetar la ley. Actúa en función de lo que él cree que es lo correcto.

El viaje del héroe de Ned Stark se puede sintetizar de la siguiente manera:

1. Mundo ordinario: Invernalicia.
2. Llamado a la aventura: El Rey Robert Baratheon le pide a Ned Stark que sea su nueva Mano del Rey debido a la muerte de Jon Arryn (mentor de la infancia de tanto Robert como de Ned), Mano del Rey anterior.
3. Rechazo/Aceptación del llamado a la aventura: Cuando Robert Baratheon le pide en persona ser la nueva Mano del Rey, Ned Stark no lo rechaza sino que lo acepta. No hay instancia de rechazo de la llamada en este viaje debido a que Ned se ve sujeto a aceptar por su código de honor.

4. El encuentro con el mentor: El mentor de Ned Stark era Jon Arryn y murió. Ned Stark se ve obligado por su código de honor a ir a Kings Landing (la capital de Westeros) a ejercer su nuevo puesto como Mano del Rey. Kings Landing sería, en lo que respecta al Viaje del Héroe Ned Stark, como el mundo especial al cual el héroe se adentra luego de cruzar el primer umbral. Sin embargo, Vogler menciona cuando describe al arquetipo del Mentor que dicha figura puede estar internalizada en el personaje. Entonces, se podría decir que Ned Stark basa sus acciones según sus ideales instaurados por la educación que tuvo en su infancia de la mano de Jon Arryn. Asimismo, se puede decir que la figura de la Sombra adopta la figura del Mentor brevemente en el personaje de Lord Baelish (amigo de la infancia de la mujer de Ned Stark y uno de los consejeros del Rey) al ofrecerle falsos consejos que terminan siendo la perdición de Ned Stark.
5. La travesía del primer umbral: Se puede afirmar que porque el ideal del “Honor” es una fuerza que define al carácter de Ned Stark, una vez que acepta el Llamado a la aventura automáticamente atraviesa el primer umbral ya que no puede ir en contra de su palabra.
6. Las pruebas los aliados y los enemigos: En esta instancia del Viaje del Héroe, Ned Stark trata de gobernar los Siete Reinos mientras busca saber cómo, porqué y quién mató a su mentor Jon Arryn. Conoce a la corte del rey y entabla relaciones entre ellos: Renly Baratheon (Hermano menor del Rey Robert Baratheon), Gran Maester Pycelle (Líder de los maesters (oficio de aconsejar en temas militares, médicos, históricos o lo que su Lord requiera)), Lord Varys (eunuco y jefe de los espías) y Lord Baelish (jefe de la moneda y administrador de prostíbulos en Kings Landing).
7. La aproximación a la caverna más profunda: A través de una serie de entrevistas y deducciones personales, Ned Stark averigua la verdad por la que Jon Arryn murió: que los hijos del Rey Robert Baratheon son en realidad producto del incesto entre la Reina Cersei Lannister y su hermano Jaime Lannister. Más aún, debido al carácter temperamental del Rey Robert Baratheon, Ned Stark decide darle una

chance a Cersei para que se escape con sus hijos antes de decirle al Rey la verdad, pero ella se niega. Cuando Robert Baratheon se muere a causa de un “accidente de cacería”, Ned Stark realiza un plan y forma una alianza con Petyr Baelish y Janos Slynt (líder de la guardia real) para destronar a Joffrey Baratheon (producto del incesto entre Cersei y Jaime) antes de que este sea coronado. El plan de Ned era darle la corona al próximo legítimo sucesor del reino: Stannis Baratheon, segundo hermano de Robert Baratheon.

8. La odisea o el calvario: Ned Stark enfrenta a Cersei Lannister en la zona del trono con toda la corte presente y acusa a Joffrey Baratheon de no tener derecho al trono. Ned Stark entrega la carta de Robert Baratheon en la que dice que solo el verdadero heredero debe sentarse en el trono pero Cersei rompe la carta y ordena que arresten a Ned Stark como traidor. En el momento en el que Ned espera el apoyo militar de la guardia real, Janos Slynt asesina a las tropas de Stark y Petyr Baelish lo somete a Ned Stark con un cuchillo en el cuello. Ned Stark es encarcelado.

En retrospectiva, lo que se puede observar al ver el Viaje del Héroe de Ned Stark es que éste no fue terminado. Esto no significa que la estructura campbelliana debe tener las doce instancias del viaje, pero sí debe tener la recompensa. Es decir, que el héroe sale de su mundo ordinario hacia el mundo especial con un objetivo a cumplir. Si directamente no lo cumple, no es un héroe. Sin embargo, lo que sería notable en esta instancia remarcar es que al Viaje del Héroe de Ned Stark se le agrega un nuevo paso:

9. El castigo: Debido a que Sansa Stark pide por la vida de su padre Ned Stark al nuevo Rey Joffrey Baratheon, la Reina Regente Cersei Lannister le pide a Ned Stark, a través de Lord Varys, que admita públicamente que su hijo Joffrey Baratheon es heredero legítimo del Trono de Hierro y que todo había sido un plan de él para quedarse con el Trono. Habiendo dicho eso, Cersei le perdonaba la vida a Ned Stark y lo iba a mandar exiliado sin títulos ni tierras a la Guardia de la Noche.

En otras palabras, a Ned Stark se le exige decir públicamente que fue un mentiroso y un traidor para con su amigo muerto y para evitar que su hija vea como ejecutan a su padre enfrente de ella acepta. Sin embargo, luego de que Ned Stark realiza esa confesión pública, la primera acción del nuevo Rey Joffrey Baratheon es ejecutar como traidor a Ned Stark lo que provoca la prolongación del conflicto entre la familia Lannister y la familia Stark.

A nivel de la historia, la muerte de Ned Stark provoca que el conflicto entre los Lannister y los Starks se agrave. A nivel de la acción, la muerte del protagonista causa una modificación en el parámetro de Fantasía inmersiva audiovisual titulado: El viaje del Héroe ya que el héroe del mencionado género siempre triunfaba en su viaje. En otras palabras, toda situación de peligro atravesada por los héroes de las fantasías Inmersivas Audiovisuales estaban construidas con la complicidad de la noción de *falso suspense*. De igual manera, lo anteriormente dicho no significa que los héroes de Fantasía inmersiva audiovisual no puedan morir sino que, cuando rara vez mueren, su muerte es representada generalmente de manera heroica. Por ejemplo, el personaje de Boromir en "*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*" toma brevemente el rol del héroe antes de su muerte. Luego de un momento de debilidad en el que intenta tomar el anillo de Frodo por la fuerza, se redime salvando a Merry y a Pippin de los orcos y muere como un héroe sacrificando su vida para salvar la de sus amigos. En cambio, Ned Stark muere de la manera menos honorable posible, declarando al mundo que fue un traidor a la corona y que lo que hizo fue para tomar poder. La muerte de este personaje es una sorpresa a pesar de todos los antecedentes expuestos a lo largo de la primera temporada sobre el peligro de las relaciones de poder en este mundo secundario. Aunque desesperadamente se busca una solución mágica que lo salve a Ned Stark de esta terrible sorpresa, el recurso de Deus Ex Machina se omite ya que su muerte es más bien una sorpresa justificada por una relación de causalidad.

A pesar de que la sorpresa está justificada, sigue siendo una sorpresa que produce un estado de shock por las siguientes razones. Desde el primer capítulo y hacia el final de la primera temporada, el personaje de Ned Stark fue presentado

como el protagonista principal de la serie. Esto podría ser debido a que tanto por su carácter como por su caracterización lo hacían un personaje que encarnaba los rasgos del héroe de Fantasía inmersiva tradicional. Así mismo, de los personajes con punto de vista, era uno de los pocos con un pasado previo a los eventos de la serie. Era un portador de conocimiento. En otras palabras, se podría decir que Ned Stark ya realizó un viaje del héroe en su juventud al luchar junto con su amigo Robert Baratheon para derrocar al Rey Aerys Targaryen. Más aún, el relato realiza una focalización sobre el personaje de Ned Stark, dotándolo de un protagonismo superior que provocaría que su muerte sea aún más sorpresiva ya que el saber del personaje es el mismo del espectador. Ahora bien, Ned Stark era un héroe, pero la pregunta que habría que realizar en este punto de la investigación es la siguiente: ¿Qué tipo de héroe es Ned Stark? Si se hace referencia a los tipos de héroe que hace mención Vogler en su texto “El viaje del Escritor” se podría decir que Ned Stark se asemeja más al tipo de héroe catalizador. Habría que recordar que el héroe catalizador es un héroe que no tiene cambios a lo largo de su viaje pero que, a través de su accionar mediante el paso por las instancias del Viaje del Héroe, genera cambios circunstanciales en otros personajes. Por ejemplo, su muerte provoca que su hijo primogénito Robb Stark se vea obligado a vengar a su padre e ir a la guerra contra los Lannister. En conclusión, se podría deducir que Ned Stark es un héroe catalizador pero no un héroe campbelliano ya que no cruza por todas las instancias del viaje. No obstante, su personaje es presentado como un héroe campbelliano. Esta investigación considera que solamente sobreviven en el mundo secundario de Game of Thrones, los héroes campbellianos. Para refutar lo anteriormente expuesto, se mencionará a continuación dos personajes que parecería que en alguna instancia iban a pasar a ser el héroe campbelliano del relato pero que por diferentes motivos fracasaron. Los personajes son: Robb Stark y Stannis Baratheon. Luego, se mencionará al héroe campbelliano por excelencia de Game of Thrones: Jon Snow.

- **El viaje del Héroe de Robb Stark**

Robb Stark es el hijo primogénito de Ned Stark, Lord de Winterfell y Guardián del Norte de Westeros. Mientras Ned Stark estuvo en Kings Landing tratando de

gobernar como Mano del Rey Robert Baratheon, Robb se queda en Winterfell con su madre Catelyn Stark y sus hermanos: Bran Stark y Rickon Stark. Robb Stark comparte un estatuto de personaje similar al de su padre: es un soldado honorable pero también cumple el rol de hijo que busca hacer sentir orgulloso a su padre. Su viaje del héroe es el siguiente:

1. El mundo ordinario: Winterfell
2. Llamado a la aventura: Una vez que Robb se entera por una carta de su hermana Sansa Stark enviada desde Kings Landing (pero manipulada por la Reina Cersei) en la que cuenta que su padre Eddard Stark fue acusado de traición y que debía ir hacia Kings Landing a rendir homenaje al nuevo Rey Joffrey Baratheon. Robb Stark decide llamar a todas las casas menores del Norte para que lo ayuden a liberar a su padre.
3. El rechazo/aceptación de la llamada: Al igual que su padre Ned Stark, Robb Stark no duda en aceptar el llamado de la aventura: liberar a su padre de los Lannister.
4. Encuentro con el mentor: Luego de que Robb Stark acepta el llamado a la aventura y moviliza su ejército hacia el Sur para enfrentarse a los Lannister, se encuentra con su madre Catelyn Stark. Se podría decir que Catelyn cumple el arquetipo del Mentor en el Viaje del Héroe de Robb al proporcionar consejos a su hijo tales como siempre mostrarse asertivo frente a los líderes de casas vasallos ya que el más mínimo rasgo de debilidad podría provocar que lo dejen de respetar como gobernante.
5. La travesía del primer umbral: De la misma manera que con el Viaje del Héroe de Ned Stark, Robb Stark cruza el primer umbral apenas acepta el llamado a la aventura. Al igual que su padre, está sujeto a cumplir su objetivo cueste lo que cueste. Además, se podría decir que Catelyn Stark funciona tanto como el arquetipo de la Mentor como también la del Guardián del Umbral, ya que busca poner a prueba a su hijo cuando lo cuestiona por su estrategia militar.

6. Las pruebas, los aliados y los enemigos: Como se mencionó anteriormente, Robb Stark se dirige con un ejército del Norte hacia Kings Landing con la intención de liberar a su padre. Previo a marchar su liderazgo es cuestionado por uno de sus lords pero el rápidamente supera la prueba haciéndose respetar. Luego, durante la marcha, debe enfrentar primero a dos ejércitos: uno liderado por Jaime Lannister (hermano gemelo de la Reina Cersei Lannister) y el otro liderado por Tywin Lannister, líder de la casa Lannister y padre de Jaime y Cersei. Sin embargo, el problema es que las fuerzas se encuentran divididas por un río. Para enfrentar a los Lannister en el campo de batalla y con la ayuda de su madre Catelyn Stark que enmarca el rol del Mentor, Robb Stark forma una alianza con Walder Frey, líder de la casa Frey. Dicho Lord posee dos castillos gemelos en extremos opuestos de un río conectados por un puente. No obstante, el coste de esta alianza es que Robb debe casarse con una de las hijas de Walder Frey al finalizar la guerra contra los Lannister. Robb Stark acepta y gana un aliado poderoso.
7. Aproximación a la caverna más profunda: Robb Stark planifica junto con su consejo de guerra la mejor manera de atacar a los Lannister al amanecer cuando es interrumpido por uno de sus soldados que trae un espía Lannister que estaba contando el ejército de Robb Stark. A pesar de la oposición de tanto su madre como sus aliados, Robb Stark le perdona la vida y lo deja volver con los Lannister. El argumento que Robb Stark utiliza para fundamentar haber salvado la vida del espía es: "mi padre lo hubiera perdonado".
8. La odisea (o el calvario): Robb Stark finalmente se enfrenta a los dos ejércitos Lannister y, debido a una inteligente estrategia militar implementada, consigue capturar a Jaime Lannister. Gracias a la captura de éste valioso rehén, Robb consigue la chance de poder intercambiarlo por su padre. El triunfo de la peligrosa batalla junto con la captura de Jaime hace que Robb Stark comience a ser visto como un joven héroe. Se gana el respeto de sus tropas y de su madre como comandante de armas.

A pesar de haber ganado una gran batalla, Ned Stark es ejecutado como un traidor por el nuevo Rey Joffrey Baratheon y Robb Stark fracasa en avanzar a la siguiente etapa del Viaje del Héroe: La recompensa. La muerte de Ned sumada a la muerte del Rey Robert Baratheon hace que los hermanos del difunto Rey Robert (Stannis y Renly Baratheon) se rebelen hacia la corona y se autoproclaman reyes ellos mismos. Los Lannister tratan de entablar paz con los Stark luego de lo sucedido. Sin embargo, luego de un breve momento de luto, las tropas de Robb Stark deciden que no van a declararse a favor de ningún hermano Baratheon, ni del Rey Joffrey y deciden autoproclamar como Rey del Norte a Robb Stark. En consecuencia, surge un nuevo viaje para el héroe Robb Stark: Independizar al Norte del resto de los Reinos.

1. Mundo ordinario: Sigue siendo Winterfell pero Robb se encuentra en las tierras del Sur de Westeros (mundo especial) al inicio de este nuevo viaje.
2. Llamado de la aventura: La muerte de Ned Stark provoca que el Norte proclame a Robb Stark como Rey del Norte y aparece una nueva recompensa: Independizar al Norte de los Siete Reinos.
3. Rechazo/Aceptación del llamado: Robb Stark acepta el cargo de Rey.
4. El encuentro con el mentor: Catelyn sigue siendo su Mentor pero Robb ahora no hace mucho uso de sus consejos. La parte internalizada e idealizada de su padre Ned Stark también funciona como su Mentor.
5. La travesía del primer umbral: Nuevamente se puede decir que debido al código de honor que comparten tanto Robb Stark como su padre difunto una vez aceptado el llamado a la aventura no hay vuelta atrás. Asimismo, en su conquista de las tierras del Sur de Westeros, Robb Stark entabla una relación amorosa con una enfermera extranjera llamada Talisa. La relación deviene en un matrimonio a pesar de que Catelyn Stark

se opuso a esta unión. Se podría decir que tanto Catelyn como Talisa son Guardianes del Umbral, ya que ponen a prueba al héroe. En este periplo en particular, ponen a prueba las promesas que Robb Stark realizó y que, en retrospectiva, lo convirtieron en Rey.

6. Las pruebas los aliados y los enemigos: Durante esta fase, Robb Stark tiene varias pruebas. Lo que se pone cuestión en esta instancia del Viaje del Héroe son las facultades que tiene Robb Stark como Rey. Cada decisión que el supuesto héroe toma es una expresión de su forma de gobierno. Algunas de ellas se manifiestan en forma de enfrentamientos contra los Lannister en los campos de batalla, de las cuales siempre sale victorioso. Sin embargo, Robb Stark confía demasiado en sus aliados y no sigue los consejos de Catelyn, su madre y Mentor. Para refutar lo anterior menciono a continuación la escena en la cual, con la objeción de su madre Catelyn Stark, Robb Stark decide enviar a Theon Greyjoy (pupilo de Ned Stark que fue criado junto con Robb Stark y se hicieron amigos desde la infancia) a las Islas de Hierro para conseguir el apoyo de los barcos de su padre Balon Greyjoy para utilizarlos en contra de los Lannister pero éste lo termina traicionando a Robb y ataca los territorios del Norte. Como resultado, Theon toma Winterfell y supuestamente asesina a Bran y a Rickon para consolidar su poder. Al enterarse de la muerte de sus hijos, la madre y Mentora de Robb decide liberar a Jaime Lannister sin el consentimiento de su hijo y rey en un acto desesperado de intercambiarlo por sus hijas Sansa y Arya Stark y le pide a la noble guerrera Brienne of Tarth que lo lleve a Kings Landing para entregarlo a cambio de sus hijas. Cuando Robb se entera de lo acontecido decide encarcelar a su madre. Por otro lado, en el transcurso de sus victorias bélicas contra los Lannister, Robb Stark se enamora de una extranjera llamada Talisa y decide casarse. En consecuencia, la alianza con la casa Frey

termina ya que él está prometido con una de las hijas de Walder Frey y rompió el juramento. Asimismo, Rickard Karstark (líder de los Karstark, la cual es una casa menor bajo el liderazgo de los Stark) cegado por la muerte de sus hijos en batalla con los Lannister, asesina a dos chicos Lannister que tenía como prisioneros Robb Stark con la excusa de que “no hay Lannisters inocentes”. Tanto Catelyn como Talisa y algunos comandantes le sugieren a Robb que le perdone la vida porque si lo asesina perderían una porción del ejército que responde a los Karstark pero Robb decide condenarlo a muerte.

7. La aproximación a la caverna más profunda: Al haber perdido una gran porción de su ejército debido a decisiones políticas sumado a la destrucción de Winterfell (su ciudad natal), Robb Stark decide realizar un plan descabellado: conquistar Casterly Rock, casa ancestral de los Lannister. Para ello necesita más tropas, por lo que vuelve a pedir el apoyo de Walder Frey. Para que reciba su apoyo, Walder Frey pide solamente que Edmure Tully (tío de Robb y hermano de Catelyn) se case con una de sus hijas. Robb Stark acepta y se dirige a Los Gemelos (Castillos Gemelos de los Frey) para presenciar el casamiento y conseguir el ejército de los Frey. Sin embargo, luego de que el casamiento finalice, Walder Frey asesina a Robb Stark, Catelyn Tully, Talisa (con su hijo no nacido en la panza el cual fue bautizado con el nombre de Ned Stark) y al resto del ejército de los Stark en lo que se pasó a llamar como “La Boda Roja”.

Es así que finaliza abruptamente el viaje del héroe de Robb Stark. De manera sorpresiva, sin ni siquiera llegar a la instancia de la Odisea o El Calvario. La muerte de Robb Stark es aún más demoledora que la muerte de Ned Stark ya que uno de los roles que cumple el mencionado personaje es el de “hijo que venga la muerte de su padre”. Uno podría pensar que, por el sólo hecho de haber perdido a Ned Stark sin ni siquiera haber tenido una muerte heroica, Robb Stark debería estar entitulado a derrotar a los Lannister de manera no negociable. Sin embargo, si se

considera brevemente a Robb Stark en el rol del héroe, se puede observar que tuvo inconvenientes en algunas instancias del Viaje del Héroe que no supo resolver con destreza y que hacen que su reconocimiento como héroe se vuelva obsoleto en términos campbellianos. Algunas de las instancias en la que tuvo inconvenientes podrían ser: la cuarta instancia del Viaje del Héroe titulada “El encuentro con el Mentor” y la Sexta instancia del viaje titulada “Las pruebas, los aliados y los enemigos”. Además, fracaso en las etapas del esquema de Campbell tituladas “La Reconciliación con el Padre” y “La mujer como tentación”.

En lo que concierne al Encuentro con el Mentor, Robb Stark no escucha los consejos de su madre Catelyn Stark en lo que respecta a tres puntos claves: Confiar en su amigo Theon Greyjoy, casarse con Talisa y perdonarle la vida a Rickard Karstark. El tratamiento de la secuencia de su muerte es una sorpresa terrible, sin antecedentes en el Género de Fantasía inmersiva Audiovisual. Sin embargo, las semillas del final de su Viaje se plantaron al no hacerle caso a su Mentor, en este caso a su madre. Además, otro problema que tuvo Robb Stark, entendiéndolo como posible héroe campbelliano, es que internalizó como arquetipo de Mentor a otro personaje: su padre Ned Stark. Ned Stark encarna para Robb una idea de lo que su padre era sin saber la verdad sobre su carácter. Es decir, según Robb Stark, su padre Ned Stark era una persona que decía siempre la verdad, actuaba en función del honor y de lo que creía de verdad. Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, Robb Stark actúa en función de su “Idea” de lo que era su padre Ned Stark. No obstante, en 2 capítulos de la sexta temporada vemos como un personaje con dones sobrenaturales (Bran Stark) viaja al pasado y presencia dos momentos en la vida de Ned Stark: En uno de ellos se lo ve a Ned Stark de joven que pelea junto a Howland Reed y otros amigos contra Sir Arthur Dayne (apodado La Espada de la Mañana) y otros caballeros de la Guardia Real del Rey Aerys Targaryen. Bran tenía entendido que la pelea en la que su padre Ned Stark le gana a Sir Arthur Dayne fue una victoria limpia de Stark pero luego observa que Howland Reed lo apuñala por la espalda de manera deshonorables a Sir Arthur Dayne y Ned Stark le da el golpe final. Asimismo, en otro momento, Bran vuelve a ver una escena del pasado de su padre, pero esta vez presencia el momento en que Ned Stark se encuentra finalmente con su hermana Lyanna Stark, la cual acaba de dar a luz a un bebé, y ella le pide por favor que le prometa que cuide a su hijo cuyo nombre es

Aegon Targaryen. A través de un montaje entre la cara del bebé y un primer plano consecutivo de la cara de Jon Snow se da a entender que la madre de Jon Snow es en realidad Lyanna Stark, su padre es Rhaegar Targaryen y que su verdadero nombre es Aegon Targaryen. Luego, junto con la información que consigue Samwell Tarly con respecto a una anulación del matrimonio entre Rhaegar Targaryen y Elia Martell (princesa de Dorne) más otro viaje que Bran realiza al pasado se confirmó que Rhaegar y Lyanna se casaron en secreto. Toda la información anteriormente expuesta hace que se confirme que el legítimo heredero al Trono de Hierro es Jon Snow (conocido ahora como Aegon Targaryen). Lo que se puede deducir de esto es que Ned Stark miente sobre la identidad de Jon Snow para salvarle la vida. Jon Snow no es un bastardo sino el legítimo heredero al Trono de Hierro. Ahora bien, Ned Stark, hombre que siempre dice la verdad y se rige por el honor, mintió y manchó su nombre para proteger a su sobrino de la ira de Robert Baratheon (el cual estaba enamorado de Lyanna Stark y se rebela contra la dinastía Targaryen porque supuestamente Rhaegar secuestro y violó a su prometida Lyanna Stark. Robert jura matar a todos los Targaryen que encuentre enterarse de la muerte de Lyanna Stark). En consecuencia, esta investigación considera que esta acción de Ned Stark lo hace un personaje más humano que el Ned Stark que se analizó en el viaje del héroe. Por lo tanto, al no tener esta información, se podría decir que Robb Stark contempla a su mentor Ned Stark como un ser utópico, con ningún defecto y, debido a eso mismo, es que su viaje finaliza de tal manera ya que nunca atraviesa la instancia que menciona Campbell como la Reconciliación con el Padre. Para refutar lo anteriormente expuesto, se citará a continuación un fragmento de un cuento de mitología griega del cual Campbell hace mención en su libro "El Héroe de las Mil Caras" en el capítulo titulado la Reconciliación con el Padre. En el determinado capítulo, Campbell cuenta la historia de Febo y su hijo Faetón. Febo era el Dios del Sol y se encargaba de traer el día al mundo utilizando una carroza que atravesaba todo el mundo. Un día se acerca Faeton, un hijo no reconocido de Febo a decirle que él era su hijo. Faeton, asombrado, se alegra de conocer a su hijo y le dice que le pida cualquier cosa que él se lo iba a conceder. A continuación, se citará el resto de la historia:

(...) Lo que Faeton deseaba era el carro de su padre, y el derecho de guiar los caballos alados por un día.

“Esa petición- dijo el padre- demuestra que he prometido con demasiada prisa”.³⁰

(...) Febo razonaba pero Faetón no cedía. Incapaz de retirar su juramento, el padre retardaba el cumplimiento tanto como el tiempo se lo permitía, pero finalmente se vio forzado a conducir a su obstinado hijo al carro prodigioso. (...)

(...) Aquí yace Faeton; viajó en el carro de Febo, y aunque su fracaso fue grande, más grande fue su atrevimiento. (...)

Lo que esta investigación interpreta con respecto a la cita en contraposición con las escenas previamente expuestas de Ned Stark junto con su Viaje del Héroe es que el personaje de Ned Stark podría ser un sinónimo del Dios Febo y el personaje de Faetón podría ser un sinónimo de Robb Stark. De la misma manera en la que Febo razonaba y buscaba darle obsequios acorde a las habilidades de su hijo, Ned Stark consideraba que Robb Stark era “solo un niño todavía” (como se ve en la escena del calabozo del capítulo 9 titulado Baelor en la primera temporada de Game of Thrones en la cual Varys le informa a Ned que Robb se dirigía al Sur con un ejército del Norte) ya que a veces mentir es más honorable que decir la verdad. Sin embargo, Robb Stark, como Faetón, no cedía y debido a la inexperiencia de la juventud, se cree apto de enfrentar las adversidades actuando en función de la idea que él tenía de que su padre representaba, pero sin saber lo que éste hizo en el pasado.

Otra de las instancias en las que Robb Stark fracasa es la de “Las pruebas, los aliados y los enemigos”. En la mencionada etapa, Robb debe aprender las reglas de juego del mundo especial en el que se encuentra. En este caso, el juego es saber cómo independizar al Norte del resto de los reinos y vengar a su padre. Debe asegurarse que cada decisión que tome sea la correcta porque, tal como lo demostró Cersei Lannister a través de un diálogo de la primera temporada en la

escena en la cual Ned Stark la confronta con la verdad del linaje de sus hijos, en el mundo secundario de Game of Thrones “cuando juegas el juego de tronos ganas o moris, no hay terreno medio”. Uno de las primeras acciones del héroe en esta instancia de su Viaje es la de saber distinguir los aliados de sus enemigos. Si uno observa las acciones que realiza Robb Stark como Rey del Norte se puede apreciar que confía en la gente equivocada (por ejemplo, Theon Greyjoy, Roose Bolton, etc) y desconfía de sus aliados (su madre Catelyn Stark). Una de las formas que toma el arquetipo de la Sombra en el Viaje del Héroe de Robb Stark es la figura del Heraldo y lo engaña exitosamente. A modo de ejemplo, se puede ver en la escena en la que Roose Bolton trae una carta a Robb Stark con terribles noticias sobre Winterfell. En este momento, Robb Stark se entera que Theon prendió fuego el castillo y asesinó a sus hermanos. Sin embargo, luego se comprueba que Ramsay Snow, bastardo de Roose Bolton, bajo órdenes de su padre ordenó tomar el castillo y asesinar a todos los aldeanos menos a Theon. Además, en esta instancia, a Robb Stark se le plantea una prueba fundamental: honrar su pacto de matrimonio con la casa Frey o seguir su corazón y casarse con la extranjera Talisa. El personaje de Talisa podría considerarse como una mujer que tienta al héroe a desviarlo de sus objetivos. Este rol de la mujer en el Viaje del Héroe es mencionado por Campbell en el Capítulo titulado “La Mujer como Tentación”. Parafraseando a Campbell, el héroe realiza un viaje espiritual durante su periplo. Campbell asocia la figura del hombre con la del alma y la pureza. En cambio, la figura de la mujer, según el autor, cumple el rol de lo terrenal, de la vida, del deseo carnal del hombre y del pecado. El héroe puede ser tentado por la mujer para que deje de lado sus objetivos y, si el héroe no se encuentra lo suficientemente preparado o no puede atarse a un mástil como Odiseo para oír el canto de las sirenas en la “Odisea” de Homero entonces sucumbirá ante el pecado.

En síntesis, uno podría deducir que debido a las dos muertes de personajes con características similares a las del arquetipo del héroe de Campbell tanto la muerte de Ned Stark como la de Robb Stark se podrían identificar como “muertes de héroe”. Sin embargo, lo que habría que preguntar es lo siguiente: ¿Qué tipo de héroe es el que muere en Game of Thrones? Lo que se puede deducir luego de analizar tan solo los viajes del héroe de tanto Ned Stark como Robb Stark es que

estos personajes fueron presentados con la típica estructura campbelliana del viaje del héroe utilizada comúnmente en la Fantasía inmersiva audiovisual para luego convertirlos en héroes trágicos similares a los de la tragedia clásica. Las características de la tragedia clásica se pueden observar en el texto de Aristóteles titulado "Poética". Parafraseando a Aristóteles, las instancias que deben existir en la tragedia son:

1. Hamartia o error trágico: Según Aristóteles, la *hamartia* se produce en el momento en el cual el héroe de la historia comete un error que en última instancia será lo que lo terminará condenando. En otras palabras, la *hamartia* es un error de juicio que puede surgir de la debilidad moral del héroe como así también de su ignorancia. Habría que decir también que la *hamartia* se podría relacionar con la *hybris*. Dicho concepto significa la soberbia o la prepotencia del héroe lo lleva a ofender las leyes de los dioses o humillar a los enemigos vencidos. Tal es el caso de la muerte de Oberyn Martell en la temporada 4 de Game of Thrones. En consecuencia, los héroes son castigados por los dioses. Conviene subrayar que en las tragedias griegas los dioses castigan a los héroes a diferencia de las tragedias del teatro isabelino en las que el héroe es castigado por una serie de hechos, decisiones y acciones cometidas por él mismo. Con respecto al viaje del héroe en Game of Thrones, un ejemplo del error trágico podría ser el que comete Ned Stark cuando se ve impulsado a confrontar a la Reina Cersei Lannister con la verdad de que su hijo Joffrey no era hijo del Rey Robert Baratheon sino fruto del incesto con su hermano Jaime Lannister. Otro ejemplo de *hamartia* en un viaje del héroe de Game of Thrones, se puede ver cuando Robb Stark decide no honrar su pacto de casamiento con la casa Frey y casarse por amor con Talisa.
2. Anagnórisis: La *anagnórisis* es el momento exacto en el que el héroe se da cuenta que ha cometido una *hamartia*. Así, por ejemplo, se puede observar una *anagnórisis* en el momento en que Ned Stark confronta

en la sala del trono a Joffrey Baratheon y presenta la última voluntad firmada por el difunto rey Robert Baratheon donde señala que Ned Stark es constituido como protector del reino. Cersei Lannister rompe la carta y Ned Stark es traicionado por la Guardia Real y por Petyr Baelish. La *anagnórisis* se produce en el momento exacto en el que Baelish posa un cuchillo sobre la garganta de Ned Stark. En cambio, en el viaje del héroe de su infortunado hijo Robb Stark, la *anagnórisis* se produce en el banquete que recibe en el castillo de los Frey cuando se cierran las puertas y Catelyn Stark escucha la canción triunfante de la casa Lannister titulada *Rains of Castamere*. En ese instante Catelyn y Robb se dan cuenta que algo terrible va a ocurrir.

3. Peripeteia: Este momento ocurre consecutivamente de la *anagnórisis*. Sinónimos de *peripeteia* pueden ser frases como “cambio de fortuna” o “la caída” del héroe. Lamentablemente, el héroe pasa de ser afortunado a tener que pagar por su *hamartia*. Baste, como muestra, observar la escena de Ned Stark arrestado en las prisiones subterráneas de Kings Landing) o el asesinato de Robb Stark y sus allegados.
4. Catarsis: En la última instancia de la tragedia, la *catarsis* es un concepto del cual la explicación más aceptada por los varios intérpretes de la obra de Aristóteles es que genera sentimientos poderosos en el público espectador. Dicho de otro modo, la *catarsis* cumple una función terapéutica que le permite al espectador liberar las tensiones acumuladas durante el desarrollo de la tragedia.

Según esta investigación, esta última instancia de la tragedia se ve sin lugar a dudas en la estructura de Game of Thrones como serie. Es de común conocimiento para los espectadores de la serie que en el anteúltimo capítulo de Game of Thrones sucede algo inmensamente climático que lleva a que el último capítulo tenga un ritmo más tranquilo en el que se liberan las tensiones (salvo en la última temporada que cuenta con dos capítulos climáticos en el que se cierran los dos conflictos

centrales: El de los Caminantes Blancos y el del Trono de Hierro). A continuación, se verá un esquema con evidenciando la fórmula anteriormente expuesta:

- Temporada 1 – Episodio 9: Ned Stark es decapitado.
 - Temporada 2 – Episodio 9: Batalla de Blackwater.
 - Temporada 3 – Episodio 9: Boda Roja.
 - Temporada 4 – Episodio 9: Ataque al Muro y muerte de Ygritte.
 - Temporada 5 – Episodio 9: Shireen es quemada en una hoguera por orden de su padre Stannis Baratheon
 - Temporada 6 - Episodio 9: Batalla de los Bastardos.
 - Temporada 7 - Episodio 6: El Rey de la Noche asesina a Viserion (uno de los dragones de Daenerys).
 - Temporada 8 - Episodio 3: Batalla de Hielo y Fuego.
 - Temporada 8 - Episodio 5: Batalla de Kings Landing
-
- **El Viaje del Héroe de Stannis Baratheon**

Al mismo tiempo que Robb Stark realiza un segundo Viaje del Héroe en la segunda temporada de Game of Thrones, surge otro candidato al Trono de Hierro que realiza también un camino campbelliano con rasgos similares a los de las tragedias del teatro isabelino: Stannis Baratheon. Antes de comenzar, corresponde exponer brevemente el pasado del mencionado personaje. Stannis Baratheon es el hermano que le sigue a Robert Baratheon en la sucesión al trono si se considera a los hijos de Cersei Lannister y Robert Baratheon como producto de incesto entre Jaime y Cersei dejando inválido el derecho al trono de la estirpe Lannister. El personaje de Stannis se puede describir como un hombre que cree en la justicia pero que lleva este concepto hasta el extremo. Por ejemplo, durante la guerra entre Robert Baratheon y el Rey Aerys Targaryen, Stannis debe proteger un castillo para su hermano Robert que está siendo asediado por el enemigo y pasa hambre hasta casi morir cuando Daavos Seaworth, un traficante clandestino de la zona lo rescata a él y a sus tropas dándoles comida a través de unos ductos secretos del castillo. La acción de Seaworth provoca que las tropas de Stannis mantengan el castillo hasta que Ned Stark viene con su ejército y levanta el asedio enemigo. Luego de

realizar esto, Stannis honra con tierras y con un título de caballero a Daavos Seaworth y lo invita a formar parte de su consejo. Sin embargo, antes le corta las primeras falanges de la mano por haber sido un traficante clandestino. En palabras del propio Stannis “una buena acción no borra la mala acción, ni la mala la buena”.

La razón por la cual se hace mención al Viaje del Héroe de Stannis Baratheon es que, en dicho camino, aparece el elemento de la profecía. La profecía es un elemento recurrente en la fantasía inmersiva audiovisual y Game of Thrones no es la excepción a la regla en este caso. Si bien en la mayoría de las fantasías Inmersivas Audiovisuales el elemento profético aparece en el primer acto del relato, en Game of Thrones aparece recién en la segunda temporada de la mano de Melisandre, una ferviente seguidora de R'hllor (que se traduce al Lord of Light).

Melisandre proviene de unas tierras lejanas llamadas Ashaii y ella considera que Stannis es el elegido de su Dios para combatir a la oscuridad que va a cubrir al mundo. Generalmente, en las fantasías inmersivas audiovisuales, la profecía anunciaba al comienzo de la historia algo al estilo de que “sólo el elegido podría restablecer el orden en el mundo ordinario”. Más aún el elegido era casi siempre el héroe campbelliano, protagonista de la historia. Sin embargo, en Game of Thrones ocurre algo diferente. Para descubrir qué es lo que ocurre con la herramienta de la profecía en Game of Thrones habría que, en primer lugar, describir brevemente el Viaje del Héroe de Stannis Baratheon:

1. Mundo ordinario: Dragonstone. Ciudad ubicada en una isla cerca de King's Landing.
2. Llamado a la aventura: Luego de recibir una carta de Ned Stark en la cual Ned Stark le revela el incesto entre los hermanos Lannister y le pide a Stannis que venga a reclamar su trono. Stannis llama a sus seguidores a Dragonstone para planificar la conquista del Trono de Hierro.
3. Rechazo/Aceptación del llamado a la aventura: Al igual que Ned Stark, apenas surge el llamado a la aventura, Stannis lo acepta inmediatamente.

4. El encuentro con el mentor: Stannis tiene como mentores a Melisandre y a Sir Daavos Seaworth. Melisandre cumple el rol de arquetipo de Mentor dado que es la proveedora o donante de la ayuda sobrenatural que recibe el héroe en el típico camino del héroe. Sin embargo, allí donde Perseo obtiene armas míticas de los dioses griegos para rescatar a Andrómeda del Kraken, Stannis recibe de Melisandre profecías, una espada a la cual se le atribuye un nombre mítico pero que en realidad no se comprueba en ningún momento de la serie que tenga algún poder y magia negra. En cambio, de Sir Daavos Seaworth, Stannis recibe consejos sobre cómo puede ser mejor rey, comandante o líder. Daavos apela al lado humano de Stannis y Melisandre a las ambiciones del mismo. Daavos sigue a Stannis porque considera que el pretendiente al trono es un hombre verdaderamente justo.
5. La travesía del primer umbral: Se podría decir que cuando Stannis se dispone a enfrentar a su hermano menor Renly Baratheon (el cual se autoproclama rey) en combate, Stannis cruza el primer umbral. Gracias a Melisandre, Stannis logra conseguir el ejército de su hermano menor Renly Baratheon antes de luchar ya que conjura una sombra que lo mata en la noche. Stannis mata a su propio hermano por el Trono de Hierro. La acción de matar a su hermano se puede considerar como el punto de no retorno en el periplo de Stannis Baratheon.
6. Las pruebas, los aliados y los enemigos: En esta instancia del camino, Stannis consigue gran parte del ejército de su hermano salvo el apoyo de la casa Tyrell que volvió a su castillo Highgarden luego de la muerte de Renly. Stannis considera que cualquier persona que no le jure lealtad será considerada como enemigo. Incluso Robb Stark, ya que el joven Stark se llama a sí mismo Rey del Norte.
7. La aproximación a la caverna más profunda: Esta etapa del viaje del héroe se da en el momento que Stannis planifica el asedio que realizara en Kings Landing. Stannis cuenta con los números para realizar un asedio exitoso de la capital del reino pero Daavos le

aconseja que deje a Melisandre en Dragonstone ya que tanto la mayoría de sus tropas como el reino mismo la consideran como representando a un Dios Extranjero y Daavos teme que la victoria sea atribuida a Melisandre en vez de a Stannis. Stannis Baratheon acepta la propuesta de su mentor y se dirige a la capital sin Melisandre.

8. La odisea o el calvario: Stannis invade Kings Landing con su ejército pero gracias a la defensa planificada de Tyrion Lannister junto con el ataque sorpresivo de Tywin Lannister y el ejército de la casa Tyrell (que al final se alió con la casa Lannister), Stannis es derrotado y se retira de King's Landing.
9. Llamada a la aventura en espera: Lo que se puede observar de este viaje del héroe es que Stannis fracasa en la etapa de la odisea y el resto de su viaje se pone en espera por una temporada. Perdió una gran pelea frente a su enemigo y teme no poder conseguir los números para poder ganar el Trono de Hierro. Durante toda la tercera temporada, Stannis se encuentra en Dragonstone deprimido. Solo tiene contacto con Melisandre. Cuando Stannis se entera que Daavos sobrevivió y que está en la ciudad, Stannis lo arresta porque intenta matar a Melisandre. Luego, Melisandre le comenta que necesita la sangre de reyes para que Stannis pueda volver a competir por el Trono de Hierro y que debe irse a buscarla. Melisandre viaja a las Riverlands y secuestra a Gendry Rivers (bastardo de Robert Baratheon) ya que considera que hay poder en el sacrificio de una persona de sangre real. Melisandre vuelve con el bastardo de Robert para sacrificarlo a su Dios. Stannis visita a Daavos en su celda y Daavos se da cuenta de que Stannis lo visita porque internamente no le parece bien que asesine a un inocente por lo que Daavos lo confronta a Stannis con la verdad y Stannis decide liberarlo con la condición que no vuelva a traicionar a Melisandre. Debido a que Davos todavía es escéptico del poder de Melisandre, la bruja roja decide hacer una muestra. A través del uso de tres sanguijuelas, Melisandre extrae un poco de la sangre de Gendry y Stannis las tira al fuego una a la vez diciendo los nombres de sus rivales principales del Trono de Hierro: Robb Stark, Balon

Greyjoy y Joffrey Baratheon. Después de ese acto, Stannis recibe noticias de que Robb Stark fue asesinado en la “Boda Roja” por lo que considera que la magia de Melisandre funciona y decide sacrificar a Gendry. Sin embargo, antes de poder cometer el acto, Daavos libera a Gendry.

10. Reactivación del llamado a la aventura: Cuando Stannis se entera que Daavos liberó a Gendry, lo condena a muerte. Sin embargo, Daavos le entrega una carta a Stannis en la que dice que la Guardia de la Noche necesita ayuda para combatir a los Caminantes Blancos y con la ayuda de Melisandre Stannis le perdona la vida a Davos y acepta ir al Norte.
11. Las pruebas, los aliados, los enemigos: Luego de recibir otra carta en la que se confirma que Joffrey Baratheon está muerto, Stannis le vuelve a preguntar a Daavos si todavía duda de los poderes mágicos de Melisandre. Daavos le dice que si y le recuerda que todavía le falta conseguir más tropas para su ejército. Daavos sugiere pedir al préstamo con el Banco de Hierro de Braavos (ciudad en el continente de Essos). Después de unas intensas negociaciones, Davos consigue el respaldo financiero del Banco de Hierro y con eso compra mercenarios para el ejército de Stannis. En esta instancia del viaje también se puede observar el momento en que Stannis salva a la Guardia de la Noche de un ataque del ejército salvaje liderado por Mance Rayder. Stannis y su ejército son hospedados en los castillos de la Guardia de la Noche por el comandante Jon Snow. En esta instancia, Stannis trata de formar una alianza con los salvajes pero ellos se rehúsan arrodillarse y llamarlo Rey ya que no está en su costumbre arrodillarse frente a nadie y, además, Stannis asesinó a su líder llamado Mance Ryder. Asimismo, Stannis trata de conseguir el apoyo de las casas del Norte que en su momento seguían las órdenes de Robb Stark pero no consigue su apoyo. Por último, Stannis le propone a Jon Snow legitimarlo como Jon Stark para convertirse en Lord de Winterfell pero Jon Snow se niega ya que va en contra de su juramento con la Guardia de la Noche.

12. La aproximación a la caverna más profunda: Habiendo fracasado en obtener nuevas alianzas en el Norte, Stannis decide formar un plan: Marchar hacia Winterfell con el ejército que tiene para derrotar a la casa Bolton (casa del Norte que traicionó a Robb Stark en la Boda Roja y que ahora es la Guardiana del Norte por decreto del Trono de Hierro). Durante la marcha, comienza a caer mucha nieve y las condiciones se vuelven duras en ese ambiente. Los mercenarios abandonan el ejército. Además del mal tiempo, Ramsay Bolton (hijo del Guardian del Norte Roose Bolton) junto con veinte hombres asaltan los carros de abastecimiento de comida del ejército de Stannis y asesinan a la mayoría de los caballos y luego se dan a la fuga. Daavos se reúne con Stannis para pedirle que se retire de vuelta a los castillos de la Guardia de la Noche pero Stannis se niega. Daavos pide entonces llevarse a la familia del mismo de vuelta hacia la Guardia de la Noche pero Stannis también se niega. Stannis lo obliga a Daavos a que vuelva a la Guardia de La Noche a buscar comida para su ejército y Daavos no le queda otra opción que aceptar. Stannis es convencido por Melisandre de quemar a su hija en la hoguera para que mejore la suerte de su empresa. Después de un momento de duda y una reunión con su hija, Stannis quema a su hija Shireen Baratheon.

13. La odisea o el calvario: Luego del sacrificio de su hija, Stannis observa que el clima mejora pero que la mayoría del ejército desertó y que su mujer se suicidó porque no podía vivir con lo que había hecho. Asimismo, también se entera que Melisandre lo abandonó. Stannis decide marchar hacia Winterfell igual. El ejército de Stannis es derrotado en combate por las fuerzas de Bolton a las afueras de Winterfell. La mujer luchadora Brienne of Tarth le da el golpe final vengando la muerte de Renly Baratheon (pretendiente a monarca al cual ella servía como guardia y que secretamente amaba).

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, se puede decir que en el viaje del héroe de Stannis Baratheon se observa como Game of Thrones juega con otro elemento de las fantasías inmersivas audiovisuales: la profecía.

El personaje de Stannis Baratheon es el primer candidato a héroe campbelliano en recibir una profecía. Dicha profecía es expuesta en la segunda temporada de Game of Thrones de la mano de Melisandre quien consideraba a Stannis como la reencarnación de un sujeto que salvará el mundo. Comúnmente en el género de Fantasía inmersiva Audiovisual, la idea de la profecía señala a una persona como “la elegida” para restablecer el orden en la sociedad. Esa persona comúnmente era el héroe campbelliano de la historia. Sin embargo, Game of Thrones utiliza al periplo de Stannis Baratheon como excusa para introducir el concepto de profecía dentro del mundo secundario, pero por la manera en la cual termina su Viaje del Héroe se puede deducir que la interpretación de la profecía estaba errada. Stannis muere de una manera lamentable, ya un estilo instaurado en Game of Thrones desde la primera temporada: Luchando en una batalla en la cual no tenía chances de triunfar a pesar de haber sacrificado a su propia hija para cambiar su suerte. No es heroica, es trágica. Su *Hybris* (en este caso la ambición por el Trono de Hierro) fue la causa de su fracaso. A su vez, Game of Thrones pone en tela de juicio la idea de la interpretación única de la profecía. Existen varios candidatos a héroes campbellianos que, en un momento o en otro de la serie, podrían llegar a ser los elegidos de R'hllor (tales como Jon Snow o Daenerys Targaryen). Asimismo, no sólo existe una profecía, sino que existen varias. Por ejemplo, la profecía de los ojos que Melisandre le da a Arya o la del cometa en el cielo. Además, cada profecía tiene varias interpretaciones. Esto produce que el Viaje del Héroe de los héroes campbellianos de Game of Thrones genere intriga al mismo tiempo que incertidumbre.

- **El Viaje del Héroe de Jon Snow**

Con respecto a los ejemplos mencionados hasta el momento de viajes del héroe, se puede observar personajes que por la estructura de su viaje parecían ser héroes campbellianos, pero en realidad sus viajes fueron interrumpidos porque eran

héroes trágicos. Sin embargo, a continuación, se mencionara el Viaje del Héroe de Jon Snow para ejemplificar un Viaje del Héroe campbelliano tradicional. Es decir, que transita por las doce instancias del viaje del héroe:

1. Mundo ordinario: Winterfell, hogar de la casa Stark.
2. Llamado a la aventura menor: Convertirse en un miembro de la Guardia de la Noche.
3. Rechazo/ Aceptación de la aventura menor: Jon Snow acepta el llamado a la aventura de manera voluntaria porque quiere probarse a sí mismo que puede ser más que un simple bastardo del Norte. Sin embargo, como le dice su Tío Benjen Stark (miembro de la Guardia de la Noche) que encarna brevemente el arquetipo del Mentor, Jon Snow todavía no sabe en ese momento lo que conlleva la aceptación del llamado a la aventura.
4. El encuentro con el mentor: Jon Snow tiene varios mentores a lo largo de su estadía en el Castillo Negro (una de las tres fortalezas que comprenden la fuerza de la Guardia de la Noche en el Muro) en el que se encuentra con varios personajes que se podrían considerar como arquetipo de Mentor y que aconsejan al candidato a héroe: El tío Benjen Stark, Tyrion Lannister (quien aconseja a Jon Snow sobre formar alianzas en el Muro y ser más humilde con sus compañeros), el comandante Jeor Mormont (comandante de la Guardia de la noche que decide tomar a Jon como asistente y luego le obsequió la espada ancestral de acero valyrio de la Casa Mormont por haberle salvado la vida) y el Maestro Aemon (quien le imparte consejos con temas en los que no existe una respuesta fácil como el deber, el amor, etc).
5. Las pruebas, los aliados, los enemigos: Jon Snow llega al Castillo Negro y comprende que idealizo lo que sería su experiencia en el lugar ya que debe convivir con asesinos, violadores y otro tipo de criminales. Es decir, que aceptó el llamado de aventura sin saber lo que ese llamado implicaba. Llega al Castillo Negro y debe aprender nuevas las reglas para sobrevivir en ese lugar. Gracias a los consejos de Mentores como Tyrion Lannister, Jon Snow logra adaptarse a este

nuevo entorno. Se gana aliados progresivamente tales como Pyp, Green y Sam y forma enemigos como Ser Alliser Thorne (miembro de la Guardia de la Noche y encargado de entrenar nuevos reclutas), quien toma por momentos el rol del Guardián del Umbral probando las habilidades del candidato a héroe Jon Snow como miembro de la Guardia de la noche.

6. Rechazo a la aventura menor: A pesar de que de Jon Snow acepta el llamado a la aventura sin titubear debe lidiar luego con las noticias de que su padre Ned Stark fue encarcelado y posteriormente ejecutado como traidor. En consecuencia, lo anterior expuesto provoca que Jon Snow rechace el llamado a la aventura y abandona a la Guardia de La Noche para buscar vengar a su padre.
7. La travesía del primer umbral: Sin embargo, gracias a aliados que formó en el Castillo Negro como Sam, Grenn y Pyp, el candidato a héroe vuelve al Castillo Negro y, puesto nuevamente a prueba por su Mentor Jeor Mormont, acepta el llamado a la aventura y acompaña a la Guardia de la Noche a averiguar qué es lo que ocurre del otro lado del Muro con los Caminantes Blancos y los Salvajes.
8. Llamado a la aventura mayor: Si bien al principio de su viaje Jon Snow acepta el llamado de aventura de ser un miembro de la Guardia de La Noche, el joven candidato a héroe campbelliano no sabía lo que implicaba en su momento y cuando se enfrenta a diferentes pruebas impuestas por el Guardián del Umbral, recibe ayuda de Mentores y supera también con la ayuda de los aliados que formó a lo largo de su camino. Finalmente, Jon Snow comprende su verdadera llamada a la aventura: Defender al reino de cualquier amenaza exterior.
9. Las pruebas, los aliados, los enemigos: Una vez del otro lado del Muro, Jon Snow debe comprender las nuevas reglas de este “nuevo mundo” que son las tierras del otro lado del Muro, habitadas en su mayoría por salvajes y también por los misteriosos Caminantes Blancos. Jon Snow sufre varias pruebas durante su estadía en el “verdadero” Norte: Debe asesinar a Ygritte (una salvaje que la Guardia de la Noche tiene como prisionera) y decide no hacerlo por piedad,

debe ser neutral frente a un aliado de la Guardia de la Noche llamado Craster (salvaje que vive en una choza y tiene hijos con sus hijas pero sus hijos los entregó como sacrificio a los Caminantes) y fracasa pero es perdonado, debe asesinar a su líder Qhorin Halfhand para ganarse la confianza de los salvajes e infiltrarse en sus rangos y lo hace, debe luchar contra el deseo de tener relaciones sexuales con Ygritte y fracasa, logra infiltrarse en los rangos de los salvajes y cuando es obligado a asesinar a un hombre inocente regresa hacia el Castillo Negro. Durante esta instancia, Jon Snow hace uso de una de las funciones del héroe: encarnar o transitar brevemente otros arquetipos. Es decir, que Jon Snow adopta el arquetipo de la Figura Cambiante para engañar al Guardián del Umbral (se puede englobar a todos los salvajes pero el mejor ejemplo de este arquetipo es el de Ygritte). Asimismo, en esta instancia el candidato a héroe debe luchar contra los encantos de Ygritte, que encarna el rol de la Mujer como Tentación en Campbell.

10. La aproximación a la caverna más profunda: Jon Snow llega al Castillo Negro malherido por su novia salvaje Ygritte (a la cual traiciona) y debe planificar las defensas del lugar para combatir al ejército de Mance Rayder (líder de los Salvajes).
11. La odisea (o el calvario): Se desata la batalla al Muro entre los Salvajes y la Guardia de la Noche. Después de algunos momentos en los que Jon Snow parece morir, el candidato a héroe supera el enfrentamiento. Sin embargo, la Guardia de la Noche solo ganó una batalla pero Mance Rayder todavía cuenta con los números para derrotar a Jon Snow y compañía. Por lo que Jon Snow decide cometer lo que a esta altura se puede decir como un acto heroico y realizar una misión suicida: acercarse al líder de los salvajes con el pretexto de negociar la rendición de la Guardia de la Noche cuando en realidad su idea es asesinarlo con la intención de que las fuerzas enemigas se dispersen. No obstante, antes de que Jon Snow realice esa acción, las fuerzas de Mance Rayder son atacadas por las fuerzas de Stannis Baratheon (quien navegó desde Dragonstone para salvar al Norte de

la amenaza) y el líder Salvaje es capturado junto con algunos salvajes y las fuerzas salvajes se retiraron hacia el bosque.

12. La recompensa parcial: Con la ayuda de Stannis Baratheon, Jon Snow logra defender El Muro de la amenaza salvaje. Sin embargo, la victoria adquirida es parcial ya que todavía deben enfrentarse a los Caminantes Blancos y con la muerte del comandante Jeor Mormont del otro lado del Muro la Guardia de la Noche debe elegir un sucesor. Gracias a la ayuda de su Aliado Sam, Jon Snow es forzado a ser candidato al puesto y gana la votación. En esta instancia a Jon Snow se le ofrece la legitimación como Jon Stark de la mano de Stannis. Se podría decir que es una manera de Reconciliación con el Padre ya que Jon Snow secretamente siempre quiso pertenecer a la familia. Sin embargo, Jon Snow se rehúsa y Stannis decide marchar a Winterfell a enfrentarse con los Bolton.
13. La aproximación a la caverna más profunda: Jon Snow se convierte en el Comandante de la Guardia de la Noche y debe formular un plan para combatir a los Caminantes Blancos. Dicho plan consiste en aliarse con los salvajes dispersos del otro lado del Muro y permitirles alojarse en el Castillo Negro. El objetivo de Jon es tener la mayor cantidad de gente posible para luchar contra los Caminantes ya que si los salvajes sobrevivientes del otro lado del Muro quedan a la intemperie seguramente sean asesinados y revividos por los monstruos de hielo. Sin embargo, Jon Snow es consciente de que este plan antagonizara a la mayoría de sus colegas de la Guardia de la Noche debido a que existe una enemistad histórica entre la Guardia de la Noche y los Salvajes.
14. La odisea o el calvario: A pesar de la oposición de algunos de sus colegas de la Guardia de La Noche, Jon Snow decide ir junto con Tormund Giantsbane (salvaje amigo de Jon Snow que estuvo aprisionado en el Castillo Negro luego de perder la batalla contra la Guardia de La Noche) a Hardhome (ciudad salvaje) para convencer a los salvajes de que se unan a la Guardia de La Noche. Luego de tener resistencia de algunos de los líderes salvajes de Hardhome, Jon Snow

consigue que un porcentaje de ellos estén de acuerdo en aliarse con él. Sin embargo, antes de que concluyan las negociaciones, la ciudad es atacada por los Caminantes Blancos. La mayoría de la población de los salvajes es asesinada pero una porcentaje logra escaparse con Jon Snow y Tormund y regresan a Castillo Negro. Jon Snow parece que está por ser derrotado por un Caminante cuando éste lo mata a último momento con su espada de acero valyrio.

15. La recompensa parcial (apoderarse de la espada): La recompensa en esta instancia del viaje de Jon Snow es parcial ya que no logra rescatar a todos los Salvajes que estaban en Hardhome. Sin embargo, se comprueba que no solo el mineral obsidiano aniquila a los Caminantes sino que también las espadas de acero valyrio ya que los dos elementos fueron forjados con el fuego de dragones.
16. El camino de regreso: Jon Snow regresa con los salvajes rescatados al Castillo Negro. Es recibido con cierta tensión por la mayoría de sus colegas de la Guardia de la Noches. El hecho de haber conseguido parcialmente su objetivo no significa que todo esté solucionado. Ahora el candidato a héroe debe preparar sus fuerzas para enfrentar a los Caminantes Blancos.
17. La resurrección: Jon Snow es asesinado de manera cobarde por un grupo de colegas de la Guardia de la Noche liderados por Ser Alliser Thorne. A diferencia de la instancia de resurrección típico en los viajes del héroe que menciona Vogler en la cual el héroe campbelliano debe tener un último gran desafío con el arquetipo de la Sombra, Jon Snow es asesinado a cuchillazos por un grupo de cobardes que se sentía traicionado por el pacto que realizó su líder entre la Guardia de la Noche y Los Salvajes. En otras palabras, el héroe no tiene chances en este viaje de ni siquiera percibir el último gran desafío frente a sus ojos y muere de la manera más deshonrosa posible: traicionado. Sin embargo, gracias a la magia de Melisandre (que regresa al Castillo Negro derrotada luego de abandonar a Stannis Baratheon a su suerte) Jon Snow revive.

18. El retorno con el elixir: Jon Snow volvió a la vida. Su primera acción es ejecutar a las personas que lo asesinaron. En palabras de Vogler, realiza una justicia poética. Sin embargo, no celebra el éxito de victoria o de la adquisición del elixir. Es más, parecería que renuncia al llamado a la aventura mayor ya que decide abandonar la Guardia de la Noche (ya que técnicamente está liberado de su juramento porque murió) e irse lo más lejos del Norte posible.
19. Llamado a la aventura menor: No obstante, antes de abandonar el Muro, Sansa Stark (hermanastra de Jon Snow que se escapó de las garras de los Bolton) llega al Castillo Negro y se reencuentran. Sansa le pide a Jon Snow que lo ayude a recuperar Winterfell (y en consecuencia el Norte) de los Bolton.
20. Aceptación/Rechazo del llamado a la aventura menor: Jon Snow rechaza el llamado de la aventura de Sansa bajo el argumento de que no quiere luchar más.
21. Aceptación/Rechazo del llamado a la aventura menor: Luego de recibir una carta de Ramsay Bolton en la que éste pide que le devuelva a Sansa o iba a matar a su hermano menor Rickon, Jon Snow decide aceptar el llamado a la aventura de liberar al Norte.
22. Las pruebas, los aliados, los enemigos: Jon Snow debe conseguir aliados para luchar contra los Bolton. Con la ayuda de Tormund y Daavos, consigue el apoyo de los Salvajes y de la casa Mormont (una casa menor del Norte). Sin embargo, no es suficiente para enfrentar a Ramsay pero Jon Snow insiste que deben luchar igual. A espadas de Jon, Sansa decide pedir ayuda a Petyr Baelish, quien controla el ejército de los Arryn.
23. La aproximación a la caverna más profunda: Jon Snow y compañía deben idear una estrategia militar para enfrentar a los Bolton al día siguiente. Sansa advierte que Bolton probablemente no caiga en la trampa que presenta Jon, pero no éste no la hace caso.
24. La odisea (el calvario): El ejército de Jon Snow se enfrenta al de Ramsay Bolton. Tal cual como le advirtió Sansa, Bolton no cae en la trampa y atrae a Jon al centro de la batalla asesinando a Rickon Stark.

Cuando todo parecía perdido para Jon Snow, el ejército de Baelish llega y elimina a las tropas Bolton. Ramsay se ve forzado a retirarse a Winterfell donde finalmente es derrotado. Sin embargo, antes de asesinarlo, Jon se contiene y decide no matarlo. Ramsay queda prisionero para luego ser asesinado por sus propios perros (quienes estuvieron sin comer por 7 días por orden de su dueño) bajo órdenes de Sansa que miraba.

25. La recompensa parcial (apoderarse de la espada): Jon Snow y compañía derrotaron a los Bolton y Winterfell (y en su extensión todo el Norte) vuelve a ser dominio de los Starks. La recompensa es que Jon Snow es nombrado Rey del Norte por las casas norteñas.
26. Reactivación del llamado de aventura mayor: Solucionada la aventura de rescatar al Norte de una casa opresora, el rey Jon Snow acepta nuevamente la aventura de defender al reino de los hombres de los Caminantes Blancos.
27. El cruce del primer umbral: El Rey Jon Snow recibe una carta de la Tyrion Lannister (habiendo escapado por asesinar a su padre Tywin Lannister, Tyrion ahora sirve como Mano de la Reina a la pretendiente al trono Daenerys Targaryen) en la que dice que pide que todos los Lords de Westeros venga a jurar lealtad a ella a Dragonstone. La carta también informa que Daenerys cuenta con el apoyo de los Dothraki (clan bárbaro del continente Essos que fue unificado cuando Daenerys Targaryen asesinó a todos los líderes de los dothraki), los Unsullied (denominados Inmaculados, estos soldados fueron castrados desde niños y sometidos a un duro entrenamiento que los convirtió en máquinas de matar) y tres dragones adultos (Drogon, Rhaegal y Viserion). El Rey Jon Snow medita sobre lo que debe hacer y Sansa y Daavos ofrecen sus opiniones. Sansa alude de que puede ser una trampa. Sin embargo, cuando una nueva carta llega a Winterfell (esta vez escrita por Samwell Tarly (aliado de Jon Snow) que informa que existe una pila de material obsidiano en Dragonstone, Jon Snow decide ir a visitar a Daenerys Targaryen sin importar el riesgo existente y deja gobernando al Norte a Sansa Stark.

28. Las pruebas, los aliados, los enemigos: Antes de zarpar hacia Dragonstone, Jon Snow está meditando en la cripta cuando se le acerca Petyr Baelish, quien toma el rol de una Figura Cambiante al simular ser el Mentor del héroe y trata de aconsejar a Jon Snow pero éste ve rápidamente el engaño y cuando Baelish menciona a Sansa Stark Jon Snow le advierte que si la llega a tocar él lo iba a matar. Posteriormente, Jon Snow llega a Dragonstone a tratar de formar una alianza con Daenerys Targaryen para destruir al Rey de la Noche (líder de los Caminantes Blancos) y a su ejército de muertos vivientes. No obstante, Daenerys Targaryen le pide que renuncie a su título de Rey y que lo ayude a destronar a la Reina Cersei Lannister. Luego de no llegar a un acuerdo inicial, bajo sugerencia de Tyrion, Daenerys permite a Jon Snow retirar el mineral obsidiano para luchar contra los Caminantes Blancos. Mientras obtienen el mineral en una cueva, Jon Snow invita a Daenerys a la cueva para mostrarle varios dibujos realizados por los Niños del Bosque (raza mítica que existió desde el origen de Westeros) en los que se observan a los Niños del Bosque y a los Primeros Hombres (primera invasión de humanos que vinieron de Essos a conquistar Westeros) luchando entre sí para luego unirse para combatir al Rey de La Noche. Jon Snow le enfatiza a Daenerys que deben unir fuerzas para combatir a los muertos y Daenerys enfatiza de que si de verdad quieren unirse los pueblos del Norte deben aceptar a Daenerys como su reina. En resumidas cuentas, el héroe Jon Snow fue a buscar una alianza y todavía no la logra concretar, pero tampoco forma un nuevo enemigo en Daenerys. Aún si tuviera el apoyo de Daenerys, Jon Snow necesita los ejércitos de Cersei Lannister para combatir a los Caminantes Blancos. Para ello, elaboran un plan: capturar un muerto viviente del otro lado del Muro para llevarlo a King's Landing como prueba de que los Caminantes Blancos son la verdadera amenaza al reino y así unir todas las fuerzas del reino contra la amenaza sobrenatural. Jon Snow y 6 acompañantes realizan la expedición para capturar un muerto viviente. Una vez que lo logran capturar, los humanos son

emboscados y acorralados por el Rey de La Noche y su ejército en una isla. Antes de quedarse sin salida, Jon Snow le pide a Gendry Rivers (bastardo de Robert Baratheon) que corra hacia el Muro para que den aviso a Daenerys de que necesitan ayuda. Cuando todo parece estar perdido, Daenerys Targaryen los rescata con sus tres dragones pero el Rey de la Noche asesina a uno. Jon Snow logra capturar y llevar a King's Landing al muerto viviente y se lo muestra a Cersei Lannister y a toda la corte presente. Después de momentos de tensión, Cersei dice que va a prestar su apoyo para luchar contra los muertos. Jon Snow se dirige nuevamente a Winterfell con el ejército de Daenerys y entablan una relación amorosa. Cuando llega a Winterfell, Jon Snow nota que Daenerys recibe cierta hostilidad de Sansa y le pide a su hermana que respete a su nueva reina. Además, Jon Snow se reencuentra con su hermana menor Arya Stark, quien también desconfía de Daenerys. Luego, en las criptas de Winterfell, Jon Snow recibe una visita de Samwell Tarly, quien le confiesa que Jon Snow no es un bastardo, sino que su verdadero nombre es Aegon Targaryen y que sus verdaderos padres fueron Rhaegar Targaryen y Lyanna Stark. En consecuencia, Jon Snow se convertiría en la persona con mayor derecho al Trono de Hierro, incluso mejor posicionado que Daenerys (ya que ella es su tía). Al día siguiente, Jaime Lannister llega a Winterfell e informa a Jon Snow, Daenerys, Tyrion y Sansa que Cersei no tenía intenciones de llevar a su ejército para combatir a los Caminantes Blancos. Asimismo, Daenerys pone a Jaime Lannister en juicio por ser el responsable de asesinar a su padre pero Brienne de Tarth intercede por Jaime y afirma que Jaime es un buen hombre. La vida de Jaime es perdonada y se convierte en un aliado en la lucha contra los muertos.

29. La aproximación a la caverna más profunda: Luego de que Tormund Giantsbane y Beric Dondarrion llegan a Winterfell para dar aviso de que los Caminantes Blancos van a llegar en cualquier momento a Winterfell. Jon Snow y compañía planean la defensa de Winterfell. Su idea es usar a Bran de carnada para atraer al Rey de la Noche y atacar

con los dragones ya que si lo asesinan a él todo su ejército muere. Después de la reunión, Jon Snow le confiesa a Daenerys que su nombre en realidad es Aegon Targaryen. Antes de que puedan discutir sobre la revelación de Jon, suenan los cuernos anunciando la llegada de los Caminantes Blancos.

30. La odisea (o el calvario): Los muertos se enfrentan contra los vivos.

En un momento, parece que se va a dar el enfrentamiento final entre Jon Snow y el Rey de la Noche, pero el Rey decide resucitar a los caídos en batalla para poder asesinar a Bran. Jon Snow trata llegar al rey pero es rodeado por nuevos muertos vivientes. Sin embargo, Jon Snow es salvado por Daenerys y su dragón y luego se dirige al patio de Winterfell. Es en ese momento cuando aparece el dragón resucitado para impedirle el paso a Jon Snow. Cuando todo parece estar perdido para los candidatos a héroe campbelliano Arya Stark embosca al Rey de la Noche y lo asesina de una puñalada al pecho con acero valyrio, erradicando así a todo su ejército.

31. La recompensa (apoderarse de la espada): Finalmente, los humanos

lograron derrotar a los muertos. Jon Snow y compañía creman a los caídos en la batalla y luego celebran la victoria. Sin embargo, una vez terminada la celebración, Daenerys le pide a Jon Snow que mienta sobre su verdadera identidad y Jon le dice que no, que le tiene que decir la verdad a sus hermanas. Daenerys se retira enojada. En otras palabras, lo que debería ser en esta instancia del viaje un momento de celebración inconmensurable (esta debería ser la recompensa mayor) se termina envaneciendo. La recompensa del resultado de la lucha entre vivos o muertos es parcial ya que todavía falta resolver el conflicto por el Trono de Hierro.

32. El camino de regreso: Jon Snow dio su palabra a Daenerys Targaryen

de ayudarla a recuperar el Trono de Hierro por lo que luego de celebrar la victoria contra los Caminantes Blancos, el candidato a héroe campbelliano debe ser uno de los aliados de la candidata a heroína Daenerys Targaryen quien debe enfrentarse a Cersei Lannister y a

Euron Greyjoy en Kings Landing con un ejército fatigado por el combate.

33. La resurrección: Luego de que las fuerzas de Cersei Lannister y Euron Greyjoy asesinaron a uno de los dragones de Daenerys y a su amiga y consejera Missandei, Daenerys Targaryen decide atacar Kings Landing con su ejército y el de Jon Snow. Sin embargo, cuando la ciudad se rinde frente al increíble poder que Drogon (el último y más grande Dragón de Daenerys) desata sobre sus enemigos, Daenerys decide asesinar a gran parte de su población para consolidar su poder ya que cree que nunca podrá gobernar en paz debido al hecho de que nadie la quiere y respeta como a Jon Snow. Al ver la carnicería desatada por su amante y aliada, Jon Snow decide retirar sus tropas. Luego del ataque a Kings Landing, Jon Snow se reúne con Tyrion Lannister, quien está preso por haber liberado a su hermano Jaime Lannister en Dragonstone. Tyrion, tomando nuevamente el arquetipo del Mentor con Jon Snow, le aconseja que debe matar a Daenerys para restablecer el orden en el reino. Jon Snow se rehúsa a cometer tal acto pero cuando Tyrion menciona de cómo reaccionaría Daenerys frente a la oposición de las hermanas de Jon Snow éste se retira perturbado. Jon Snow se encuentra con Daenerys y luego de comprobar que Daenerys no piensa gobernar con democracia sino con violencia la asesina bajo el pretexto de acercarse a darle un beso para demostrar su lealtad.

34. El Retorno con el elixir: Como consecuencia de asesinar a la reina, Jon Snow es enviado a prisión por Grey Worm (eunuco comandante de los ejércitos de Daenerys). Se realiza un juicio entre todos los lords y personas de influencia que quedan vivos luego de los enfrentamientos bélicos (Grey Worm, Edmure Tully, Samwell Tarly, Brienne de Tarth, Bran Stark, Sansa Stark, Arya Stark, Robin Arryn, Howland Reed y John Royce) y se pone en juicio tanto la vida de Jon Snow como la de Tyrion Lannister. Como Jon está detenido, Tyrion Lannister sugiere que sólo un monarca puede tomar una decisión.

Tyrion sugiere que Bran sea el Rey y, luego de todos estar de acuerdo, es nominado como el nuevo Rey. Bran pide que Tyrion sea su Mano del Rey. Sin tener opción, Tyrion acepta. Grey Worm dice que si no hay justicia por el asesinato de Daenerys Targaryen, él y sus ejércitos irán a la guerra con todo Westeros. Las hermanas Stark advierten que si matan a Jon habrá guerra sin fin. Tyrion sugiere enviar a Jon a la Guardia de la Noche y todos aceptan. Jon Snow es obligado a renunciar a todos sus derechos y sus tierras que le correspondían tanto por ser Rey del Norte como por ser el pretendiente con más derecho al trono. Es decir, que a pesar de haber defendido a Westeros de cualquier amenaza exterior igual es castigado. Dicho castigo no es proporcional al crimen cometido pero lo importante a remarcar es que el héroe Jon Snow (esta investigación considera que ya se merece dicha denominación después de haber desglosado su viaje) no está disgustado con el resultado de su juicio. Tampoco es válido decir que está contento, ya que asesinar a su amante no fue una tarea honorable y fue en contra de todo lo que él creía. El viaje de Jon Snow, no sólo es circular por el camino campbelliano que realiza sino porque comienza siendo un personaje sin derecho a tierras y títulos y termina volviendo a ser un personaje sin tierras y títulos.

Lo que es importante remarcar del Viaje del Héroe de Jon Snow es que dicho héroe sobrevive todo obstáculo debido a que atraviesa las tres instancias del monomito y, en algunos casos, las instancias se reproducen de manera literal. Por ejemplo: En la instancia de resurrección del camino del héroe, Jon Snow literalmente resucitó de entre los muertos. Hasta este momento, no habría nada nuevo en relación a cómo se trabajó el arquetipo del héroe de la Fantasía inmersiva Audiovisual. Sin embargo, el periplo del héroe anteriormente expuesto fue evolucionando en paralelo a otros viajes del héroe de otros personajes con punto de vista, por lo que su viaje nunca estuvo en primer plano hasta que los otros candidatos llegaron a su fin trágico. Además, que Jon Snow sea el héroe campbelliano por excelencia no significa que solo él fue la persona que restableció el orden. Jon Snow recibió ayuda de muchos aliados que fue formando a lo largo de su camino.

La serie vuelve a jugar con los arquetipos de Campbell al mostrar algunos elementos del viaje de manera parcial. Es decir, que nuevamente juega con las expectativas del espectador de fantasía inmersiva audiovisual.

En último lugar, habría que mencionar con respecto a los múltiples viajes del héroe en Game of Thrones que no sólo los héroes trágicos o los héroes campbellianos son los que realizan un viaje del héroe. Game of Thrones tiene una gran cantidad de personajes tridimensionales que cumplen las funciones psicológicas y dramáticas del héroe. Así como Jon Snow encarna el arquetipo de Héroe y una de las funciones del determinado arquetipo es tomar brevemente las características de otros arquetipos como El Mentor o la Figura Cambiante en diferentes instancias de su periplo, existen personajes de la serie de televisión que comienzan con un Viaje del Héroe pero su objetivo final es convertirse en un arquetipo circunstancial en el viaje de otro héroe campbelliano. A continuación, se expondrán brevemente el pasaje entre arquetipos del personaje de Tyrion Lannister.

En lo que concierne al personaje de Tyrion Lannister, se puede decir que por su carácter y características, dicho personaje cumple los siguientes roles: Primero toma el rol del Embaucador (durante la mayor parte de la temporada 1), luego toma el manto del Héroe (al final de la temporada 1 hasta la temporada 5) y finalmente se convierte en el Mentor (de la temporada 5 hasta la 8). En lo que respecta al arquetipo del Embaucador, parafraseando a Vogler, sus funciones son las de transmitir el alivio cómico en una historia y también desafiar al *status quo*. Tyrion Lannister es hijo Tywin Lannister, el cual es líder de una de las casas feudales más ricas y poderosas de Westeros. La relación de Tyrion con su padre no es buena, ya que Tyrion nació con acondroplasia, una forma común de enanismo. Su padre, siendo un personaje orgulloso lo desprecia desde el minuto en que nació pero como el apellido de su hijo era Lannister decidió tenerlo. El hecho de haber nacido en una familia privilegiada le permitió a Tyrion sobrevivir. Se crió junto a sus hermanos Jaime y Cersei. Cersei lo odiaba a Tyrion ya que lo culpaba por haber asesinado a su madre que murió dando a luz a Tyrion, pero con Jaime tenía una buena relación. Al tener una limitación física, Tyrion no podía entrenar para convertirse en un guerrero como su hermano Jaime. En cambio, Tyrion se refugió en los libros, lo que

lo hizo muy inteligente. A pesar de sus atributos, su padre siempre vio sus defectos. En sus momentos de adolescencia, Tyrion se casó por amor con una campesina pero cuando su padre se entera decide anular el casamiento y obligar a que Tyrion vea como su prometida tenía sexo con todos los guardias Lannister. Este evento fue una de las causas de que Tyrion se refugie en el alcohol y las prostitutas para esconder su tristeza. Antes de su llamada a la aventura, Tyrion vivía una vida muy promiscua. El llamado a la aventura de Tyrion llega de la mano de su padre al final de la primera temporada cuando observa y concuerda con la opinión de Tyrion con respecto al asesinato de Eddard Stark. Mientras enfrenta a Robb Stark en el campo de batalla, Tywin decide nombrar a Tyrion como Mano del Rey Joffrey Baratheon y le ordena ir a King's Landing a gobernar. Luego de un breve momento de rechazo, Tyrion acepta el llamado. Cuando llega a King's Landing, atraviesa un periodo de pruebas, evaluando quién de los consejeros del Rey puede ser su aliado o su enemigo, pero frente al peligro inminente del asedio de Stannis Baratheon, Tyrion logra defender la ciudad el tiempo suficiente como para que venga su padre con los refuerzos de la casa Tyrell y defina el curso de la batalla. A pesar de que Tyrion se sacrifico por el pueblo de King's Landing en una actitud claramente heroica, la recompensa del viaje se la lleva su padre y Tyrion es nuevamente denigrado por su padre. A pesar de que se puede considerar a Tyrion como un héroe en un sentido campbelliano, su verdadero atributo es impartir sabiduría a terceros. En otras palabras, su talento se atribuye más al del arquetipo del Mentor que al del héroe. Se podría que el viaje del héroe de Tyrion se realizó para que éste logre convencer a Jon Snow de que asesine a Daenerys Targaryen. En resumidas cuentas, el personaje de Tyrion era un antihéroe que toma el rol de héroe pero cuyo destino final era convertirse el Mentor de Jon Snow.

La mujer autónoma

El objetivo principal de este subcapítulo es dar cuenta de la manera en la cual algunos de los personajes femeninos de la serie de Game of Thrones son representados en contraposición al parámetro establecido en el Género de Fantasía inmersiva audiovisual entendiéndose como el de *mujer cosificada*. Para ello se

problematizará el concepto de *mujer fuerte* y se expondrán a modo de ejemplo algunos personajes femeninos que ayudarán a explicar otro concepto: *la mujer autónoma*.

Como se explicó anteriormente al hablar de la cosificación de la mujer, los personajes del mencionado género tenían como función ser la recompensa o el elixir por el cual el héroe (masculino claro está) realizaba su periplo para conseguirlo. Asimismo, la mujer a veces no era la recompensa a obtener, sino que aparecía como un objeto de tentación para el héroe y su función podía ser convencerlo de que se desvíe de su camino. De una manera o de otra, la mujer en la Fantasía inmersiva audiovisual casi siempre fue un personaje secundario. En los casos en los que la mujer era la protagonista, su representación era la de *mujer fuerte*. El concepto de fuerza se puede ver representado en mujeres musculosas casi sin ropa o con ropa que destaca la silueta femenina como en el caso de Xena La Princesa Guerrera y Red Sonja.

Dichos personajes luchaban como los héroes masculinos de la Fantasía inmersiva audiovisual y derrotaban a todos oponentes en combate. La típica princesa víctima de las fantasías Inmersivas Audiovisuales pasa a convertirse en la princesa guerrera. Sin embargo, esta investigación considera que el concepto de una *mujer fuerte* no debe caer en una asociación directa con su destreza en combate. Una mujer puede ser fuerte realizando otras cosas. Para empezar, y esto lamentablemente no ocurre muy a menudo en las fantasías Inmersivas Audiovisuales, la mujer debería ser *autónoma*. Es necesario recalcar que el concepto anteriormente mencionado significa que la mujer debe poder autopercibirse no como un objeto sino como un ser humano libre de poder tomar cualquier decisión en cuanto a su vida, sin importar el género biológico con el que nazca. Las mujeres de Game of Thrones que se analizarán a continuación comprenden en algún momento de su Viaje de la Heroína (porque no sólo los hombres realizan el periplo campbelliano en la mencionada serie) que deben ellas mismas tomar acción para salir adelante en un mundo secundario gobernado por hombres. Para ver de qué manera Game of Thrones muestra a las mujeres

autónomas se analizaran los siguientes personajes: Daenerys Targaryen, Sansa Stark, Arya Stark, Sir Brienne de Tarth y Cersei Lannister.

- **Daenerys Targaryen**

El viaje de Daenerys Targaryen es circunstancial ya que fue el primer personaje femenino en convertirse en protagonista candidata a heroína campbelliana de Game of Thrones. Su arco narrativo es uno de gran crecimiento en dos frentes. Por un lado realiza un viaje campbelliano similar a los expuestos durante el subcapítulo “Múltiples Viajes del Héroe” pero tomando el arquetipo de la Heroína. Por otro lado, esta investigación considera que Daenerys realiza en paralelo otro pasaje que es fundamental: Durante la primera temporada, el personaje de Daenerys Targaryen pasa de ser una *mujer cosificada* a una *mujer autónoma*.

En el transcurso de la primera temporada, Daenerys recibió dos llamados a la aventura: Uno es el de volver a su casa en Westeros y el otro es el de convertirse en una *mujer autónoma*. Daenerys comienza siendo una mujer sin poder de decisión alguna, sumisa y sometida por su hermano Viserys Targaryen. El viaje de Daenerys Targaryen para conseguir su autonomía como ser humano comienza cuando ella es obligada por su hermano Viserys Targaryen a casarse con Khal Drogo (líder de una tribu guerrera del continente de Essos llamada los Dothraki) bajo la promesa de que éste le de su ejército para que Viserys tome el Trono de Hierro. Previo a los eventos de Game of Thrones, Robert Baratheon derroca al Rey Aerys II Targaryen y los hijos del difunto rey viven su infancia exiliados y en constante peligro ya que Robert Baratheon juro asesinar a todos los Targaryen y enviaba mercenarios a asesinarlos. Sin embargo, a medida que avanza su Viaje de la Heroína, Daenerys toma conciencia de que ella no es solamente un medio para que su hermano consiga lo que quiera ni un objeto sexual para Khal Drogo. Ella comprende que es una *Khaleesi* (título utilizado para referirse a la mujer de un Khal) y decide progresivamente ir probando su influencia sobre el *khalasar* de Khal Drogo (palabra utilizada para referirse a una tribu dothraki) y sobre Viserys. A lo largo de su viaje

por las tierras de los Dothraki, Daenerys se logra enfrentar a su hermano Viserys Targaryen (quien toma el rol de Guardián del Umbral), consigue el respeto de su *khalazar* (al someterse a un ritual en el que debía comerse un corazón de caballo crudo frente al *dosh khaleen* (grupo de *khaleesis* viudas consideradas sabias) y el amor de Khal Drogo (al quedar embarazada y demostrarle que es una *khaleesi*). En otras palabras, Daenerys logra tener más influencia sobre Khal Drogo que Viserys, quien no puede esperar más el momento de invadir Westeros. En consecuencia, Viserys se embriaga y amenaza a Khal Drogo con asesinar a su hermana si no marchan hacia Westeros inmediatamente, pero es asesinado por el Khal. Al morir Viserys, Khal Drogo no se ve obligado a cumplir su promesa de invadir Westeros, por lo que el Viaje de la Heroína de Daenerys se pone en espera. No obstante, cuando Daenerys es casi envenenada por un vendedor de vinos bajo órdenes del Rey Robert Baratheon, Khal Drogo decide movilizarse para invadir Westeros. Para ello, el Khal necesita dinero por lo que comienza a saquear ciudades para conseguir esclavos para vender. Si bien se reactiva el llamado de la aventura campbelliano, el viaje de Daenerys por su Autonomía es el más relevante de su arco narrativo de la temporada. La *khaleesi* decide seguir probando o quizás en este caso ejerciendo su poder: Por ejemplo, cuando observa que uno de sus soldados está violando a una víctima de saqueo, Daenerys intercede por ella y, por consiguiente, consigue otorgarles un mejor trato a todas las prisioneras de guerra. A pesar de que Khal Drogo intercede por Daenerys, uno de sus *dothraki* no está de acuerdo y decide retarlo a duelo por el liderazgo del *khalazar*. Khal Drogo gana el combate, pero recibe una herida en el pecho. Mirri Maz Durr, la prisionera que rescata Daenerys de ser violada, se ofrece a curar las heridas del Khal. Sin embargo, Khal Drogo empeora y Mirri Maz Durr le dice a Daenerys que la única forma de que viva es a través de un ritual con magia negra. Daenerys accede a realizar el ritual, pero no es lo que esperaba. Khal Drogo queda en estado vegetativo y ella pierde su hijo a causa de la magia negra implementada por la bruja Mirri Maz Durr. Entonces, Daenerys decide realizar una pira de fuego para quemar el cuerpo de su marido. Junto al cadáver de Khal Drogo coloca a sus tres huevos de dragón petrificados (regalos de casamiento de parte de uno de sus protectores) y ata a Mirri Maz Durr para que muera prendida fuego. Una vez que la pira se enciende, Daenerys ingresa en ella aun cuando su Mentor, el caballero Jorah Mormont, se opone ya que éste

pensaba que Daenerys quería suicidarse. Sin embargo, para sorpresa de su pequeño *khalasar* (ya que la mayoría de los *dothraki* abandonan a Daenerys cuando Khal Drogo muere debido a que los *dothraki* “siguen solo a los fuertes”) Daenerys surge de entre las cenizas desnuda sin ningún tipo de herida y con tres dragones recién nacidos. En otras palabras, se podría decir que Daenerys emerge exitosa de *la odisea* al someterse a semejante peligro y lograr lo impensado: dar a luz a dragones. Al ver semejante milagro, su *khalazar* se arrodilla ante ella, validando totalmente su autonomía sobre su tribu.

En las temporadas siguientes, el viaje de la heroína Daenerys avanza lentamente. Desde la temporada dos a la temporada seis inclusive, se podría decir que el viaje de la heroína Daenerys Targaryen se mantuvo en la instancia que Vogler menciona como “Las pruebas, los aliados y los enemigos”. Al ser sus dragones demasiado jóvenes, Daenerys necesita un ejército para invadir Westeros por lo que se dirige bajo el consejo de su Mentor hacia la ciudad esclavista Astapor (localizada en la Bahía de los Esclavos) para comprar a los legendarios Inmaculados (soldados esclavos eunucos reconocidos por su proeza en combate y por seguir órdenes sin titubear). Sin embargo, al ver el trato que reciben los esclavos en ese lugar, Daenerys decide comprar todos los soldados vendiendo a uno de sus dragones. A pesar de ser aconsejada en contra de esta postura por sus Mentores, la posición de Daenerys es firme. No obstante, luego se comprueba que era todo un engaño de Daenerys para poder hacerse con el control del ejército de Inmaculados para asesinar a todos los esclavistas. Luego de asesinar a los esclavistas de Astapor, Daenerys deja libre a su ejército y les da la opción de seguirla por su propia voluntad. El ejército acepta. El viaje de Daenerys Targaryen por el Trono de Hierro se vuelve a poner en espera y su objetivo pasa a hacer otro: terminar con la esclavitud en la Bahía de los Esclavos. Daenerys libera a los esclavos de la ciudad Yunkai y conquista la ciudad de Meereen. Allí, decide quedarse a gobernar para los pobres. Una vez derrotados todos los esclavistas de la Bahía de los Esclavos, Daenerys, junto el apoyo de varias casas feudales, inicia su campaña para conquistar Westeros (temporadas 7-8).

Al igual que Jon Snow, Daenerys fue una heroína campbelliana que pasó por todas las instancias del periplo. No obstante, al dejarse llevar por su *hybris* (en el caso de Daenerys, su ambición por el Trono de Hierro) en la última temporada se convirtió en una heroína trágica que comete una *hamartia* (prender fuego Kings Landing) de la misma manera que los candidatos a héroes campbellianos Ned Stark, Robb Stark y Stannis Baratheon mencionados anteriormente, provocando su final.

- **Sansa Stark**

A diferencia de Daenerys Targaryen, Sansa no contaba con el apoyo sobrenatural de dragones o el consejo de Mentores que de verdad quieran lo mejor para ella. Su camino para conseguir autonomía se basó en observación y aprendizaje más que en acción.

Con respecto a cómo era el personaje de Sansa Stark durante los inicios de Game of Thrones, se puede decir que Sansa fue instruida por su madre Catelyn Stark desde chica para convertirse en una dama. Los atributos de Sansa eran coser, realizar prendas de vestir y tener buenos modales. Además, ella leía mucha literatura y libros de historia. También, Sansa creía en los cuentos de caballeros o principes nobles, los finales felices, etc. En otras palabras, tenía una visión romántica de lo que era el mundo. Sansa encarnaba en ese momento las típicas características de la mujer de la Fantasía inmersiva Audiovisual.

Una vez que Sansa conoce al príncipe Joffrey Baratheon (un joven rubio y buen mozo), queda inmediatamente impactada por el príncipe. Más aún, cuando se entera de que el Rey Robert Baratheon quiere que su hijo se case en el futuro con Sansa Stark (hija de Ned Stark) para unir las dos casas feudales por sangre, Sansa está más que contenta. Ansiosa, Sansa aspira a casarse con el joven príncipe para que en algún futuro convertirse en la Reina y tener muchos hijos. Sin embargo, su fe ciega en extraños y su ignorancia provocaron que su padre sea ejecutado por su prometido y Sansa termina siendo rehén de los Lannister. En consecuencia, uno podría arriesgarse y pensar que una mujer con las características de Sansa Stark

no podría sobrevivir en el mundo de Game of Thrones. Sin embargo, mientras Sansa fue rehén de los Lannister utilizaba inconscientemente (ya que era lo único que sabía hacer) su imagen arquetípica de “dama” (en la serie se referían a Sansa como “palomita” o “pajarito” dando cuenta de que el mundo que concibe Sansa simplemente era de otro planeta) como escudo para sobrevivir. Esta imagen de “dama” se puede relacionar al concepto de *mujer cosificada* ya que nadie en Kings Landing consideraba que Sansa pueda tener ningún ápice de autonomía. Progresivamente, comienza a entender cómo funciona ese mundo gracias a Mentores como Petyr Baelish (que en realidad su verdadero arquetipo era el de la Figura Cambiante) o en algunos casos Cersei Lannister (representando a la Sombra). De Cersei Lannister, Sansa aprende que si el arma de los hombres es la espada, la de las mujeres son las lágrimas y sus genitales. Cersei le dice a Sansa que si sabes usar las armas femeninas puedes lograr que un hombre haga lo que quiera. De Baelish, Sansa aprende cómo mentir en un mundo de intrigas políticas en el cual un paso en falso es la muerte. Luego de escapar Kings Landing, Sansa comienza a jugar el famoso juego de tronos. El resultado del proceso de aprendizaje de Sansa es que éste personaje se vuelve en la Reina del Norte y gobierna en función de sus propios intereses que se alinean con los de su pueblo y sin depender de nadie que la instruya.

- **Arya Stark**

Arya Stark es la tercera hija de Ned Stark y su personalidad es totalmente diferente a la de su hermana Sansa. Arya se rehúsa a aprender las tareas que se esperan de ella por ser mujer (cómo coser, aprender las cortesías, etc) y se muestra más interesada en aprender a luchar como sus hermanos. Esto se puede observar en la escena de presentación de Arya y Sansa de la primera temporada: Ellas están en clases de costura, la cámara muestra a Sansa que escucha con atención a su maestra y luego se queda con Arya que trabaja con desgano en su bordado y luego se escuchan los sonidos de arco y flecha y risas de hombres. En otras palabras, Arya se ve así misma como una *mujer autónoma* desde el principio, pero el mundo en el que ella transita espera de ella ser una *mujer cosificada*.

Esto se puede observar en la escena de la primera temporada en la que Ned le comenta a Arya que cuando crezca ella va a tener que casarse con un Lord y tener sus hijos, a lo que su hija responde sin titubeos que simplemente ella no es así. Más aún, Arya es salvaje, no esconde sus emociones y siempre dice la verdad, lo cual le trae conflictos con su hermana Sansa cuando Nymeria (el lobo huargo de Arya) ataca al príncipe Joffrey porque éste la estaba agrediendo a Arya frente a Sansa pero su hermana mayor en vez de decir la verdad frente al Rey Robert Baratheon cuando la situación llega a mayores decide mentir sobre lo sucedido para proteger su relación con su prometido. Es decir, que el viaje que realiza Arya Stark es el de demostrarle al mundo que ella es una *mujer autónoma*. A diferencia de Sansa que quería ser una Reina (por diferentes motivos al inicio de su viaje), el objetivo de Arya es ser una luchadora. Arya no quiere depender de nadie y como su padre comprende que no la puede hacer cambiar de opinión, le consigue un maestro en combate llamado Syrio Forel para que la instruya. Sin embargo, cuando los Lannister encarcelan a su padre, Arya se escapa y desde ese momento hasta séptima temporada su viaje es uno de aprendizaje y supervivencia. Asimismo, si su objetivo era convertirse en luchadora, una vez que su padre es decapitado por Joffrey Baratheon, su camino se vuelve convierte en uno de venganza. Es decir, que la meta de Arya es convertirse en una luchadora para vengar a su familia. Arya recibe consejos de varios Mentores como su padre, Tywin Lannister, Sandor Clegane, Jaqen H'ghar, entre otros. Debido a las repetidas tragedias e injusticias que sufrió en su viaje de supervivencia (la muerte de su padre, su madre y su hermano mayor), Arya se convierte en una persona más fría. Desde la segunda temporada hasta el final de la sexta, Arya adquiere las herramientas necesarias para convertirse en una *mujer autónoma*. En el caso de éste personaje, se convierte en una asesina con el entrenamiento suficiente para vengar a su familia. El periplo de Arya en Game of Thrones se podría decir que es campbelliano porque atraviesa la mayoría las instancias del monomito. Es más, gracias a las habilidades de Arya Stark los Caminantes Blancos son derrotados (ya que Arya asesina a su líder, el Rey de la Noche). Sin embargo, Arya no logra su objetivo por el que realizó su viaje campbelliano ya que es detenida de asesinar a Cersei Lannister (una de las personas en su lista de nombres) por su Mentor Sandor Clegane que la hace entrar en razón sobre las consecuencias de vivir exclusivamente por la venganza. Habría

que decir también, que no sólo Arya dispone su autonomía decidiendo sobre la vida o la muerte de su oponente, sino que también se deja llevar por su deseo femenino. Es importante en esta instancia de la investigación recalcar que en la mayoría de las fantasías Inmersivas Audiovisuales, el deseo sexual o amoroso de la mujer no se tenía mucho en cuenta. El héroe de la historia buscaba conseguir a una mujer y nunca a la inversa. En otras palabras, el deseo masculino se tenía más en cuenta que el femenino. No obstante, con Arya Stark esto se invierte ya que en la última temporada ella decide buscar y perder su virginidad con un viejo amigo y cuando luego del enfrentamiento éste la busca para formalizar la relación, Arya le confiesa que ella no va hacer nunca la dama y lo rechaza. Al finalizar la temporada y validado el carácter de su personaje, Arya decide ejercer nuevamente su autonomía y decide explorar los mares al sur de Westeros. En otras palabras, ya que la intención de Arya no es la de ser la esposa de ningún Lord y habiendo terminado su viaje de venganza, Arya es libre de explorar nuevas aventuras.

- **Sir Brienne de Tarth**

Un factor en común que poseen tanto Sir Brienne of Tarth como Arya Stark es que ambas son mujeres luchadoras. Es necesario recalcar en esta instancia de la investigación que, aunque estos dos personajes son más que hábiles en el momento del combate, su caracterización no se encuentra sexualizada. Es decir, que el vestuario que visten estos personajes es utilizado para estimular la objetivación sexual de la figura femenina, sino que simplemente cumple la función de vestir al personaje, sin dotarlo de ningún halago. Lo que es importante dejar en claro en este proyecto es que tanto Arya como Brienne se alejan del concepto de *mujer fuerte* comúnmente usado en las fantasías Inmersivas Audiovisuales para llamar a las mujeres que pelean contra los hombres pero que sus cuerpos están hypersexualizados (como es el caso del personaje femenino de Valeria en “Conan el Bárbaro” (1982)). Donde la armadura de Xena en “Xena: La princesa guerrera” era demasiado escotada, acentuando la sensual figura femenina de la actriz Lucy Lawless, la armadura de Ser Brienne of Tarth sirve simplemente para protegerla de los daños que pueda llegar a sufrir en combate. Se hace mención de este personaje además porque es uno de los ejemplos más claros de *mujeres autónomas* no

sexaulizados en Game of Thrones. Al ser rechazada por pretendientes desde su infancia por su aspecto físico y por no tener los atributos de una “propia dama”, Brienne decide convertirse en una guerrera. Asimismo, Brienne es uno de los pocos personajes que se rige por su propio sentido del honor y que no sufrió un final trágico como Ned y Robb Stark. Su objetivo era poder servir a algún lord hasta su muerte, como hacían los típicos caballeros. Sin embargo, al ser mujer, Brienne nunca pudo obtener tal título hasta que, momentos previos a la batalla contra los Caminantes Blancos, Brienne es condecorada como caballero por Ser Jaime Lannister. Luego, cuando se resuelve el conflicto por el Trono de Hierro, Brienne asciende a Lord Comandante de la Guardia del Rey Bran Stark. Además de proteger al rey, otra de las tareas del Comandante de la Guardia del Rey es dejar reflejado en el libro de Comandantes del Rey las acciones que realizó el comandante anterior antes de su muerte. El comandante anterior a Brienne fue Ser Jaime Lannister, con quien tuvo una relación de respeto mutuo desde la tercera hasta la octava temporada cuando la relación se vuelve sexual. Sin embargo, antes de que Jaime y Brienne se conviertan en pareja, Jaime se da cuenta que todavía ama a su hermana Cersei y se dirige a King's Landing, lugar donde termina muriendo con ella. Con respecto a la escena en la que Brienne escribe en el libro de comandantes, esta investigación considera que Game of Thrones evidencia que ya no hay un género biológico asociado a tal arquetipo dentro del género fantasía inmersiva audiovisual.

CONCLUSION

Al comienzo de esta investigación, se planteó como objetivo dar cuenta del proceso mediante el cual la serie de televisión norteamericana Game of Thrones modifica alguno de los parámetros de la fantasía inmersiva audiovisual. Para empezar, el término por el cual se nombra al objeto de estudio no existía en lo que respecta al cine o la televisión, por lo que se extrajo de la literatura. Específicamente del texto *Rhetorics of Fantasy* escrito por la crítica literaria Farah Mendlesohn. Esta extracción se realizó debido a que nombrar a Game of Thrones como perteneciente al género de fantasía, o fantasía épica era demasiado amplio y problemático. En consecuencia, esta investigación encuentra y elige el término Fantasía inmersiva con el objeto de concretar un corpus audiovisual que engloba tanto al cine como a series de televisión o miniseries en las cuales existen factores comunes similares a los del objeto de estudio. Asimismo, esta investigación expone las problemáticas que surgieron a la hora de realizar una historización del género de la Fantasía inmersiva audiovisual ya que existen diferentes puntos de vista sobre la base de partida del género de fantasía inmersiva en la literatura. Además, esta investigación refleja que el género fantasía mismo tuvo que atravesar varias instancias para su legitimación. Una vez sentadas las bases sobre el género de fantasía inmersiva en la literatura, se extrapola al mundo audiovisual para dar cuenta de cómo el mencionado género fue evolucionando a lo largo de la historia dentro de ese campo.

A pesar de los cambios de estética junto con la búsqueda de nuevas fuentes para exponer historias, esta investigación considera en el capítulo dos del proyecto que el género de fantasía inmersiva audiovisual se cristaliza al tener como base las siguientes funciones:

En primer lugar, la manera por la cual el mencionado género presentaba historias en un universo diegético era a través de una elaboración de un tiempo anacrónico. Dicho tiempo es construido mediante la noción *erase una vez* a través de los recursos narrativos audiovisuales tales como intertítulos y voces en off.

También, el mundo a veces se presentaba a través de diálogos informativos o con una música extradiegética que automáticamente situaba al espectador en ese tiempo anacrónico. En lo que respecta a este parámetro, esta investigación otorgó ejemplos específicos de películas y series previos a Game of Thrones para refutar la postura expuesta.

En segundo lugar, esta investigación considera que el género de fantasía inmersiva audiovisual utilizaba la estructura narrativa del monomito (elaborada por Joseph Campbell) para hacer avanzar la acción de la mano de un protagonista, quien generalmente era masculino. Dicho periplo se basaba en una serie de instancias que el héroe debía atravesar para ser reconocido como tal. Aunque esta investigación reconoce el trabajo realizado por Campbell en lo que respecta al periplo del héroe, se utilizaron los conceptos de Christopher Vogler, quien adapta el monomito para guiones cinematográficos. Por lo que luego de cada definición de cada instancia, se provee con algún ejemplo fílmico para refutar la explicación. Además, esta investigación expuso los arquetipos que forman parte de dicha estructura.

En tercer lugar, esta investigación expuso la manera en la cual los personajes femeninos fueron representados en la fantasía inmersiva audiovisual previo a Game of Thrones. Dichos personajes casi siempre eran personajes secundarios y objetos de deseo del héroe masculino. En otras palabras, los personajes femeninos atravesaron un proceso de cosificación. En los pocos casos en los que existía una heroína, dicho arquetipo aparece hipersexualizado en su caracterización y era concebida como una *mujer fuerte*. Sobre este punto, esta investigación deja claro que los ejemplos sobre este tipo de mujer estaban asociados directamente a la fuerza masculina en combate. A modo de ejemplo, se presentaron personajes de tanto cine como televisión para reforzar la postura mencionada.

En el capítulo tres, esta investigación realiza la presentación de la serie de televisión norteamericana Game of Thrones, mencionando sus antecedentes o precursores y otorgando una ficha técnica en las que se evidencian las condiciones de producción. Luego, esta investigación procedió a mostrar, para la consideración

de análisis, algunas modificaciones con respecto a los parámetros del género de Fantasía inmersiva audiovisual mencionados en el capítulo anterior.

Primero, en lo que concierne al primer parámetro de la fantasía inmersiva audiovisual titulado: La presentación del universo diegético, esta tesis propuso como innovación que el mundo secundario en el que transcurren los eventos de Game of Thrones es expuesto *in media res*. Dicha técnica permite que el espectador transite ese mundo de manera gradual, recibiendo la información a través de acciones en vez de recursos de mera exposición. Mas aún, esta investigación realizó una transcripción de la secuencia de inicio y la secuencia de títulos para exponer la manera en la que se presenta el mundo secundario de Game of Throne cumpliendo así uno de los objetivos específicos del trabajo.

Segundo, en lo que respecta al segundo parámetro de la fantasía inmersiva audiovisual titulado: El viaje del héroe, esta investigación considero que Game of Thrones no ofrece un viaje del héroe sino múltiples. Por ello, cumpliendo con uno de los objetivos específicos, se realizó una descripción de algunos de los viajes del héroe con el objeto de dar cuenta que ciertos personajes presentados como héroes campbellianos (entendiéndolos como sujetos que deberían atravesar todo el monomito) eran en realidad héroes trágicos. Otros héroes eran campbellianos por excelencia y, por último, se deja en claro que la estructura del monomito en Game of Thrones trasciende también el arquetipo del Héroe por lo cual otros arquetipos lo pueden realizar también.

En la tercera instancia, con la intención de dar cuenta como Game of Thrones modifica el tercer parámetro del género de Fantasía inmersiva Audiovisual, esta investigación ofrece una breve descripción sobre ciertos personajes femeninos que terminaron siendo de una manera o de otra, ejemplos mujeres *autónomas* en Game of Thrones. Dichos personajes femeninos no necesariamente deben aparecer hipersexualizados y/o mostrar destreza en combate para ejercer su autonomía, sino que la idea de *mujer fuerte* se puede dilucidar a través de personajes que obran según su criterio, con independencia de la opinión o deseo de otros. En otras palabras, Game of Thrones muestra a mujeres que ejercen su libre albedrío, algo

novedoso para el género analizado por esta investigación, pero un derecho de todo ser humano, claro está.

Finalmente, se puede concluir que la serie de televisión Game of Thrones modifica algunos de los parámetros del género denominado fantasía inmersiva audiovisual tales como: La presentación del universo diegético, el viaje del héroe y el proceso de cosificación de la mujer logrando así renovar al mencionado género.

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, T - HORKHEIMER, M. (1944), Frankfurt (traducción Español: España, Trotta 1998).
- ALTMAN, R (1999) Film Genre, London, British film institute. (traducción Española: Barcelona, Paidós, 2000).
- ATTEBERY, B (1992) Strategies of Fantasy, Bloomington Indiana, Indiana University Press.
- AUERBACH, E (1942) Mimesis: Dargestellte Wirklichkeit in der abendländischen Literatur, Berna, Francke. (traducción Español: Mexico, Fondo de Cultura Económica, 1950).
- BARRON, N (1990) Fantasy Literature, New York, Garland Science.
- BARTHES, R (1984) Le bruissement de la langue, París, Éditions du Seuil. (traducción Española: Barcelona, Paidós, 1994).
- CAMPBELL, J (1949) The Hero with a Thousand Faces, New York, Bollingen Foundation, Inc. (traducción Español: Argentina, Fondo de Cultura Económica, 2008).
- CAPANA, P (1966) El sentido de la ciencia ficción, Buenos Aires, Columba.
- CLUTE, J & GRANT, J (1997) The Encyclopedia of Fantasy, UK, Orbit Books.
- HUTCHEON, L (1981) Ironía, sátira y parodia, Artículo de Poétique, París, Ed. du Seuil, Nro 45. (traducción Española: Pilar Fernandez Cobos).
- MENDLESOHN, F (2008) Rhetorics of Fantasy, Middletown, Connecticut, Wesleyan University Press.
- MENDLESOHN, F (2002) Toward a Taxonomy of Fantasy, Vol. 13 Nro 2, Journal of the Fantastic in the Arts, Florida, Florida Atlantic University.
- METZ, C (1968) El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?, Artículo de Le Vraisemblable, Communications, N 11, París, Ed. du Seuil (traducción Español: Buenos Aires, ETC - EDITORIAL TIEMPO CONTEMPORÁNEO, S.R.L.1970).
- R.R. MARTIN, G (1996) A Game of Thrones, US, Bantram Spectra.
- R.R. MARTIN, G (1998) A Clash of Kings, UK, Voyager Books.
- R.R. MARTIN, G (2000) A Storm of Swords, UK, Voyager Books.
- R.R. MARTIN, G (2005) A Feast for Crows, UK, Voyager Books.
- R.R. MARTIN, G (2011) A Dance with Dragons, UK, Voyager Books.
- STABLEFORD, B (2005) Historical Dictionary of Fantasy Literature, Lanham, Maryland, The Scarecrow Press, Inc.

TODOROV, T (1980) Introduction a la litterature fantastique, Paris, Editions du Seuil.
(Tradiccion Español: Mexico, PREMIA editora de libros, s.a, 1981)

VOGLER, C (1992) The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriter,
United States, Michael Wiese Productions. (Traduccion Español: Barcelona, Ediciones
Robinbook, s. I., 2002).

PELICULAS DE FANTASÍA INMERSIVA

- Adamson, Andrew. Jenson, Vicky.** *Shrek* (2001)
- Algar, James. Armstrong, Samuel. Beebe, Ford. Ferguson, Norman. Handley, Jim. Hee, T. Jackson, Wilfred. Luske, Hamilton. Roberts, Bill.** *Fantasia* (1940)
- Bakshi, Ralph.** *Wizards*, 1977.
- Bakshi, Ralph.** *Lord of the Rings*, 1978
- Bakshi, Ralph.** *Fire and Ice*, 1983
- Bass, Jules. Rankin Jr, Arthur.** *The Hobbit*, 1977
- Bass, Jules. Rankin Jr, Arthur.** *The Return of The King*, 1980
- Boorman, John.** *Excalibur*, 1981
- Chaffey, Don.** *Jason and the Argonauts*, 1962
- Cohen, Rob. Teague, Colin. Lefler, Doug.** *Dragonheart*, 1996
- Coscarelli, Don.** *The BeastMaster*, 1982
- Davis, Desmond.** *Clash of the Titans*, 1981
- Jackson, Peter.** *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001
- Jackson, Peter.** *The Lord of the Rings: The Two Towers*, 2002
- Jackson, Peter.** *The Lord of the Rings: The Return of the King*, 2003
- Juran, Nathan H. Harryhausen, Ray.** *The Seventh Voyage of Sinbad*, 1958
- Fleischer, Richard.** *Conan The Destroyer*, 1984
- Fleischer, Richard.** *Red Sonja*, 1985
- Gilliam, Terry.** *Monty Python and the Holy Grail*, 1975
- Hand, David. Cottrell, William. Morey, Larry. Pearce, Perce. Sharpsteen, Ben.** *Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937
- Howard, Ron.** *Willow*, 1988
- Lang, Fritz.** *Die Nibelungen: Siegfried*, 1924
- Lang, Fritz.** *Die Nibelungen: Kriemhild's Revenge*, 1924
- Lucas, George.** *Star Wars Episode I: The Phantom Menace*, 1999
- Lucas, George.** *Star Wars Episode II: The Attack of the Clones*, 2002
- Lucas, George.** *Star Wars Episode III: The Revenge of the Sith*, 2005
- Lucas, George.** *Star Wars Episode IV: A New Hope*, 1977
- Lucas, George.** *Star Wars Episode V: Empire Strikes Back*, 1980

Lucas, George. *Star Wars Episode VI: Return of the Jedi*, 1983

Lynch, David. *Dune*, 1984

Milius, John. *Conan the Barbarian*, 1982

Nicolella, John. *Kull The Conqueror*, 1997

Henson, Jim. Oz, Frank. *The Dark Crystal*, 1982

Ridley Scot. *Legend*. 1985

Robbins, Mathew. *Dragonslayer*, 1981

Sbardellati, James. *Deathstalker* 1983

Yates, Peter. *Krull*, 1983

Zemeckis, Robert. *Beowulf*, 2007

SERIES DE TELEVISIÓN DE FANTASÍA INMERSIVA

Benihoff, Davis y D.B Weiss. *Game of Thrones, 2011-2019*

Harrison, John. *Frank Herbert's Children of Dune, 2003*

Harrison, John. *Frank Herbert's Dune, 2001*

Mattel. *He-Man and the Masters of The Universe, 1983-1985*

Raimi, Sam. *Hercules: The Legendary Journeys, 1995-1999*

Raimi, Sam. *Xena: Warrior Princess (1995-2001)*

NOTAS

¹ Altman, Rick, *Los géneros cinematográficos* (Paidós, 2000), pp 35. ◀

² Todorov, Tzvetan, *Introducción a la literatura fantástica* (PREMIA, 1980), pp. 4 ◀

³ Hopper, Nate. (2013). Esquire: How *Game of Thrones* changed television. Recuperado de: <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a22859/red-wedding-triumph/>

(2014). House of Geekery: 6 Ways George R. R. Martin and “Game of Thrones” changed fantasy forever. Recuperado de <https://houseofgeekery.com/2014/06/09/6-ways-george-r-r-martin-and-game-of-thrones-changed-fantasy-forever/>

Colvile, Robert (2012). Telegraph: Game of Thrones: A show that breaks the golden rules of television. Recuperado de <https://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/game-of-thrones/9280766/Game-of-Thrones-a-show-that-breaks-the-golden-rules-of-television.html>

Rainey, Sarah. (2015). Telegraph: How binge-watching has changed TV forever. Recuperado de <https://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/11361212/How-binge-watching-has-changed-TV-forever.html>

Gioia, Theodore. (2016) Los Angeles Review of Books: Changing the Game: How “Game of Thrones” Rewrites the Rules of Modern TV. Recuperado de <https://lareviewofbooks.org/article/changing-game-game-thrones-rewrites-rules-modern-tv/#!> ◀

⁴ Asimismo, el medio virtual no se presta como verificador de esta problemática. Esto se puede observar al buscar en Internet “cine fantástico” y ver la variada filmografía que el medio virtual ofrece y que no necesariamente representa al género en cuestión. ◀

⁵ “ El hecho de que la literatura de *fantasía* trabaje con el pasado ficcional de “erese una vez” la hace parecer pintoresca y anticuada al compararla con historias que lidian con el mundo de la experiencia o con el pasado de la historia pero nuestras percepciones de quién y qué somos y quiénes deberíamos tratar de ser deben por lo menos lo mismo a esas mismas nociones de pasado ficcional como a nuestras teorías sobre el pasado actual.”(Traducción propia de Stableford, Brian , *Historical Dictionary of Fantasy Literature*(2005), pp xl.) ◀

⁶ Término implementado por J. R.R. Tolkien en su ensayo seminal “*On Fairy-stories*” opuesto la Tragedia. La eucatástrofe se observa, por ejemplo, en los finales edificantes de los cuentos de hadas evidenciando su función social y psicológica. El término se ha vuelto un elemento significativo del discurso crítico para referirse a la conclusión de un drama. ◀

⁷ Esta investigación aclara que, cuando Stableford menciona los diferentes tipos de *fantasía* de Mendlesohn, una cuarta categoría de *Fantasía* es omitida por el autor en su Encyclopedia of Fantasy: la *Fantasía* Liminal. Dicha categoría es similar a la *Fantasía* Intrusiva en el sentido de que la historia se desarrolla en un mundo primario. Sin embargo, cuando el elemento intrusivo se manifiesta, en vez de ser disruptivo o portador del caos, sus orígenes sobrenaturales apenas levantan una ceja. Asimismo, los personajes comparten la disminución de la “sensación de asombro” comúnmente asociada con la *Fantasía* inmersiva y el tono que se implementa en tales historias tiende a ser irónico. ◀

⁸ Resulta pertinente aclarar que la serie de televisión que se está analizando en esta investigación se apropia de ciertas características de las diferentes categorías de *Fantasia* inmersiva. Antes de explicar cuales son estas características, se procederá a definir dichas categorías. ◀

⁹*Legendarium* (en español «legendario», un libro o colección de leyendas) es una palabra del latín medieval que fue usada por el escritor J. R. R. Tolkien para describir su mitología sobre la Tierra Media. Sus grandes textos mitológicos de esta tierra fueron pensados para ser tomados, ficticiamente, como una historia antigua de la Tierra, particularmente de Europa, de muchos miles de años antes de la era moderna. Al *legendarium* de Tolkien se le llama frecuentemente «mitología de la Tierra Media». Tolkien utilizó el término *legendarium* para referirse a sus obras en varias cartas que escribió y que aparecen recogidas en la obra “Las cartas de J. R. R. Tolkien” de Humphrey Carpenter. ◀

¹⁰ Stableford define a la *Fantasia* Heroica como un término alternativo utilizado por críticos que pensaban que el término Espada y Brujería no iba a ser rentable mientras la *Fantasia* luchaba para establecer su independencia como género comercial. La *Fantasia* Heroica tenía la ventaja de contar con un gran alcance de referencia ya que se podía aplicar tanto para la trilogía de libros *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien como para las *fantasías* para chicos escritas por Lloyd Alexander (por ejemplo: *Las crónicas de Prydain*). Otros tipos de *Fantasia* que se solapaban antes de ser apropiadas por la *Fantasia* Heroica fueron la Alta *Fantasia*, la *Fantasia* de Búsqueda y la *Fantasia* Épica. Debido a que el género comercial eventualmente se expandió para cubrir un mayor territorio, la “*Fantasia* Heroica” es útil como descripción de textos en los que el objetivo primordial es la réplica o la variación calculada de la receta de héroes míticos detallada por Joseph Campbell. Stableford, Brian, *Historical Dictionary of Fantasy Literature* (SCARECROW PRESS, INC), pp 197. ◀

¹¹ Para Stableford, la Épica es un poema narrativo de gran extensión basado en mitología y con héroes legendarios. Algunos ejemplos destacables de la épica, menciona el autor, serían *La Iliada* y *La Odisea*. Muchos poemas épicos funcionan como textos claves de la *Fantasia* Moderna. Sin embargo, hay un vínculo particular entre la tradición Épica y la *Fantasia* Mercantilizada. Para explicar dicho vínculo, Stableford evoca a Tolkien: El trabajo de JRR Tolkien en la Tierra Media fue concebido como un intento de sintetizar la epopeya que la Antigua Inglaterra (pre-conquista normanda) nunca tuvo. En la medida en que *El Señor de los Anillos* se separa de *El Silmarillion*, el modelo primario de la *Fantasia* Mercantilista conserva y ejemplifica muchas de las pretensiones, así como la fórmula narrativa de la epopeya. Esto hace que la noción de “*fantasia* épica” sea más que un simple eslogan publicitario, aunque su uso frecuente como tal ha reducido su utilidad crítica. Las *fantasías* Épicas son obras de varios volúmenes (generalmente son insistentes *fantasías* Inmersivas) aunque algunas conservan rasgos de *Fantasia* de Portal (que rutinariamente se extienden mucho más allá de sus trilogías iniciales). Las *fantasías* Épicas gradualmente construyen imágenes históricas y geográficas detalladas de mundos secundarios, dentro de las cuales se construyen elaborados mitos de héroes. Stableford, Brian, *Historical Dictionary of Fantasy Literature* (SCARECROW PRESS, INC), pp 130. ◀

¹² Conan el Bárbaro (también llamado Conan el Cimmerio o Conan de Cimmeria y en las primeras traducciones de México Vulcano el Bárbaro) es un personaje de ficción creado en 1932 por el escritor Robert E. Howard para una serie de relatos destinados a la revista de relatos *pulp Weird Tales*. ◀

¹³ Para Stableford, cualquier obra presentada como no ficción puede legítimamente llamarse *fantasia* erudita si se puede demostrar objetivamente que el caso que se hace en ella excede ampliamente la garantía de la evidencia disponible, especialmente si emplea

una "elaboración secundaria" fantasiosa en un intento de anular evidencia compensatoria y contradicción lógica. Por muy sinceros que sean los practicantes de *fantasías* Eruditas, todos los tratados sobre alquimia, astrología, reencarnación, espiritismo, teosofía y magia ritual son *fantasías*. ◀

¹⁴ Robert E. Howard, entre febrero de 1932, momento en que creó el personaje de Conan, y junio de 1936, momento de su muerte, escribió hasta veinte relatos de Conan, además de una novela. Los tres primeros relatos fueron escritos en 1932: *El fénix en la espada* (*The Phoenix on the Sword*, escrito en febrero y publicado en diciembre de 1932), *La hija del gigante helado* (*The Frost-Giant's Daughter*, publicado en 1976) y *El dios del cuenco* (*The God in the Bowl*, publicado en 1975). Tras haber escrito estos tres primeros relatos, en 1932, Howard quiso darle a Conan un universo coherente y verosímil. Para ello escribió *La Edad Hiboria*, un texto en el que describió el inicio y el fin de una era ficticiamente situada en un remoto e hipotético pasado de las actuales civilizaciones humanas. Los pueblos, naciones y civilizaciones que Howard nombra en este texto, así como en los relatos de Conan, son en la mayor parte, al menos en la ficción de Howard, los pueblos y naciones antepasados de las civilizaciones actuales. Para establecer un lazo entre su recreación mítica del pasado y la actualidad Howard rebautizó pueblos de la Antigüedad con nombres diferentes aunque similares. Por ejemplo los brithunios, según Howard, originaron los brithones o bretones que los romanos combatieron en Britania. Howard también utiliza toponimia actual, como por ejemplo «Zamora», pero sin ninguna relación con ninguna de las ciudades llamadas hoy en día «Zamora», pues Howard no hace más que tomar «prestado» este nombre dado a diferentes ciudades reales para bautizar un reino ficticio. Es, pues, muy importante tener siempre en cuenta que el pasado descrito por Howard no es otra cosa que la recreación ficticia de una «edad olvidada». ◀

¹⁵ El monomito (monomyth, en inglés) o mito único, también conocido como viaje o, mejor, debido a sus connotaciones, periplo del héroe, es un término acuñado por el antropólogo y mitólogo estadounidense Joseph Campbell para definir el modelo básico de muchos relatos épicos de todo el mundo. Este patrón tan ampliamente distribuido está descrito por Campbell en su conocida obra *El héroe de las mil caras* (1949). ◀

¹⁶ Traducción Stableford, Brian, *Historical Dictionary of Fantasy Literature* (SCARECROW PRESS, INC), pp Lxi. ◀

¹⁷ Ursula Kroeber Le Guin (Berkeley, California, 21 de octubre de 1929 -22 de enero de 2018) fue una escritora estadounidense. Publicó obras dentro de numerosos géneros, principalmente ciencia ficción y *fantasía*, aunque también ha escrito poesía, libros infantiles y ensayos, e incluso ha traducido obras de otros autores del chino y el español al inglés. Sin embargo, Le Guin debe su fama al numeroso caudal de libros y cuentos de ciencia ficción y *fantasía* publicados a lo largo de su dilatada carrera y ha sido galardonada con varios premios Hugo y Nébula. Fue la primera mujer galardonada con el título de Gran Maestra por la Asociación de escritores de ciencia ficción y *fantasía* de Estados Unidos (SFWA). Se considera a sí misma como una mujer feminista y taoísta y en sus novelas aparecen a menudo ideas anarquistas. ◀

¹⁸ Al momento de traducir el término "fantasy" propuesto por el artículo en cuestión, la generalidad del concepto surge como un problema. Esta investigación considera entonces por contexto, que cuando la autora menciona "fantasy", se refiere estrictamente a la *Fantasía* inmersiva. K Le Guin, Ursula. *Some Assumptions about Fantasy* (2004). Recuperado de: <https://www.ursulaklequin.com/some-assumptions-about-fantasy#:~:text=They%20involve%20who%20the%20characters,1%3A%20The%20characters%20are%20white>. ◀

¹⁹ Elemento prefijal de origen griego que entra en la formación de nombres y adjetivos con el significado de 'diferente', 'distinto'. ◀

²⁰ Universo o conjunto de las cosas que existen, especialmente concebido como un todo ordenado, por oposición a caos. ◀

²¹ Un taquillazo, *blockbuster*, bombazo o éxito de ventas, son términos que se aplican a las películas, al teatro y a veces también a los videojuegos, que denotan que son populares o exitosos, normalmente con una producción que conlleva un gran presupuesto y que logran los mejores resultados en taquilla en un tiempo récord. ◀

²² Más aún, según Mark Hamill, el actor que encarna al protagonista del film Luke Skywalker, en una entrevista para el documental "Empire of Dreams: The Story of the Star Wars Trilogy" (2004), cuenta que la historia que narra "Star Wars" es una historia moralista donde el Mal y el Bien están claramente definidos. ◀

²³ Korkis, Jim. "If at first you don't succeed ... call Peter Jackson". Jim Hill Media. Retrieved 2007-01-09. ◀

²⁴ Comercialmente The Beastmaster no se consideró un éxito de taquilla durante su estreno cinematográfico. Sin embargo, en la década de los 90, recibió amplia exposición televisiva en cadenas públicas y por cable en el mercado estadounidense (por ejemplo en los canales TBS y HBO). La película original engendró dos secuelas, así como una serie de televisión sindicada que narraba las nuevas aventuras de Dar. ◀

²⁵ En lo que respecta a la violencia explícita en Dragonslayer:

- Escena de sacrificio de una virgen al dragón Vermitrax (00:23:54 a 00:26:32): el suspense parecería estar trabajado para un público adulto. El dragón aparece representado por planos detalle de partes del cuerpo pero principalmente se manifiesta en un fuera de campo a través de travellings con un punto de vista subjetivo. En un montaje paralelo, se observa a la virgen tratando de liberar sus manos de los grilletes lo que provoca que ella pierda mucha sangre y que finalmente falle en su intento de escape.
- Escena en la que Galen encuentra a la princesa Elspeth siendo devorada por las crías de Vermitrax (01:18:00 a 01:19:23). El nivel de violencia de esta escena se podría comparar con el cine *gore*. ◀

²⁶ En lo que respecta a los temas adultos:

- Escena en la que se observa cómo tanto la Iglesia como el Rey se atribuyen la muerte de Vermitrax aun sabiendo que fue Galen quien mato a la bestia (01:43:14 a 01:44:54). ◀

²⁷ Fingeroth, Danny (1981), "The Making of Dragonslayer", from *Dragonslayer- The Official Marvel Comics Adaptation of the Spectacular Paramount/Disney Motion Picture!*, Marvel Super Special Vol.1, No. 20, published by Marvel Comics Group, 1981. ◀

²⁸ Un ejemplo de series de televisión camp podría ser *Batman* (1966-1969) protagonizada por Adam West. ◀

²⁹ Esta investigación considera que el término contra inmersión refiere a cualquier acción o elemento que haga referencia directa pero de manera involuntaria hacia el mundo real circundante. ◀

³⁰ Campbell Joseph, *El héroe de las mil caras* (1959), pp 125-127. ◀