HACIA UNA DEFINICIÓN MULTIMODAL DE LA FANTASÍA ÉPICA CONTEMPORÁNEA

TOWARDS A MULTIMODAL DEFINITION OF CONTEMPORARY EPIC FANTASY

Antonio CASTRO BALBUENA
Universidad de Almería
acb231@inlumine.ual.es

Resumen: Este estudio ofrece una definición de la fantasía épica contemporánea como género multimodal. Profundizaremos en la noción de género literario como un sistema de elementos relacionados por un significado común, así como en el debate terminológico sobre la fantasía épica de las últimas décadas para lograr nuestro objetivo: identificar su naturaleza. Después se detalla una propuesta de género multimodal, basada en los pilares principales de la fantasía épica (mito, héroes y mundo secundario), su evolución y la manera en que aparecen en las nuevas narrativas multimedia, como la ilustración o los videojuegos.

Palabras clave: Fantasía épica. Género literario. Multimedia. Mito. Héroes.

Abstract: This essay offers a definition of contemporary epic fantasy as a multimodal genre. We will delve into the notion of "literary genre" as a system of elements linked by a common meaning, as well as into the terminological debate about epic fantasy of the last decades to accomplish our objective: to identify its nature. Next, we will explain our proposal for a multimodal genre, based on the three central pillars of epic fantasy (myth, heroes, secondary world), their evolution and how they appear in the new multimedia narratives, as illustrations or video games.

Keywords: Epic fantasy. Literary genre. Multimedia. Myth. Heroes.

1. UN SIGNIFICADO PARA DOMINARLOS A TODOS

En un primer acercamiento al género literario, podríamos interpretarlo como un sistema con un *valor unitario* —como señala Coseriu que poseen los campos semánticos[1]—, el cual le otorga significado y contenido. El problema comienza al

[1] Dice Coseriu (1977 [1981]: 40) de los campos semánticos que tienen "un contenido (un 'valor') unitario y que este contenido se 'subdivide' por medio de oposiciones entre los términos ('palabras') que le pertenecen".

© UNED. Revista *Signa* 32 (2023), pp. 309-334
DOI: *https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32688*
ISSN digital: 2254-9307. Papel: 1133-3634. CD-ROM: 2951-8687

establecer ese significado. Más aún cuando no existe siquiera acuerdo en la terminología, y sobre todo cuando ese sistema sigue evolucionando y aparecen elementos fuera y dentro del mismo que recogen su esencia. Me refiero al género de la fantasía épica, aunque puede conocerse como alta o baja fantasía, *sword and sorcery*, *fantasy*, fantasía heroica, fantasía de aventuras… Desde la popularidad obtenida con el *legendarium* de Tolkien y el área de estudio surgida a su alrededor, se ha intentado avanzar en la definición de un género de ramificaciones, y cuya trascendencia en otros soportes (como el cine o el videojuego) es notable gracias, sobre todo, a la vía de la adaptación. Pero ¿qué es la fantasía épica?

Uno de los objetivos de este estudio es responder a esa pregunta. O, lo que es lo mismo, aportar contenido semántico a la fantasía épica como sistema estructural más allá de lo literario. Por ello se incluirán narraciones de otros soportes, que, como veremos, guardan relaciones de similitud entre sí. Este estudio es uno de los primeros pasos hacia una teoría de la fantasía épica contemporánea que abandone la confrontación terminológica y se centre en el contenido del género, el estudio de su lenguaje y del desarrollo y evolución de sus distintos elementos.

Para todo ello habrá de atenderse a la noción de género literario, que permitirá construir este sistema estructural abierto también a soportes multimedia. En este apartado, además, se atenderá al desacuerdo entre los teóricos a la hora de establecer una terminología dentro del género, lo que ha supuesto la acuñación de conceptos solapados y en algunos casos superfluos. Superados estos pasos, se expondrá una propuesta multimodal que muestre el género a través de su núcleo, funcionamiento y evolución, así como la forma en que se refleja en las nuevas narrativas contemporáneas.

2. VISIONES LITERARIAS. TERMINOLOGÍAS

2.1. Un género multimodal

La descripción del *género literario* resulta tortuosa no solo por la complejidad y extensión del corpus bibliográfico que lo ha definido como una cuestión relacionada con la comprensión de la literatura —por su "importancia en la formación y funcionamiento interno, así como externo, de lo literario" (Cabo Aseguinolaza, 1992: 144)—, sino, sobre todo, por la volatilidad de su objeto de estudio. Podría aquí definirse la fantasía épica a partir de obras concretas y argumentos para ello; aun así, el esfuerzo sería fútil, porque, antes de que este artículo fuese publicado, ya habría aparecido una obra que, aun siendo fantasía épica, subvertiría todas las indicaciones presentadas para identificar el género. Esta conclusión no es exclusiva ni un gran descubrimiento[2], sino la idea que ha

[2] La libertad creadora reside en el autor, no en el teórico que analiza la obra literaria *a posteriori*. De ahí la poca utilidad de señalar unos pocos rasgos que definan una parcela cerrada. Así lo sostiene Charul Palmer-Patel (2020: 14): "As is often the case, whenever a critic declares that a text must have *x* and *y* features in order to be defined as a certain genre, mode, or structure, authors will unsurprisingly begin to play with these boundaries, pushing past the known, to create something new and original".

condicionado los estudios más recientes sobre el género literario y que, por tanto, será primordial también en el presente estudio.

Sin perder de vista la naturaleza cambiante de nuestro objetivo, el primer paso para acercarnos a una *visión* del género —más que su definición— es el de la similitud, como señala Schaeffer (2006 [1989]: 5), "y el estatus lógico de estos criterios, al igual que la relativa dificultad o facilidad de la que uno se puede servir para establecer una distinción entre distintos objetos, no tiene por qué ser diferente según los ámbitos". Se procede entonces a una clasificación —en virtud de la propia etimología del término[3]— de obras o autores semejantes entre sí, emparentados, en principio, por relaciones de similitud. Pero ¿se trata de parcelas abiertas? ¿Cerradas? ¿Comunicadas? ¿O no existe vallado alguno? "Genres are open categories", afirma Cohen (1986: 204), para seguidamente añadir: "Each member alters the genre by adding, contradicting, or changing constituents, especially those of members most closely related to it". Y ¿cómo se relacionan entre sí esos miembros? ¿Qué normas de similitud siguen, si es que podemos denominarlas así? Lo cierto es que, en busca de una fórmula abierta que contemple la volatilidad literaria, una de las más apropiadas es la de los *conjuntos difusos* de Brian Attebery basados en la teoría de los conceptos metafóricos de Lakoff y Johnson[4]:

> Genres may be approached as "fuzzy sets", meaning that they are defined not by boundaries but by a center. […] The category has a clear center but boundaries that shade off imperceptibly, so that a book on the fringes may be considered as belonging or not, depending on one's interests. […] In dealing with genre, it is our, or at least the writers', perceptions of category that create the members of the set itself. Hence the importance of precursors […], for a viable divergence from type may generate the perception of a new set, as hard-boiled emerged from classic detective stories (Attebery, 1992: 12-13).

Esta idea permite una clasificación más ágil, aunque posibilita la existencia de infinitas clasificaciones según la persona que plantee el análisis. En mi opinión, sin embargo, el estudio genérico no debe realizarse solo con un único centro, sino que además deben explicarse las relaciones que sus elementos tienen con él. Estas relaciones —llamadas por Cabo Aseguinolaza (1992: 151) "señales genéricas", que no poseen

[3] Dicho pasado etimológico lo resume Ralph Cohen (1986: 203) con bastante acierto: "Previous to the nineteenth century the terms used for it were 'kinds' or 'species.' Genre has its source in the Latin genus which refers in some cases to 'kind' or 'sort' or 'class' or 'species.' But in others, 'species' is considered a subclass of 'genus.' Its root terms are genre, *gignere*—to beget and (in the passive) to be born. In this latter sense it refers both to a class and an individual. And it is, of course, derived from the same root terms as gender. The connection of 'genre' to 'gender' suggests that an early use of the term was based on division or classification".

[4] Para ambos lingüistas, "[w]e are adopting the practice of using the most specific metaphorical concept, in this case TIME IS MONEY, to characterize the entire system. Of the expressions listed under the TIME IS MONEY metaphor, some refer specifically to money (spend, invest, budget, profitably, cost), other to limited resources (use, use up, have enough of, run out of), and still others to valuable commodities (have, give, lose, thank you for). This is an example of the way in which metaphorical entailments can characterize a coherent system of metaphorical concepts and a corresponding coherent system of metaphorical expressions for those concepts" (Lakoff y Johnson, 1980: 9).

"ningún valor de orden inmutable o autosuficiente"— son las que aportan cohesión a los elementos del conjunto difuso o *fuzzy set*, y aunque puedan cambiar según quién plantee el análisis —o en qué momento lo haga— sentarán una base definitoria de esa parcela abierta que es ya nuestro género literario. Estas señales genéricas se han definido también como *señales migratorias*, en referencia a "palabras, gestos, comentarios, fechas, datos, frases, etc., [que] pueden ser una señal dentro de un texto que luego es revelada en otro con una nueva historia" (Bermúdez Montoya y Vásquez-Arias, 2018: 202).

En tanto los límites del género se plantean como *difusos*, puede abarcar por tanto otras áreas, eso sí, emparentadas de manera estrecha con él. Porque, de nuevo según las palabras de Fernando Cabo Aseguinolaza, la principal función del género es la de "vincular unos textos con otros" (1992: 147). El objetivo del género no es dividir en parcelas cerradas, sino unir según unas características que cambian de manera constante, por lo que "to separate texts into firm categorisations is a futile task" (Palmer-Patel, 2020: 2-3). Y esta idea puede extenderse fuera de la misma literatura: el género como unificador de textos literarios sin importar el soporte en que aparezcan. Es ahí donde entra en juego la presente propuesta multimodal.

El puente que posibilita esta unificación son las relaciones intermediales. La intermedialidad puede entenderse, primero, como característica de todos los medios (Sánchez-Mesa Martínez y Baetens, 2017: 8), y segundo, como término general que engloba las relaciones entre literatura y otros medios[5]. A esta intermedialidad ha de añadirse la adaptación[6] como factor clave para el movimiento de obras de un medio a otro, así como la existencia de corpus semánticos —ideas, conceptos, formas— que forman algunas obras en diversos medios, lo que se ha denominado *mundo transmedial*:

> Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories can be actualized or derived across a variety of media forms. […] That is, [transmedial worlds] are mental constructs shared by both the designers/creators of the world and the audience/participants (Klastrup y Tosca, 2014: 233).

La existencia de estos mundos transmediales abandona el terreno de lo mental, de lo pragmático, como lo expusieron Klastrup y Tosca, para ahondar en un significado o fuente comunes de los que beben las obras del género, todo lo cual resulta compatible con una estructura compartida. Es por todo ello por lo que, al referirme a un género más allá de lo literario, lo denomino *multimodal*, entendida la multimodalidad como "the combination of different semiotic resources, or modes, in texts and communicative

[5] Grishakova y Ryan (2010: 3) plantean las dificultades para distinguir términos semejantes que podrían englobarse en uno solo: "[…] what, if any, are the differences between transmediality, intermediality, plurimediality, and multi-mediality (not to mention multimodality)? […] Our intent in choosing intermediality […] is to cast the net of the relations between narrative and media as widely as possible".

[6] Según Elliot (2010, n. p.), "[a]daptation refers to the representation of a work in another medium, as when a play is adapted to a ballet, or within the same medium, as when a novel adapts another novel (Genette 1997). Adaptation can occur within or between any media".

events, such as still and moving image, speech, writing, layout, gesture, and/or proxemics" (Adami, 2017: 451).

En definitiva, la propuesta multimodal se refiere al género como conjunto difuso capaz de unir lo literario con otros soportes a través de unas *señales genéricas* que emparenten ambos campos textuales entre sí. Para conocer algunas de estas señales genéricas que planteo como básicas, preliminares y no exclusivas —es decir, que dejan hueco a interpretaciones distintas mediante argumentos diferentes—, debe examinarse el significante en busca del significado. O, en otras palabras, adentrarnos en el panorama de *qué se ha entendido* por fantasía épica hasta ahora.

2.2. De espadas, brujería y fantasía épica

Más allá de prejuicios y generalizaciones[7], existe un problema inevitable en cualquier intento de definición de la fantasía épica:

> The category of "High Fantasy" has also been employed, but both "High Fantasy" and "Epic Fantasy" are often used to encompass "Heroic Fantasy" (for example, Tolkien's The Lord of the Rings) as well as "Sword and Sorcery" (for instance, Robert Howard's Conan the Barbarian, 1932-1969) (Palmer-Patel, 2020: 8).

La superposición de conceptos para definir una misma área literaria supone una dificultad añadida para su entendimiento. Mediante la terminología mencionada por Palmer-Patel se intentan diferenciar las obras literarias según la importancia que alguno de sus elementos posea sobre los demás, y es la práctica que, como expondré a continuación, han mantenido los numerosos intentos teóricos por definir la fantasía épica.

Por ejemplo, el término *high fantasy* hace hincapié en el espacio, los asuntos que afectan a la realidad intratextual (Clute, 1999b: 466), mientras que *sword and sorcery* recoge aquellas historias protagonizadas por "muscular HEROES in violent conflicts with a variety of VILLAINS, chiefly WIZARDS, WITCHES, evil SPIRITS and other creatures whose powers are —unlike the hero's— supernatural in origin" (Clute *et al.*, 1999: 915, mayúsculas del original). La confusión surge también dentro de estos mismos conceptos, cuando a *sword and sorcery* se suma *heroic fantasy*, que parece solaparse con él (Clute, 1999a: 464), si bien se ha señalado que incluye un factor diferenciador: "[I]ts unashamed emphasis on action / adventure elements and […] its generous hospitality to picaresque elements" (Stableford, 2005: 394). En el género fantástico, la picaresca —emparentada también con otro término habitual[8]— se comporta según una estructura marcada:

[7] Ejemplo de ello es la reduccionista definición de Matthew Oliver (2018: 356), que define la fantasía épica como "a genre known for masculine heroics, bloody battles, and sexualized sorceresses".

[8] Me refiero a *adventurer fantasy*, que, además de emparentarse con la picaresca, implica personajes ordinarios o extraordinarios (Clute y Kaveney, 1999: 7), mientras que en *sword and sorcery* no se aclara su origen social, más allá de las fuerzas masivas a las que se enfrentan y su tono optimista; "but, however much they are threatened, their final triumph is assured" (Strugnell, 1992: 172).

> [A]ny prose fiction which tells the tale of a rogue-servant, or picaro. The picaro serves various masters; he travels hither and yon; his observations about his "betters" are a form of ESTATES SATIRE, though he has no commitment to the preservation of the established order (Clute, 1999c: 759; mayúsculas del original).

Mientras que Stableford, como he citado unas líneas arriba, sostiene que la picaresca se relaciona con la fantasía heroica, Clute mantiene que, ya que el pícaro suele realizar una *misión*, está más cerca de *sword and sorcery* (*ibid.)*. A este galimatías debe sumarse otro factor, el económico, que Stableford (2005: 197) encuentra en el uso de *heroic fantasy* como "[a]n alternative term routinely used by critics who thought sword and sorcery sounded too downmarket".

Pese a la distinción entre conceptos centrados en personajes o en espacio, tenemos también el de *epic fantasy*, que sirve como suma de los dos anteriores al reunir en su haber las historias basadas en el desarrollo de héroes y mundo, aunque de manera interrelacionada, puesto que la fantasía épica cuenta "a story in which the actions of the protagonist(s) will have a decisive effect on the destiny of the entire world" (Ward, 2011: 35-36). En esta definición aparece un nuevo elemento, el destino, que en ocasiones se ha señalado también como ingrediente básico de la épica, "an idea of a higher power (whether a benign or malignant anthropomorphic god or a numinous fate) influencing the events of the narrative" (Palmer-Patel, 2020: 10). En ocasiones, este destino aparece mediante el *héroe predestinado*, que en este tipo de relatos se ha considerado como "a dominant motif" (Palmer-Patel, 2020b: 97).

Personajes, espacio y el llamado destino, entonces. Pero ¿por qué el destino como cohesionador de ambos elementos? La respuesta, al parecer, se encuentra en las raíces del género de fantasía.

> Fantasy is an inheritor of the evolutionary line of Mythology, Romance (Legends), and Folk and Fairy-Tales. […] Fantasy can be defined as a narrative that uses similar structures and language of Mythology, Legends, and Fairy-Tales in order to create a new world with its own rational laws (Palmer-Patel, 2020: 4-5).

Mediante el mito se introducen los elementos no realistas de la narración, desde la magia hasta las nuevas normas físicas —si es que las hay—, todo lo cual definirá la nueva realidad ficticia. Sin embargo, esta realidad intratextual no surge de *fantasías*, sino que se apoya en la racionalidad de nuestro mundo. En otras palabras, la llamada realidad intratextual se nutre de las estructuras de la realidad extratextual para dar vida a un mundo ficticio del que se pueda desprender una pátina de posibilidad.

Pese a la relevancia del lenguaje en las obras de fantasía épica, Mendlesohn (2008: xiii) destaca la ausencia de trabajos académicos sobre esta cuestión, más allá de análisis individuales: "There is almost nothing dealing with the language of the fantastic that goes beyond aesthetic preference", una falta de atención teórica que se suma al aparente poco interés por obras de fantasía épica contemporánea (Palmer-Patel, 2020: 13). Este

desinterés puede deberse a que los esfuerzos se hayan centrado en discernir la calidad de las obras examinadas más que en sus características literarias o su definición como partes de un todo mayor. Por eso, "epic fantasy has been relatively overlooked in academic circles" (Ward, 2011: 31). Además, deben sumarse las consecuencias que hayan podido tener determinados prejuicios sobre el estilo lingüístico de estas obras, sobre las cuales, como recuerda Oliver (2018: 356), se ha llegado a decir que apenas prestan atención "to style or linguistic complexity, that at best they use a transparent, functional prose and at worst they are bloated and overwritten".

Si bien desde una perspectiva más clasicista se ha mantenido que el mundo fantástico solo es un elemento inmutable en la narración[9], el espacio se ha situado en el centro de numerosas definiciones del género. Ejemplo de ello es la de Brian Attebery (2018: 1), quien, pese a la relevancia conocida de personajes y héroe, sitúa el mundo como protagonista de la épica, "[e]ven as it invites us to focus briefly on this personal interaction, that heroic effort, it keeps the big picture in front of us". A él se suma la perspectiva más amplia, pero también racional y realista, de la fantasía inmersiva o *immersive fantasy*:

> a fantasy set in a world built so that it functions on all levels as a complete world. […] It should construct an irony of mimesis in which ornamental speech and persuasive speech become inseparable […]. The immersive fantasy is both the mirror of mimetic literature and its inner soul (Mendlesohn, 2008: 59).

Este término empleado por Farah Mendlesohn abre la puerta a otros muchos textos que, sin ser fantasía épica, se desarrollen en un mundo ficticio regido por las mismas reglas que los mundos de este género. Además, Mendlesohn pone el foco en otro asunto que resulta de gran interés, las herramientas del lenguaje que se encuentran en las obras de fantasía épica: una suerte de mimesis relacionada con ese mundo racional del que hablaba unas líneas atrás, y, sobre todo, un discurso adornado y persuasivo cuya función reside en que el lector *crea* en la realidad intratextual como posible. Este principio se asienta en el *secondary belief* comentado y practicado por Tolkien en su obra, tal y como recuerda Ward (2011: 325) al situar también el mundo secundario (o *secondary world*) como elemento nuclear de la fantasía épica. A las de Attebery, Mendlesohn y Ward pueden sumarse otras definiciones que, centradas en el espacio, incluyen otros elementos como los personajes o el tono mítico, los cuales para otras posturas han sido tan relevantes. Un ejemplo de ellas es la perspectiva de Oliver (2018: 373, nota 1), quien entiende la fantasía épica como "predominantly secondary world fantasy novels that in some way run contemporary social and psychological concerns through a filter derived from past models of history (ancient epics, medieval folk tales, etc.)".

[9] Tradicionalmente al mundo fantástico se le ha conocido como *fantasyland*, "a secondary world which is fixed in place; it is inherently immobile; it is backdrop, not actor; and, because it has already been "solved", it cannot be transformed" (Clute y Grant, 1999: 341).

Por tanto, parece viable reunir y dar cabida a todos estos fragmentos que se han planteado como exclusivos y comprobar si son compatibles entre sí. En su *Historical Dictionary of Fantasy*, Stableford (2008: 130-131) ofrece una definición del género[10] que, a mi juicio, resulta más convincente al reunir los elementos que de manera difusa se perciben en el resto de apuntes teóricos: primero, las raíces del género (el mito); segundo, la realidad intratextual (mundo racional y mimético); y tercero, los personajes (el héroe mítico). Además, la perspectiva del escritor británico incluye un enfoque más formal al referirse a las novelas de fantasía épica como "multivolume works […] that routinely extend far beyond their initial trilogies" (Stableford, 2008: 131). Desde mi punto de vista, la inclusión de todos esos elementos en una sola definición abre las puertas a un enfoque global que recoja los matices reflejados por las anteriores posturas teóricas.

Una de las propuestas reunificadoras —quizá de enfoque demasiado amplio— es la de Brian Attebery. Sus *conjuntos difusos* —esos *fuzzy sets* de los que hablé en el apartado anterior— permiten englobar dentro del término *fantasy* un número ingente de obras que van desde un núcleo hasta la periferia del conjunto según sea la similitud con el centro. ¿Dónde queda aquí la fantasía épica? Pues lo cierto es que es ese núcleo:

> One way to characterize the genre of fantasy is the set of texts that in some way or other resemble *The Lord of the Rings*. […] the works we recognize as fantasy tend to resemble *The Lord of the Rings* in three more fundamental ways. One of these has to do with content, another with structure, and the third with reader response (Attebery, 1992: 14).

Según la propuesta de Attebery, se engloba dentro del mismo término (*fantasy*) tanto la obra de Tolkien como la de Rowling, aunque las diferencias entre la saga del *hobbit* Frodo y el mago Harry Potter sean muy numerosas[11]. Attebery profundiza en este núcleo de su *fuzzy set*, al que considera formulaico. Para él, los autores del *fantasy*:

> [b]orrowing from Tolkien and from Disney, they have produced a rigid pattern of setting, character, and plot comparable to the formulas for the detective novel, the Western, and the women's romance. Like these other forms, the fantasy formula, sometimes called *swords-and-sorcery*, can be used to generate lively, ingenious, highly entertaining variations on a limited theme (Attebery, 1992: 9-10).

Un acercamiento más concreto, también reunificador —aunque no tanto como el de Attebery—, es el de Trębicki. El autor polaco distingue entre fantasía heroica y fantasía épica según el punto autorial de inicio: Howard y sus imitadores para el primero; Tolkien y sus imitadores para el segundo. La fantasía heroica consistiría en sagas de novelas vinculadas por un protagonista, el héroe, que lucha contra monstruos y otras amenazas.

[10] Según Brian Stableford (2008: 131), las obras de fantasía épica "gradually build up detailed historical and geographical images of secondary worlds, within which elaborate hero myths are constructed".

[11] De hecho, también parece discutible que la obra de Tolkien pueda ser el centro del género, como sostiene Martín Rodríguez (2022) al situar el desarrollo del género en un plano más internacional que el mantenido por el "actual predominio aplastante" de la fantasía épica anglosajona.

Por su parte, la fantasía épica de Trębicki se caracteriza por una visión maniqueísta del mundo a lo largo de varios volúmenes correlativos y varios argumentos (Trębicki, 2015: 89, nota 25). Lo interesante de esta perspectiva es que añade un término nuevo no para referirse al género en sí, sino para hablar de un *momento cronológico* distinto con sus propias características, brecha de la que hablan también otros autores[12] como fenómeno comercial y literario. Para Trębicki, el término que mejor describe lo contemporáneo es el de fantasía épico-histórica de novela río (*historical epic roman-fleuve fantasy*), que, pese a distanciarse de los orígenes, engloba características heredadas del momento anterior y aquellas que podrían achacarse al momento actual:

> It may be characterised by: 1. taking the shape of a multi-volume and multi-plot novel, more complex and expanded than epic fantasy and with a much more open narrative structure; 2. the presentation of a wide historical panorama (wars, political intrigues, social upheavals) of the presented world and focusing on the issues of philosophy of history; 3. abandonment of the dualistic vision of the universe and replacement of the motif of the fight between good and evil with the presentation of a complex array of forces struggling for power; 4. a gradual reduction of elements connected with the tradition of myths, the fairy-tale or the heroic epic; and the appearance of elements typical for a contemporary mimetic novel (especially the historical or war novel) (Trębicki, 2015: 175).

En mi opinión, el concepto de Trębicki contiene varios de los elementos esenciales que constituyen el núcleo de la fantasía épica actual, algunos de los cuales gozan de una amplia tradición, como se ha podido atisbar hasta aquí, mientras que otros son relativamente nuevos, como la ausencia del maniqueísmo. Sin embargo, considero que esta definición está forjada *ad hoc* para referirse a unas obras muy concretas (la inclusión del término *roman-fleuve* hace pensar en la saga de Martin o en la de Erikson), lo que considero un intento por vallar o cercar ese conjunto difuso que debería ser el género literario y, por tanto, un riesgo que amenaza con excluir obras lejos de la esencia que en realidad poseen.

Curiosamente, y aunque ya se ha señalado la relevancia que el uso del lenguaje tiene en la constitución del género de fantasía en general y de la fantasía épica en particular, podríamos entender el *fantasy*, según Attebery (1992: 5), como un modo: "[F]antasy is to some extent independent of language and may even predate it. Most pictorial fantasy is, however, found in conjunction with verbal narratives". Este modo fantástico, su independencia respecto del lenguaje y su evidente compatibilidad con lo narrativo apuntan a que la fantasía épica como *fuzzy set* pueda trascender lo literario para integrarse

[12] Charul Palmer-Patel (2020: 13) sitúa en el año 2010 el principio de este nuevo momento, provocado por "a major shift in market as independent or smaller publishers have become more accessible. This, in turn, has led to an explosion in productions from authors from a wide range of non-hegemonic racial, gender, and sexual backgrounds, each who bring global awareness and an assortment of their own unique histories into the Heroic Epic Fantasy structure". Precisamente en torno a esa fecha, Ward (2011: 324-325) considera que lo contemporáneo es consecuencia de una mayor distancia con Tolkien, lo que permite a los autores "to produce something stylistically unique".

en otros soportes y formatos, como los juegos de mesa, los videojuegos, las películas o series e incluso las ilustraciones y la música. La capacidad icónica del lenguaje fantástico[13] permite la traslación y creación de obras de fantasía en esos soportes, si bien, al aglutinarse en el mismo conjunto y, por tanto, considerarlas como *ficción transmedia*, deben tenerse en cuenta "the medium-specific differences of these various kinds of fictional artworks" (Zipfel, 2014: 98).

Volvemos entonces a la consideración del género como multimodal, como conjunto de obras en varios soportes, ideadas en ellos o adaptadas para ellos. Con ese objetivo en mente se plantea esta propuesta, que explicaré con más detalle en el siguiente apartado.

3. UNA PROPUESTA MULTIMODAL PARA LA FANTASÍA ÉPICA CONTEMPORÁNEA: SEÑALES GENÉRICAS

Con la intención de plantear un sistema multimodal, deben localizarse las señales genéricas, el *valor unitario* que provee de contenido semántico al género literario cohesionado y abierto. De estas señales se ha hablado continuamente en el apartado anterior, pues las definiciones teóricas acuñadas a lo largo del tiempo tienen tres elementos en común: el mito, los héroes (o personajes) y el mundo ficticio. Esta tríada supone los pilares de la fantasía épica, columnas conectadas entre sí por relaciones de similitud (semejanza/oposición) y distancia cronológica. Como género multimodal, estas relaciones de similitud podrán establecerse entre elementos de naturaleza distinta, como libros, videojuegos, ilustraciones o incluso canciones. Enseguida trataremos estas señales.

Mi propuesta se basa en la existencia, pues, de determinados factores que enlazan determinadas obras, cuyas conexiones apenas varían —*a priori*— si estas obras tienen un soporte u otro (es decir, si se trata de un libro o de un videojuego). Se organiza así un sistema de elementos dispares, en línea con lo que Even-Zohar describió como *sistema* (1979: 288). Aún más, la presente propuesta encaja, sobre todo, con la perspectiva diacrónica —polisistema— del mencionado autor israelí, en tanto que se plantea como una opción abierta, a la que puede afectar el paso del tiempo, y cuyo núcleo se plantea como un todo compuesto por elementos no finitos, siempre teniendo en cuenta que "[t]he prevalent value judgments of any period are themselves an integral part of the objects to be observed" (Even-Zohar, 1979: 292).

En la Figura 1 muestro mi propuesta para la fantasía épica, cuyo núcleo está formado por las señales genéricas a las que me referí líneas atrás. En él se encuentran las obras que mejor representan esos elementos y que mejor representan los diversos matices del sistema, ya sea como *heroic fantasy*, *sword and sorcery* o *epic fantasy*. En un círculo discontinuo sitúo la fantasía épica más clásica, que dejó paso —como apuntaban Palmer-

[13] Para Attebery (1992: 7), "[f]antasy literature is full of 'loaded' images, concrete emblems of problematic or valuable psychological and social phenomena. The combination of such images into a narrative order is an attempt to achieve iconic representation, so that the narrative can, like the city map, give us new insight into the phenomena it makes reference to".

Patel o Trębicki— a un momento cronológico más actual, en el que las obras de fantasía épica han subvertido, eliminado o modificado las características iniciales en busca de un estilo propio. Esto ha desembocado en nuevos puntos comunes entre ellas: la permanencia del héroe, aunque ya no sea el mismo (ni tiene por qué ser hombre); el uso del mito, que va más allá de la voz poética para cumplir funciones más racionales y descriptivas como elemento narrativo con diversas funciones identificables (desde la descripción del mundo ficticio hasta la caracterización de personajes); o el mantenimiento del mundo secundario, cuya construcción y diseño se ha fortalecido hasta volverse punto esencial en las narraciones del género. La orientación general es la de una perspectiva más racional, una moralidad actualizada y, pese al discurrir de los tiempos, el mantenimiento de la voz mítica como guía de la fantasía épica. Enseguida profundizaré en todo ello.

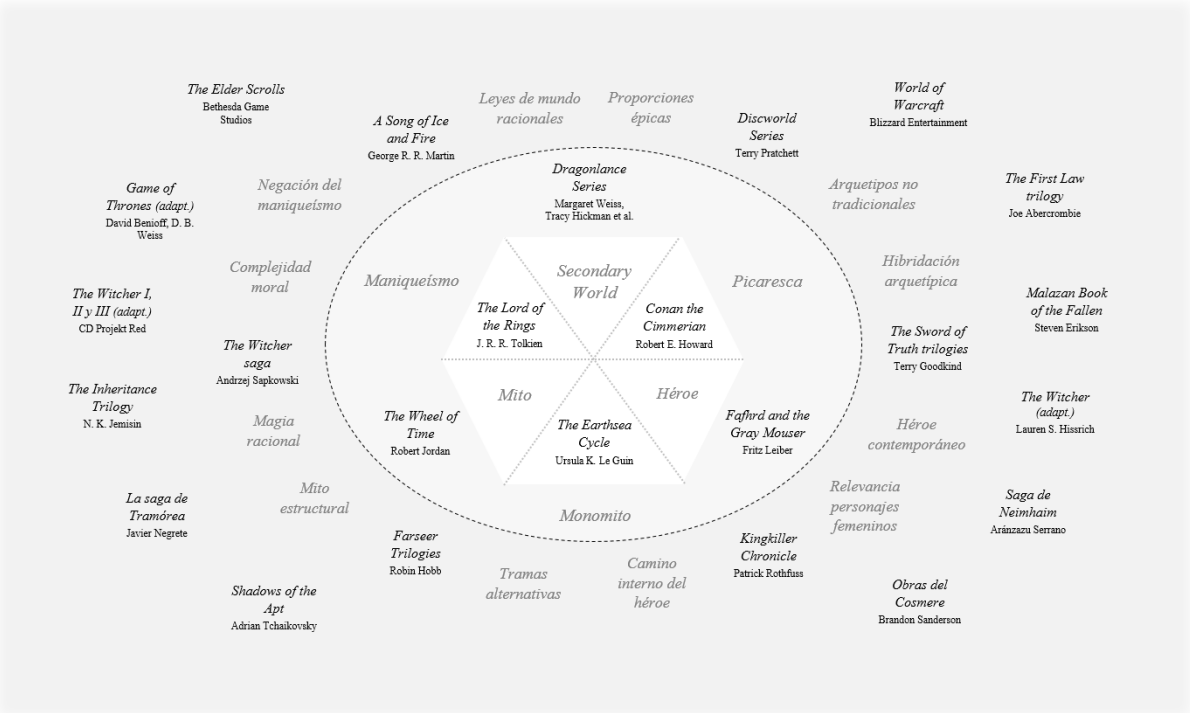

Figura 1. Propuesta terminológica multimodal para la fantasía épica contemporánea. Señales genéricas.

Además, y al tratarse de una propuesta multimodal, se han incluido narrativas procedentes de soportes no literarios, como los videojuegos *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment) y *The Elder Scrolls* (Bethesda), así como las adaptaciones televisivas *Game of Thrones* (HBO) y *The Witcher* (Netflix). La relación entre estas narraciones y la fantasía épica viene dada por las señales genéricas que cohesionan el sistema estructural que es este género multimodal. A continuación, definiré con brevedad estas señales y su comportamiento en sendos momentos cronológicos, así como algunas de sus evoluciones, con especial atención a las novedades incluidas por las nuevas narrativas del género.

3.1. El mito como tradición, núcleo y *quest*

La presencia del mito en el género es, en primer lugar, rastro de las formas literarias tradicionales creadas por las antiguas sociedades cientos de años atrás. En estas historias —formadas por héroes y dioses en los que ya no creemos, como apunta Leeming (2014: 1)—, se encuentran las justificaciones que antaño se daba a diversos fenómenos, "desde el surgimiento del mundo —los mitos de la creación— hasta la explicación sagrada o simbólica de determinados lugares u objetos" (Castro Balbuena, 2020: 104). De hecho, estos relatos pueden entenderse no solo como la explicación de un pueblo primitivo, sino como *contenedores culturales* de esa sociedad (¿cómo vivían?, ¿cómo pensaban?). Estos relatos —al ser *mythos* y *logos* compatibles entre sí (García Gual, 2014: 30)— aportan una visión extra a los hechos objetivos y fehacientes de la propia Historia. Ante la imposibilidad de responder empíricamente a fenómenos abstractos como la muerte o las leyes físicas, estos pueblos primitivos formaron un ente superior que recibía los principios morales de su sociedad[14].

La naturaleza definitoria del mito lo convierte en una herramienta descriptiva para el autor de fantasía épica, que necesita hacer comprensible un mundo ficticio que hasta el momento de ser narrado solo existe en su mente. Al escoger esta opción se aleja del frío lenguaje científico para optar por la *voz épica*, basada en la función poética del lenguaje y en sus aspectos no fónicos, como la relación entre significante y significado, de los que habla Genette (1970: 56). Esta voz épica es requisito *sine qua non* de todo relato mítico, como señala Lisa Goldstein (2001: 190). Mediante ella, los sistemas míticos otorgan un trasfondo de tradición a la historia narrada, es decir, dan forma a los "secondary worlds by giving them a history and context for events, through legends and stories of origins that provide backstories for the current events and settings of a world" (Wolf, 2012: 187).

Para cumplir esta función como contextualizador de la obra, el mito trasciende la voz épica para conformar una herramienta textual en lo que Castro Balbuena ha llamado *mito nuclear* (2020: 126-140). En resumen, el mito nuclear es una historia —por lo general, breve— en la que aparecen elementos cruciales de la narración principal con la intención de introducirlos al lector, condicionar el desarrollo del relato o ampliar alguno de sus aspectos principales. Más adelante, la propia narración puede aportar ampliaciones o revisiones de ese mito nuclear, lo que dicho autor denomina *resonancias*. Otra de las características de esta estructura es su particular uso de la voz épica, que supone "el establecimiento de un lenguaje literario particular dentro del lenguaje literario general, que se establece en el conjunto del relato con la función de exponer un mensaje de una determinada manera, la cual no puede imitar ese lenguaje literario general" (Castro Balbuena, 2020: 127-128), como sucede en la manera de relacionarse entre lenguaje

[14] En este sentido, y sobre la relación entre las divinidades Zeus y Hera, dice Leeming (2014: 87): "Their relationship is a human relationship, their family is a reflection of our families, their hierarchies mirror ours. The gods are also personifications of aspects of nature and of human nature—the sun, the winds, impatience, love".

natural y lenguaje literario[15]. Un ejemplo de mito nuclear muy evidente es el que condiciona *El señor de los anillos*, de Tolkien, un poema que presenta los elementos principales para situar al lector en la Tierra Media (cursivas):

> Three *Rings* for the *Elven*-kings *under the sky*,
> Seven for the *Dwarf*-lords *in their halls of stone*,
> Nine for *Mortal Men doomed to die*,
> One for the *Dark Lord* on his *dark throne*
> In the Land of Mordor where the Shadows lie.
> One Ring to rule them all, One Ring to find them,
> One Ring to bring them all and in the darkness bind them
> In the Land of Mordor where the Shadows lie (Tolkien, 1954 [1991]: 1).

Desde la publicación de la obra de Tolkien, han surgido otras narraciones cuyo uso del mito nuclear es distinto. Por ejemplo, varía el tono de la voz épica, mantenida incluso en el cambio del verso por la prosa. O la posición dentro del texto, pues el mito nuclear puede aparecer al inicio, como ocurre en la obra de Tolkien; *in medias res*, como en la saga de George R. R. Martin; o como un relato diseminado a lo largo de la obra con pequeñas narraciones, tal y como reflejan las novelas de Patrick Rothfuss. También son distintos los elementos que se presentan al lector, que hacen hincapié en el desarrollo de los personajes, la contextualización del mundo ficticio o ambos aspectos a un mismo tiempo. En otras narrativas, la voz épica gana protagonismo al mantener el verso, como ocurre en las canciones "The Lord of the Rings", de Blind Guardian, que adapta el mito nuclear analizado unas líneas atrás, o "Edema Ruh", de Nightwish, la cual recoge el espíritu de los músicos itinerantes que recorren la saga *Kingkiller Chronicle*, de Patrick Rothfuss.

En otras de estas narrativas —especialmente los videojuegos de tipo MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-playing Game*), como *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment) o *The Elder Scrolls* (Bethesda)—, el mito recibe la responsabilidad narrativa y descriptiva del mundo ficticio. En estos casos aparece en forma de *quest* (misión) que el jugador debe realizar con fines sistemáticos —para recibir experiencia y oro— y fines narrativos, "pues si decidimos no ignorar el texto de estas misiones obtendremos una inmersión satisfactoria" (Castro Balbuena, 2015: s. p.). La principal característica de esta nueva forma de experimentar los mitos radica, según Krzywinska (2008: 126), en que "we choose as consumers to inhabit the gameworld and understand, through a range of framing signifying factors, that this is a fantasy world designed for our entertainment rather than to be understood as a reality".

[15] "El lenguaje literario tiene un sistema propio, que se puede considerar derivado del sistema del lenguaje no literario, entendiendo por tal el lenguaje natural que no se ha proyectado en la modelización secundaria que da lugar al lenguaje literario" (Albaladejo, 2013: 8).

Figura 2. En *World of Warcraft*, el jugador —a través de su avatar (figura central)— recibe una de sus primeras misiones (bloque de texto a la izquierda), donde se narra el contexto que sirve como descripción histórico-espacial y mítica, para después indicarse los objetivos que deben cumplirse para recibir una recompensa.

Héroes y mundo secundario actúan como ejes temáticos de todos estos mitos, al tiempo que acompañan al mito como señales genéricas de la fantasía épica. De ellos se discutirá a continuación.

3.2. El mundo secundario, mítico-racional y panorámico

El mundo ficticio nace impregnado de esa tradición mítica a la que me he referido antes. En numerosas ocasiones se ha denominado *Secondary World*, como se bautizó a partir de las ideas de Tolkien sobre el credo secundario (Butler, 2013: 107). Pese a lo que pudiera parecer por el nombre del género (*fantasía*), lo cierto es que este mundo ficticio se forma a partir de unos principios puramente racionales: la realidad intratextual —ese mundo ficticio o *Secondary World*— se relaciona con la realidad extratextual —nuestra realidad— mediante procesos de mímesis y ficcionalidad. En otras palabras, "el mundo ficcional se sirve de determinados modelos y estructuras de la realidad extratextual para transmitir una pátina de posibilidad" (Castro Balbuena, 2019: 191) con el objetivo de que el lector crea en ello como posible.

Este mundo ficticio se construye a través del *Mythmaking* o *Worldbuilding*, cuyos estudios —en inicio, sobre la obra de Tolkien— ganaron relevancia sobre todo en la década de los 60, abanderados por Douglas A. Anderson, John Rateliff o Christina Scull. Desde esa época, "fictional worlds were studied from a philosophical point of view, using

'possible worlds' theory and modal logic, which consider the ontological status of fictional worlds, the nature of their functioning, and their relationship with the actual world" (Wolf, 2012: 7). De acuerdo con la cronología del propio Wolf sobre los primeros mundos ficticios, estos pueden rastrearse hasta la literatura del siglo IX a. C., si bien fue "durante la segunda mitad del siglo XX cuando hubo mayor intensidad" (Castro Balbuena, 2020: 140) en la creación de estos mundos. La influencia del mito y la presencia de estructuras semejantes suponen que el mundo ficticio cuente con su propia historia, y que en él se atisben religiones u otras expresiones culturales de la sociedad (o sociedades) que en el relato aparezca. Así, estos mitos permiten al lector conocer determinados aspectos del mundo ficticio, mientras que debe imaginar lo que no se cuenta; esto es, la perspectiva mítica de construcción del mundo en fantasía épica supone una estrategia lectora —o lector implícito[16]— no definida, en la que el lector[17] del libro interpreta, vive y cree en el mundo ficticio de una manera diferente. En palabras de Mark Wolf (2012: 55), "each time we read the book we fill in the gaps differently, creating a new experience of the world even though the book itself has not changed, but rather because the reader has changed since his or her last reading".

Dos rasgos caracterizan estos mundos ficticios: la epicidad y la grandiosidad. La épica aparece, por un lado —y como veremos enseguida—, por el protagonismo de los *héroes* heredado de los poemas épicos del pasado (Stableford, 2005: 130), pero también por la presencia principal, secundaria o accesoria de *lo bélico*, ingrediente esencial de las aventuras y que supone una conexión de la fantasía épica con lo medieval[18]. Como escenario de numerosas aventuras y misiones de sus héroes, el mundo ficticio se ve condicionado por lo bélico, en tanto que "[n]ingún tipo de aventura es tan común o está tan representado en el modo heroico antiguo como la defensa de una plaza atacada por los enemigos" (García Gual, 2003: 70). En cuanto a la grandiosidad, surge por la fijación de un mundo nuevo usualmente a través de los mapas que incluyen las novelas de fantasía épica, así como por los aspectos de ese mundo mostrados a través de la narración y el *Worldbuilding*, es decir, "the elements enfolding someone's life (culture, nature, philosophical worldviews, places, customs, events, and so forth)" (Wolf, 2012: 25).

Entre los mundos secundarios de fantasía épica cabe destacar la complejidad poética, las traiciones entre dioses y las guerras antiguas de la Tierra Media de Tolkien, pasando por las tierras repletas de conflictos bélicos propias de las novelas de Joe Abercrombie,

[16] Valles Calatrava (2008: 238) define al lector implícito como "instancia extratextual, más o menos manifestada, que representa una determinada estrategia de lectura textualmente generada y requerida".
[17] Debe entenderse este lector como la persona de carne y hueso que lee el libro, o como a dicho individuo se refiere Valles Calatrava (2002: 424), "el destinatario de la comunicación narrativa y correlato del autor".
[18] La fantasía épica está emparentada con la obra artúrica mediante la relación entre los relatos del rey Arturo y *El señor de los anillos*, de Tolkien, señalada por García Gual (2003: 232), pese a la base histórica y más o menos real que tiene la primera frente a la segunda, del todo ficticia. Además, pervive en el género un sentimiento atávico, por el que los tiempos pasados (no solo medievales) suponen "a wonderful alternative to the real world, an alternative that must be fantastic since the very fact of history demonstrates that Western Civilization could not fix itself at the year 1400" (Rabkin, 1979: 9), en referencia a la inseguridad que la Humanidad vivió durante la época de Guerra Fría.

los mundos interrelacionados del Cosmere ideados por Brandon Sanderson, hasta las inabarcables tierras de Tamriel, escenario de la saga de videojuegos *The Elder Scrolls* (Bethesda). En este último caso, el jugador interviene directamente en la historia ficticia, y, además, puede adoptar una faceta distinta, la de modificador o *modder*, capaz de cambiar el aspecto del videojuego o el texto contenido en él para sí mismo y también para otros jugadores, lo que lo acerca a la figura autoral y a lo que se ha denominado *prosumidor*[19]. De hecho, el *modder* ha desempeñado "an important role in shaping not just the direction of the Elder Scrolls series, but also Bethesda's development, distribution, recruitment and public relations strategies over the past 20 years" (Gallagher *et al.*, 2017: 32-33). Existe cierto parentesco —por la capacidad de plasmar libremente una representación de lo narrado/diseñado por otra figura autoral— entre el *modder* y los ilustradores oficiales (elegidos por autor o editorial) como de *fanarts*, es decir, representaciones elaboradas por la comunidad lectora (o jugadora). Se trata así de un flujo de consumidores (de narraciones, ilustraciones, videojuegos…) de un soporte a otro, siempre en busca del entretenimiento o información que desean, lo que se ha denominado cultura convergente, según Jenkins (2006).

Como se muestra en los siguientes ejemplos (figuras 3 y 4), la representación del mundo fantástico-épico suele estar ligada a panorámicas protagonizadas por la enormidad del paisaje, su belleza y —a partes iguales— las semejanzas y diferencias respecto de la realidad extratextual.

Figura 3. *The Vale of Arryn*, obra de Ted Nasmith que plasma la región homónima descrita en la saga *Canción de hielo y fuego*, de George R. R. Martin. Nasmith es uno de los ilustradores de la saga más conocidos, junto al francés Simonetti y al español Corominas.

[19] Según Sánchez Carrero y Caldero Pedreira (2016: 89), el prosumidor es "aquella persona que desarrolla una doble acción de cara a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Estas acciones son la del productor y la del consumidor de contenidos".

DOI: *https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32688*
ISSN digital: 2254-9307. Papel: 1133-3634. CD-ROM: 2951-8687

Figura 4. Panorámica de Solitude (o Haafingar), una de las nueve grandes ciudades de la provincia de Skyrim, en Tamriel, el mundo ficticio de los videojuegos *The Elder Scrolls* (Bethesda).

Quizá los lectores de este estudio hayan percibido una de las semejanzas entre estas ilustraciones, además de las ya señaladas: los jinetes que aparecen en ambas imágenes. En ambas existe un común denominador aparte del espacio, la presencia de los personajes que pueblan y dan vida a estos lugares. Y esto nos lleva directamente a la tercera señal genérica de la fantasía épica contemporánea: los héroes.

3.3. Héroes y heroínas: personajes como humanos, humanos como personajes

Como se ha mencionado anteriormente, la vinculación entre mito y fantasía épica provoca el protagonismo del héroe en estas narraciones. La noción de *héroe* corresponde a la configuración arquetípica del personaje, concepto planteado en la década de los 50 para referirse al individuo como un conjunto de ideas que dan forma a sus pensamientos y acciones (Jung, 2010[1954]: 4). Este concepto creció en importancia desde entonces, no solo en el plano de la psicología —donde Jung identificó arquetipos como la Madre o, en cierto, el del *trickster*—, sino también en otras áreas cercanas a la literatura, con la inclusión de arquetipos como el del Viejo Sabio —"whose words assist the hero through the trials and terrors of the weird adventure" (Campbell, 1993 [1949]: 9)— o el del Niño —quien debe usar "his miraculous survival skills (or develop them) in order to overcome difficulties and to triumph over his enemies" (Bassil-Morozow, 2018: 30)—. El propio arquetipo de *héroe* se ha formado a través de un vasto corpus mítico y cultural que lo relacionan con "dragon-slaying, maiden-saving and magical transformations" (Bassil-Morozow, 2018: 32). El concepto de arquetipo cuenta en la actualidad con vigencia en su propia área natal, la psicología, con diversas redefiniciones y discusiones biológicas (i. e.

Hogenson, 2019: 686), e incluso puede hablarse de *crítica del arquetipo* (*archetypal criticism*), área centrada en el estudio de "story patterns and symbolic associations at least from other texts we have read" (al-Jaf, 2017: 691).

El papel del héroe en este género se ha definido a partir de su misión: salvar el mundo (Ramaswamy, 2014: 47). Este objetivo, sobre todo en los casos más cercanos al núcleo de la fantasía épica, era posible solo mediante el maniqueísmo entre Bien y Mal, herencia clásica transmitida por aquellos relatos en los que el héroe antiguo abanderaba lo moralmente aceptable, "midway between an ordinary man and a god" (Trocha, 2013: 83). Este personaje símbolo de perfección condicionaría el desarrollo de tramas con una estructura reconocible, estudiada en profundidad, a la que Joseph Campbell bautizó como *monomito*. Dicha estructura supone la ruptura del héroe con su normalidad, pues debe marchar para proteger a los suyos y destruir el mal. En el trayecto aprenderá lo necesario para cumplir su objetivo, con la intercesión de otros personajes arquetípicos como el Viejo Sabio (Campbell, 1993 [1949]: 9).

Aunque de tradición masculina[20], en la fantasía épica actual el protagonista puede ser también mujer, esto es, una *heroína*. Algunos teóricos hablan todavía de *mujeres masculinas* debido a su caracterización[21]; sin embargo, se busca empoderar a estos personajes mediante "subversing and empowering aspects" (Brown, 2011: 21) como el maquillaje o la cirugía estética. Las heroínas protagonizan novelas como *La mejor venganza*, de Joe Abercrombie (2009), y forman parte esencial de otras sagas como *Canción de hielo y fuego* (George R. R. Martin), *Malaz: El libro de los caídos* (Steven Erikson), o *La saga de Neimhaim* (Aránzazu Serrano).

Otra de las características principales del héroe —que conserva ciertos atributos de su contraparte clásica, como la muerte[22]— es su moral. El alejamiento del héroe de lo divino ha propiciado intentos de definición como el concepto de *antihéroe*, aunque haya sido interpretado como "superfluo y tendencioso y podemos arreglarnos perfectamente con el de héroe" (González Escribano, 1981: 377). La distancia inexistente entre ambos conceptos se ve subrayada por Quiceno Vélez (2010: 45), quien sostiene que "cualquiera puede ser un héroe. Esa es justamente la condición para que existan los antihéroes, que no sea necesario ser hijo de un dios". Este héroe mundano y al mismo tiempo capaz de realizar grandes hazañas puede definirse como tal aceptando que "pueda reunir una

[20] La presencia mayoritaria del héroe varón se ha justificado por Philippe Sellier (1992: 564) "by the physical superiority of men, the social position of women until recent times, and by motherhood".

[21] Entre los rasgos de la mujer masculina encontramos "armour, short or shoulder-length hair, the capacity for violence, ownership and proficiency with weapons, and mastery of the self and others" (Evans, 2018: 15).

[22] Me refiero tanto a una muerte figurada —el momento en que el personaje evoluciona o cambia su personalidad drásticamente—, como la que sufre Monza Murcatto al ser despeñada por un barranco y perder su belleza (rasgo inicial) y habilidad con las armas, así como una muerte literal, que resulta más sencilla de implementar de forma creíble en la narración cuanto más humano sea el héroe. En este sentido, dice Miller (2000: 123) sobre el héroe que, debido a "his extraordinary prowess, his exceptional physical qualities and manifest perfections, must make this no easy task".

© UNED. Revista *Signa* 32 (2023), pp. 309-334
DOI: *https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32688*
ISSN digital: 2254-9307. Papel: 1133-3634. CD-ROM: 2951-8687

multitud variada y no limitada de valores morales e ideológicos, ya sean estos de carga positiva, negativa o neutra" (Castro Balbuena, 2020: 200).

Las habilidades de este nuevo héroe también han cambiado. Aparte de la fuerza bruta —la cual es de esperar en un relato cuya naturaleza está condicionada por lo bélico—, hace gala de otras capacidades, como la astucia o la inteligencia. En algunas de estas obras, el héroe se caracteriza por el sarcasmo, un sentido del humor extrapolable al resto de la narración en obras paródicas (aquellas que la teoría señala como *sword and sorcery*), con exponentes como Fritz Leiber (*Fafhrd y el Ratonero Gris*, 1970-1988) o Terry Pratchett (*La saga de Mundodisco*, 1983-2015). En este sentido destaca la fantasía *grimdark*[23], cuya acidez supone comportamientos irónicos y sarcásticos de sus personajes, con claros ejemplos como las sagas de Joe Abercrombie (i. e. *La primera ley*, 2006-2008) o Nicholas Eames (i. e. *Reyes de la tierra salvaje*, 2017).

Estas variaciones en el héroe se deben a la inclusión de arquetipos como el *trickster*, quien cumple sus objetivos mediante el engaño, la ilusión o el disfraz, y que se ha definido como una fuerza salvaje: "[H]e is never tamed, never domesticated, although he may appear to be so at times, usually as a part of a sly plan to gain something for himself" (Scheub, 2012: 34). Así, en fantasía épica contemporánea encontramos protagonistas no basados solo en lo marcial, como Kvothe, entre cuyas bazas se cuentan la inteligencia, el don de gentes y la habilidad musical. O Tyrion Lannister, quien se sirve de su lengua afilada (y el oro de su familia) para resolver los conflictos en que se ve envuelto.

La responsabilidad moral recae en el lector[24] al afrontar las decisiones del personaje en primera persona, como es el caso de los juegos de rol como *Dungeons and Dragons* (1974), en el que, a partir de unas reglas estructurales, se construye un juego complejo en el que "your time and imagination are about the only limiting factors" (Gygax y Arneson, 1974: 6). El jugador se sirve del mecanismo definido como *avatar*, "un cuerpo virtual creado por los usuarios para proyectar su identidad y acciones dentro del mundo [ficcional]" (Ducheneaut *et al.*, 2009: 1151). Este avatar funciona mediante normas y objetivos que guían el comportamiento del jugador con el mundo inventado, por lo que estos juegos suponen "interactuar con reglas reales mientras imaginamos un mundo ficcional" (Sánchez-Mesa Martínez, 2007: 18). Por otra parte, en los videojuegos la creación del avatar es más o menos libre: desde cero a partir de opciones predefinidas (i. e. World of Warcraft, Blizzard) hasta la interpretación de un personaje creado (i. e. *The Witcher*, CDProjekt RED). Así, los jugadores quedan inmersos en la realidad intratextual del juego, ya sea físico (juego de rol en el que varias personas interactúan alrededor de un tablero) o virtual (un constructo artificial de soporte informático, que puede servir como punto de encuentro con miles o millones de personas). En ambos casos, el jugador

[23] La fantasía *grimdark* intenta ser "a reaction against what is seen as a romanticized, even bowdlerized, version of the Middle Ages inspired in fantasy by the imitation of Tolkien's work" (Young, 2015: 6).

[24] Como en los juegos de rol y los videojuegos mencionados hay un alto contenido textual, cuya importancia es prioritaria, se ha optado aquí por hablar del jugador en su faceta de lector, aunque ha de tenerse en cuenta que no es un lector como tal, pues —en estos juegos— debe atender a otros muchos elementos semióticos y pragmáticos.

sigue las pautas dejadas por el creador / desarrollador, si bien en algunos casos encuentra opciones para vivirla según su albedrío, como la narración no lineal. Es el caso de los videojuegos *The Witcher I, II* y *III* (CDProjekt RED) —adaptaciones de la obra literaria homónima del polaco Andrzej Sapkowski—, cuyos diálogos condicionan la narración, rasgo heredado del *hipertexto*, una "forma prototípica de textualidad interactiva" (Sánchez-Mesa Martínez, 2007: 16).

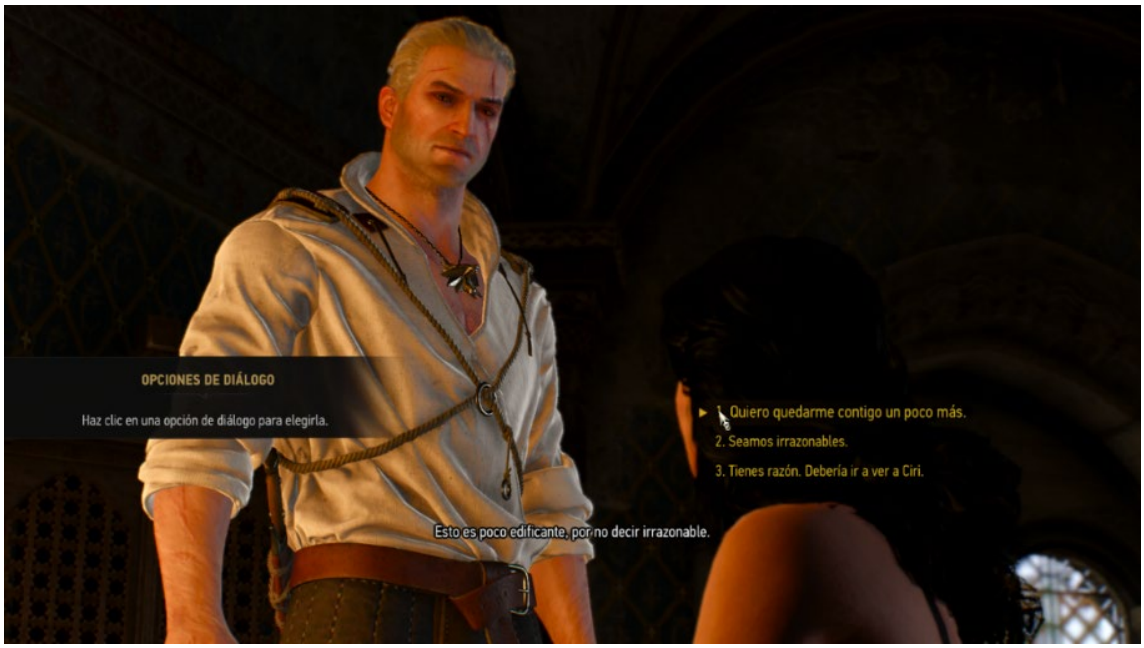

Figura 1. Instantánea de un diálogo de *The Witcher III: Wild Hunt* (CDProjekt RED), en el que el jugador, mediante el personaje Geralt de Rivia, debe escoger una opción para proseguir el juego.

4. CONCLUSIONES

Un género multimodal consiste en un conjunto de agujas que, pese a ser de forma distinta, están enhebradas entre sí por un hilo común. En fantasía épica encontramos tres hilos: mito, héroes y mundo secundario. En los debates terminológicos para definir esta literatura —¿fantasía heroica?, ¿épica?, ¿de aventuras?, ¿de espada y brujería?—, estos puntos comunes se repetían con insistencia. Y en nuestro tiempo la cohesión entre ellos se extiende a esas agujas distintas que son los soportes no literarios. Las diferencias estructurales e intencionales entre un libro, un juego de rol, una canción o un videojuego son muy numerosas, pero en lo que aquí nos ocupa —lo narrativo— las similitudes también son evidentes. Gracias a la vía de la adaptación, lo multimedia se muestra como receptor excelente de las historias narradas en otro soporte. Sin embargo, entre los ejemplos presentados (sobre todo, en el campo del videojuego) se encuentran casos en los que estas obras nacieron de forma independiente. Y, de haber adaptación, ha sido a la

inversa, lo que permite encontrar, por ejemplo, obras literarias ambientadas en los mundos de *World of Warcraft* o *The Elder Scrolls*.

Con la propuesta de este artículo, lejos de buscar "buenos" o "malos" ejemplos literarios, se aúnan obras emparentadas por señales genéricas, que aportan al género significado (*valor unitario*) y cohesión entre sus elementos. Según lo expuesto, la fantasía épica es un relato ficticio con un claro componente sobrenatural, mítico y / o del folclore tradicional, relato construido según unos principios de verosimilitud, y en el que unos héroes —o personajes con cometidos o características heroicos— se enfrentarán a un mundo violento y plausible. Es un género que se reinventa a sí mismo, como hemos visto al diferenciar las dos etapas señaladas por la bibliografía: el momento clásico durante el que se sentaron las bases del género, y el momento contemporáneo, donde dichas bases (junto a otras) aparecen evolucionadas o subvertidas. La idiosincrasia de los soportes multimedia implica que las señales genéricas aparezcan en ellos de modo único: el mito, a través de píldoras informativas, pieza clave de la narración; el mundo ficticio abandona la descripción literaria para aprovechar los límites del diseño gráfico, la ilustración y la programación; y los protagonistas dejan paso al lector, quien debe interpretarlos y dirigir sus pasos a través de decisiones ya tomadas. Este último caso —el menos novedoso por provenir del hipertexto— incluye un matiz distinto: el jugador, como protagonista directo, otorga la moralidad deseada al personaje. Desde mi punto de vista, el videojuego —como los juegos de rol— sirve en este caso como catalizador de nuevas narrativas. El lector podrá construir la historia de su avatar (no la del mundo) a partir de las interacciones con otros avatares y de su movimiento por el mundo ficticio. Las consecuencias de este intercambio de roles —lector por autor— quedan aún por cuantificar.

Del mismo modo, se abre un amplio campo de estudio sobre fantasía épica contemporánea. La publicación de gran número de obras literarias en editoriales comerciales e independientes muestra su buena salud, así como el auge del género en los soportes multimedia. La adaptación es el primer puente entre lo literario y lo audiovisual, pero debe analizarse si a través de esa relación pueden establecerse vínculos distintos con otras consecuencias. Lo importante es asentar la relación entre ambos mundos como un sistema cohesionado, con un significado común extensible a otras narrativas, como los videojuegos, la música o la ilustración. Parafraseando de nuevo a Tolkien, un género multimodal de elementos enlazados por *un significado para dominarlos a todos*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMI, E. (2017). "Multimodality". En *The Oxford Handbook of Language and Society*, Ofelia García, Nelson Flores & Massimiliano Spotti (eds.), 451-472. New York: Oxford University Press.

AL-JAF, A. I. (2017). "Significance of Archetypes in Literature with Reference to Literary Criticism". *Lark Journal for Philosophy*, *Linguistics and Social Sciences* 26.1, 689-695. Disponible en: *https://www.iasj.net/iasj/article/144922* [22/09/2021].

ALBALADEJO, T. (2013). "Retórica cultural, lenguaje retórico y lenguaje literario". *Tonos Digital* 25, 1-21. Disponible en: *http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/974/* [18/11/2021].

ATTEBERY, B. (1992). *Strategies of Fantasy*. Bloomington / Indianapolis: Indiana University Press.

____ (2018). "Introduction: Epic Fantasy". *Journal of the Fantastic in the Arts* 29.1, 1-4.

BASSIL-MOROZOW, H. (2018). *Jungian Theory for Storytellers*. London: Routledge.

BERMÚDEZ MONTOYA, D. Y VÁSQUEZ-ARIAS, M. (2018). "Modelos para el diseño de experiencias transmedia en entornos educativos. Exploraciones en torno a *The Walking Dead*, *La Odisea* y *Tom Sawyer*". *Revista Mediterránea de Comunicación* 9.1, 197-216. Disponible en: *https://core.ac.uk/download/pdf/145237815.pdf* [29/06/2022].

BROWN, J. A. (2011). *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*. Jackson: University Press of Mississippi.

BUTLER, C. (2013). "Tolkien and Worldbuilding". En *J. R. R. Tolkien (New Casebooks)*, Peter Hunt (ed.), 106-120. New York: Palgrave Macmillan.

CABO ASEGUINOLAZA, F. (1992). *El concepto de género y la literatura picaresca*. Santiago de Compostela: Universidade de Santiago de Compostela, Servizo de Publicacións e Intercambio Científico.

CAMPBELL, J. (1993 [1949]). *The Hero with a Thousand Faces*. London: Fontana Press.

CASTRO BALBUENA, A. (2015). "El videojuego como nuevo producto narrativo: la hipertextualidad en World of Warcraft". *Tonos Digital* 28, 1-15. Disponible en: *https://www.um.es/tonosdigital/znum28/secciones/tintero-1--castro_videojuego.htm* [20/11/2021]

____ (2019). "La realidad extratextual como modelo de referencia para la creación de mundos ficcionales. *El Señor de los Anillos* y *Madame Bovary*". *452º F: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada* 20, 187-204. Disponible en: *https://revistes.ub.edu/index.php/452f/article/view/21951* [18/11/2021].

____ (2020). *Personajes, espacio y construcción del mundo en la fantasía épica. Un caso español:* La saga de Tramórea, *de Javier Negrete*. Tesis doctoral: Universidad de Almería. Disponible en: *http://repositorio.ual.es/handle/10835/10875* [08/09/2021].

CLUTE, J. (1999a). "Heroic Fantasy". En *The Encyclopedia of Fantasy*, John Clute & John Grant (eds.), 464. London: Orbit Books.

____ (1999b). "High Fantasy". En *The Encyclopedia of Fantasy*, John Clute & John Grant (eds.), 466. London: Orbit Books.

____ (1999c). "Picaresque". En *The Encyclopedia of Fantasy*, John Clute & John Grant (eds.), 759-760. London: Orbit Books.

CLUTE, J. & GRANT, J. (1999). "Fantasyland". En *The Encyclopedia of Fantasy*, John Clute & John Grant (eds.), 341. London: Orbit Books.

CLUTE, J.; LANGFORD, D. & KAVENEY, R. (1999). "Sword and Sorcery". En *The Encyclopedia of Fantasy*, John Clute & John Grant (eds.), 915-916. London: Orbit Books.

CLUTE, J. & KAVENEY, R. (1999). "Adventurer Fantasy". En *The Encyclopedia of Fantasy*, John Clute & John Grant (eds.), 7. London: Orbit Books.

COHEN, R. (1986). "History and Genre". *New Literary History* 17.2, 203-218.

COSERIU, E. (1977 [1981]). *Principios de semántica estructural. Segunda edición*. Madrid: Gredos.

DUCHENEAUT, N.; WEN, M.-H.; YEE, N. & GREG, W. (2009). "Body and Mind: A Study of Avatar Personalization in Three Virtual Worlds". *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1151-1160. Disponible en: *https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/1518701.1518877* [20/11/2021].

ELLIOT, K. (2010). "Adaptation". En *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, David Herman, Manfred Jahn & Marie-Laure Ryan (eds.), n. p. London: Routledge.

EVANS, T. (2018). "Vile, Scheming, Evil Bitches? The Monstrous Feminine Meets Hegemonic Masculine Violence in 'A Song of Ice and Fire' and 'Game of Thrones'". *Aeternum: The Journal of Contemporary Gothic Studies* 5.1, 14-27.

EVEN-ZOHAR, I. (1979). "Polysystem Theory". *Poetics Today* 1.1/2, 287-310.

GALLAGHER, R.; JONG, C. & SINERVO, K. A. (2017). "Who Wrote the Elder Scrolls?: Modders, Developers, and the Mythology of Bethesda Softworks". *Loading* 10.16, 32-52. Disponible en: *https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/169/205* [19/11/2021].

GARCÍA GUAL, C. (2003). *Historia del rey Arturo y de los nobles y errantes caballeros de la Tabla Redonda*. Madrid: Alianza Editorial.

____ (2014). *Historia mínima de la mitología. Los mitos clásicos y sus ecos en la tradición occidental.* Madrid: Turner Libros.

GENETTE, G. (1970). "Lenguaje poético, poética del lenguaje". En *Estructuralismo y literatura*, José Sazbón (comp.), 53-80. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

GOLDSTEIN, L. (2001). "The Mythmaker". En *Meditations on Middle-earth*, Karen Haber (ed.), 185-198. London: Simon & Schuster UK.

GONZÁLEZ ESCRIBANO, J. L. (1981). "Sobre los conceptos de héroe y antihéroe en la Teoría de la Literatura". *Archivum: Revista de la Facultad de Filología* 31-32, 367-408.

GRISHAKOVA, M. & RYAN, M.-L. (2010). "Editors' preface". En *Intermediality and Storytelling*, Marina Grishakova & Marie-Laure Ryan (eds.), 1-7. Berlin / New York: Walter de Gruyter GmbH & Co.

GYGAX, G. & ARNESON, D. (1974). *Dungeons and Dragons. Single Volume Edition*. Wisconsin: Tactical Study Rules.

HOGENSON, G. B. (2019). "The controversy around the concept of archetypes". *Journal of Analytical Psychology* 64.5, 682-700.

JENKINS, H. (2006). *Convergence Culture*. Barcelona: Paidós.

JUNG, C. G. (2010 [1954]). *Four Archetypes: (From Vol. 9, Part 1 of the Collected Works of C. G. Jung).* Princeton / Oxford: Princeton University Press.

KLASTRUP, L. & TOSCA, S. (2014). "Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming". En *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Marie-Laure Ryan & Jan-Noël Thon (eds.), 232-247. Lincoln: University of Nebraska Press.

KRZYWINSKA, T. (2008). "World Creation and Lore: World of Warcraft as Rich Text". En *Digital culture, play, and identity: a World of Warcraft reader*, Hilde G. Corneliussen & Jill Walker Rettberg (eds.), 123-141. Cambridge: MIT Press.

LAKOFF, G. & JOHNSON, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago / London: The University of Chicago Press.

LEEMING, D. A. (2014). *The World of Myth (an anthology)*. Oxford / New York: Oxford University Press.

MARTÍN RODRÍGUEZ, M. (2022). "Preliminares de una historia: hacia una caracterización taxonómica específica de la fantasía épica". *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica* 31, 557-573. Disponible en: *https://doi.org/10.5944/signa.vol31.2022.29509* [13/01/2022].

MENDLESOHN, F. (2008). *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press.

MILLER, D. A. (2000). *The Epic Hero*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

OLIVER, M. (2018). "'The Riotous Conflagration of Beauteous Language': Flowery Style, Defamiliarization, and Empathic Imagination in Epic Fantasy". *Journal of the Fantastic in the Arts* 29.3, 355-379.

PALMER-PATEL, C. (2020). *The Shape of Fantasy. Investigating the Structure of American Heroic Epic Fantasy*. New York: Routledge.

____ (2020b). "The Shape of a Hero's Soul. Exploring the Paradox of Fate and Free Will in 'The Curse of Chalion' and 'Paladin of Souls'". En *Biology and Manners: Essays on the Worlds and Works of Lois McMaster Bujold*, Regina Yung Lee & Una McCormack (eds.), 97-112. Liverpool: Liverpool University Press.

QUICENO VÉLEZ, A. M. (2010). "De Barthes al Chapulín Colorado. Una lectura de héroes y antihéroes como configuraciones míticas". Trabajo de grado: Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Disponible en: *https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/5525* [24/09/2021].

RABKIN, E. (1979). *Fantastic Worlds: Myths, Tales, and Stories*. New York: Oxford University Press.

RAMASWAMY, S. (2014). "Archetypes in fantasy fiction: A study of J. R. R. Tolkien and J. K. Rowling". *Language in India* 14.1, 402-670.

SÁNCHEZ CARRERO, J. Y CALDEIRO PEREIRA, M. C. (2016). "El prosumidor". *Aularia* 5.1, 89-92. Disponible en: *http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/11541/El_prosumidor.pdf?sequence* [29/06/2022].

SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, D. (2007) "Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital". *Cuadernos de Literatura* 12.23, 13-26. Disponible en: *http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/6538/5193* [20/11/2021].

SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, D. Y BAETENS, J. (2017). "La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los *New Media Studies*". *Tropelías* 27, 6-27.

SCHAEFFER, J.-M. (2006 [1989]). *¿Qué es un género literario?*, Juan Bravo Castillo y Nicolás Campos Plaza (trad.). Madrid: Akal Ediciones.

SCHEUB, H. (2012). *Trickster and Hero*. Madison: The University of Wisconsin Press.

SELLIER, P. (1992). "Heroism". En *Companion to Literary Myths, Heroes and Archetypes*, Pierre Brunel (ed.), 557-565. New York: Routledge.

STABLEFORD, B. (2005). *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Oxford: The Scarecrow Press.

STRUGNELL, J. (1992). "Hammering the Demons: Sword, Sorcery and Contemporary Society". En *Twentieth-Century Fantasists*, Kath Filmer (ed.), 172-182. London: Palgrave Macmillan.

TOLKIEN, J. R. R. (1991 [1954]). *The Lord of the Rings. Part One: The Fellowship of the Ring*. London: HarperCollins Publishers.

TRĘBICKI, G. (2015). *Worlds So Strange and Diverse: Towards a Genological Taxonomy of Non-mimetic Literature.* Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

TROCHA, B. (2013). "The Loneliness of the Greek Hero". En *In the Mirror of the Past: Of Fantasy and History*, Bogdan Trocha, Aleksander Rzyman & Tomasz Ratajczak (eds.), 83-104. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.

VALLES CALATRAVA, J. R. (2002). *Diccionario de teoría de la narrativa*. Granada: Editorial Alhulia.

____ (2008). *Teoría de la narrativa. Una perspectiva sistemática*. Madrid: Iberoamericana Vervuert.

WARD, A. M. (2011). *Realising the Dream: The Story of Epic Fantasy*. Tesis de doctorado: Flinders University. Disponble en: *https://theses.flinders.edu.au/view/fbc25d30-7244-4f99-8a99-1e22051a1ab0/1* [13/10/2021].

WOLF, M. J. P. (2012). *Building Imaginary Worlds*. *The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.

YOUNG, H. (2015). *Fantasy and Science Fiction Medievalisms: From Isaac Asimov to A Game of Thrones*. New York: Cambria Press.

ZIPFEL, F. (2014). "Fiction across Media: Toward a Transmedial Concept of Fictionality". En *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, Marie-

Laure Ryan & Jan-Noël Thon (eds.), 87-102. Lincoln: University of Nebraska Press.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International (CC BY-NC-ND).

El firmante del artículo se responsabiliza de las licencias de uso de las imágenes incluidas.

Fecha de recepción: 15/01/2022
Fecha de aceptación: 13/09/2022