

**MODERNIDAD, MÁS ALLÁ DE LA POESÍA:  
MUNDOS ÉPICOS IMAGINARIOS, AMPLIACIÓN DE LOS LÍMITES  
TRADICIONALES DE NARRATIVIDAD**

**Roberto Cáceres Blanco**

(Universidad Autónoma de Madrid)

[tajo.arte@gmail.com](mailto:tajo.arte@gmail.com)

**RESUMEN:**

El presente artículo analiza el desarrollo y la influencia de la narrativa de mundos épicos imaginarios en la cultura moderna y contemporánea. Lo hace a partir de un completo recorrido por las manifestaciones estéticas afines al género representadas en los diversos canales expresivos, tanto narrativos, como plásticos o lúdicos, desarrollados a partir de la segunda mitad del siglo XX.

**Palabras clave:** fantasía, épica, cine, cómic, juegos.

**ABSTRACT:**

This article analyzes the development and influence of the narrative of epic imaginary worlds in modern and contemporary culture. It does so through a complete review of aesthetic manifestations related to gender, which are represented throughout the various expressive channels - for example narrative, visual arts or recreational - which have been developed from the second half of the twentieth century onwards.

**Keywords:** fantasy; epic; film; comics; games.

## **INTRODUCCIÓN**

La narrativa de mundos épicos imaginarios representa uno de los géneros más productivos e influyentes de los siglos XX y XXI. *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien —la obra sin duda más representativa— no sólo está entre los libros más vendidos de la historia, sino que se ha convertido en un modelo estético para cientos de autores. Salvando las distancias y matizando el ámbito de influencia, podemos decir algo semejante de la obra de Robert E. Howard y en especial de su creación más popular: *Conan el Bárbaro*. Pero, más allá de la dimensión estrictamente literaria (estudiada con profundidad en nuestros trabajos anteriores), el presente estudio pretende hacer un análisis del enorme impacto cultural de la narrativa de mundos épicos imaginarios en el arte y la cultura moderna y contemporánea así como su versatilidad y capacidad de generar nuevos espacios de expresión, ampliando los límites tradicionales de la narratividad.

### **1. LA IMAGEN Y EL MUNDO VISUAL**

El primer lenguaje artístico extra-literario que recibe la influencia de la narrativa de mundos imaginarios es el de la imagen gráfica. Las criaturas, escenarios y personajes de este género literario resultaron desde su origen sujetos tremendamente sugerentes para los ilustradores de principios del siglo XX, dando lugar a un género gráfico plenamente reconocible a partir de sus rasgos estéticos.

Desde el siglo XIX, la pintura figurativa tradicional había ido experimentado un significativo estancamiento, en buena medida propiciado por la incursión de la fotografía como nuevo medio de representación de las realidades objetivas percibidas a través de imágenes creadas. La consiguiente confrontación entre la pintura y este nuevo lenguaje plástico, que compite directamente en su ámbito de acción tradicional (y que puede crear representaciones de la realidad de una forma, sino más fiel, sí más rápida y sencilla), produjo un importante desplazamiento en aspectos formales, temáticos y conceptuales. Pero, lejos de considerarlo simplemente un problema para la pintura y el resto de las artes plásticas, podemos

evaluar esta circunstancia como una liberación tan radical que removió las más profundas raíces de sus paradigmas estéticos. A principios del siglo XX, las vanguardias transformaron para siempre el arte y la concepción de este por la sociedad, pero es precisamente en la pintura y la escultura donde esta transformación ha resultado más productiva y, sobre todo, más permanente; profundizando en conceptos estéticos y formales que van más allá de la mera representación, más allá del objeto y de nuestras limitaciones perceptivas.

Se produjo, además —y esta cuestión es la que más nos interesa ahora—, un segundo desplazamiento que afectó al ámbito concreto del arte figurativo, favorecido en gran medida por las posibilidades de representación de la ficción fantástica en general y de la narrativa de mundos épicos imaginarios en particular. Este segundo desplazamiento, en parte recuperación de la vieja tradición de los ilustradores de obras épicas, novelas de caballería y de aventuras; y en parte desarrollo de una nueva estética a partir de los tópicos de la narrativa de mundos imaginarios; cristalizó en lo que hoy llamamos, de forma general, ilustración fantástica o de fantasía.

### **1.1. *Dos mundos, dos estéticas***

Los mundos imaginarios, originados en el marco de la narrativa, ofrecen un nuevo objeto de representación repleto de sugerentes posibilidades. En primer lugar, devuelven al artista a la perspectiva en la que podían encontrarse sus análogos de épocas anteriores a la hora de representar sus monstruos y dioses: sin más ojos que los de su imaginación. En segundo lugar, a priori, ofrecen un campo de trabajo en el que difícilmente puede entrar en competencia la fotografía, ya que no se puede fotografiar lo que no existe.

Aunque este género narrativo tiene sus raíces a finales del siglo XIX, es en las postrimerías de la II Guerra Mundial, los años treinta del siglo XX, cuando se producen los fenómenos literarios que configuran definitivamente las dos grandes vertientes estéticas de la ilustración fantástica: el mundo de *Conan el Cimmerio* de R. H. Howard (1935), y el mundo de J.R.R. Tolkien,

que vera la luz con la publicación de *El Hobbit* (1937). El universo de Tolkien se presenta, a primera vista, como un mundo más alejado de la realidad, un mundo muy otro, completamente basado en la invención e imbuido de magia, razas y culturas míticas. El de Robert E. Howard, aunque basado en una época arcaica también inventada y de geografía ficticia, contiene una porción de magia y fantasía mucho menor y pretende recrear una supuesta era prehistórica de nuestro mundo: la Era Hibórea. Podríamos concluir, por todo ello, que es más “realista”. Sin embargo, las líneas estéticas de la ilustración fantástica derivadas de ambas creaciones literarias parecen representar justo lo contrario.

La inspiración en el mundo de Conan —muy relacionado desde sus orígenes con las revistas pulp<sup>1</sup> y los relatos e historietas gráficas de aventuras— se consolidó plásticamente como un universo tremendamente salvaje e irreal, muy alejado del nuestro, que dio como resultado algunos de los tópicos más productivos de la ilustración de fantasía e influyó de forma muy significativa en la estética del mundo del cómic y de cierta vertiente del cine fantástico y de ciencia-ficción. Produce un imaginario muy definido que representa al héroe como un destructor de villanos, monstruos y brujas, caracterizándolo como un musculoso culturista. Este héroe se inserta en un contexto salvaje donde no parece haber frontera definida entre el orden y el caos.

El mundo de Tolkien generó, en una dirección diametralmente opuesta, el resto de los rasgos estéticos del género. En esta vertiente se produce un giro hacia el realismo y la naturalidad en la representación de la figura humana, y el paisaje se convierte en tema principal. Ambas características encuentran su origen en el enorme esfuerzo del escritor por dotar su mundo de realidad y forma (esfuerzo manifiesto en el meticuloso

---

<sup>1</sup> El término se emplea para referirse a ciertas publicaciones que tuvieron gran popularidad en la primera mitad del siglo XX. Originalmente hace referencia al un papel amarillento, astroso, de muy mala calidad con el que estas revistas eran impresas. Se trataba de revistas especializadas en narraciones e historietas de diferentes géneros de la literatura de ficción, principalmente de aventuras, fantasía y ciencia-ficción. Por lo común, estas narraciones se acompañaban de grabados e impresiones artísticas que ilustraban el argumento, de manera similar a un cómic.

desarrollo inventivo y en las profusas descripciones de sus obras literarias), así como en una visión estética mucho más clásica de la fantasía. El propio J.R.R. Tolkien marcará las líneas básicas de esta tendencia dentro del género con sus bocetos, dibujos e ilustraciones (Tolkien, 2012).

Otra de las características en las que ambas corrientes difieren radicalmente es en la representación de la mujer. El mundo gráfico de Howard presenta la imagen femenina como un objeto casi exclusivamente erótico (suele primar el papel de doncella indefensa o bruja sensual, aunque con el tiempo, y sin perder sus funciones eróticas, encontramos también heroínas destructoras). La belleza y la sensualidad de las heroínas de Tolkien será, por el contrario, sutil, equilibrada, y absolutamente respetuosa. Tanto en su papel de dama, como ejerciendo de heroína guerrera, se representa a la mujer con la misma pretensión de verosimilitud que a los personajes masculinos, y el erotismo gratuito queda fuera de lugar.

La ilustración de personajes femeninos con una elevada carga de erotismo desembocó en un subgénero que podemos denominar "ilustración erótica de fantasía" que, aunque permanece vinculado estéticamente al mundo del cómic o al de los videojuegos, y mantiene formas arcaizantes de carácter medievalista (muchas veces mezcladas con elementos futuristas o del mundo del "gótico-punk"), se desmarca de la representación de mundos de fantasía mítica concretos para recrearse sencillamente en una estética que el tiempo ha topicalizado. Algunos autores, como el español Luis Royo, se han especializado en este tipo de ilustración alcanzando cotas de reconocimiento que en ocasiones superan a los artistas más reconocidos del género original (Royo, 1992, 1994 y 1996).

Otro subgénero relacionado con la narrativa de mundos imaginarios y el erotismo es el de la "ilustración gótica". Si bien, conserva la mayoría de los rasgos de la ilustración de fantasía tradicional, se ocupa de temas ambientados en lo sobrenatural, pero dentro de nuestro propio mundo y no en mundos inventados. Aunque en el campo de la literatura narrativa estos géneros están claramente diferenciados, en el mundo de la ilustración los mismos artistas suelen explotar temas fantásticos, eróticos, de terror gótico, ciencia-ficción, o "gotico-punk". Puede servirnos como ejemplo en

este contexto otra ilustradora española: Victoria Francés (2004, 2005 y 2009).

Retornando al género original, y centrándonos en primer lugar en el mundo de Conan, debemos nombrar a uno de los artistas más influyentes en su ámbito: Frank Frazetta, que puede considerarse el modelo estético más representativo de la línea de ilustración fantástica inspirada en el mundo de Howard. Destaca por su enorme dominio en el tratamiento de la fisionomía humana y animal, y por dotar a sus ilustraciones de una luz y textura muy personales y reconocibles (Frazetta, 1976). En la misma corriente estética, y muy influenciado por Frank Frazetta, destaca también el peruano Boris Vallejo. Sus trabajos exageran aún más el detalle en la representación de la musculatura y muestra un mayor interés por la figura femenina (dentro de la estética del culturismo), presentando como tema principal heroínas desnudas o semidesnudas frente a criaturas monstruosas (este será otro de los lugares comunes del género). Si bien su dominio de la técnica es excelente, y el empleo del aerógrafo dará a sus trabajos un acabado y textura de gran definición, el uso de modelos para la representación de sus personajes hace que las escenas resulten en exceso artificiales (Vallejo, 1999). Estos mismos defectos y virtudes pueden aplicarse a autores posteriores como el ya citado Luis Royo.

Si atendemos a la otra vertiente principal, la inquietud por la representación del paisaje en las ilustraciones que toman como objeto el mundo de Tolkien está presente en los principales artistas que han ilustrado las publicaciones sobre Arda y la Tierra Media, haciendo de este uno de los principales protagonistas de sus obras. La creación del universo de Tolkien es tan minuciosa y elaborada que muchos de sus diseños han sido mantenidos casi con exactitud en recreaciones posteriores, no sólo en el campo de la ilustración, sino también en otros medios de representación a través de la imagen como el cine o los videojuegos. También los héroes de Arda y la Tierra Media presentarán —como hemos señalado— un carácter y estética completamente diferentes a los que ha inspirado la literatura de Robert E. Howard. Los artistas que han ilustrado el universo de Tolkien se inspiran en la estética épica medieval que impregna la obra del escritor británico. Se aprecia una clara intención de recrear un universo lo más

“realista” posible. Crean complejos vestuarios y panoplias de guerra obedeciendo a las detalladas descripciones de los libros. Estos artistas generan una imagen diferente y reconocible para las diferentes razas y culturas, y caracterizan a los protagonistas siempre de acuerdo a las bases establecidas por el autor literario. Aunque muchas de las criaturas, monstruos y otras razas inventadas pertenecen a la creación de la épica tradicional, a los libros de caballería o —sencillamente— al folclore popular; el bestiario del universo de Tolkien sienta las bases del imaginario que conformará la creación de la mayoría de los mundos imaginarios posteriores: elfos, enanos y orcos se convertirán a partir de su obra en lugares comunes de la narrativa de mundos imaginarios y de la ilustración fantástica, y su imagen variará muy poco (Day, 1991). Entre los más destacados ilustradores del mundo de Tolkien se encuentra Alan Lee, uno de los artistas que mejor ha sabido captar el ambiente de la leyenda y el folclore de la tradición que emana la obra de Tolkien. Es un excelente dibujante que dota a sus láminas de enorme detalle, realismo y expresividad (Day, 1999), (Tolkien, 1996 y 2007). Otros de los artistas tolkinianos más reconocidos son Ted Nasmith, cuyo tratamiento de la luz y el paisaje dotan a su trabajo de un ambiente sobrecogedor y muy evocador (Tolkien, 1998 y 2003), y Ian Miller, que destaca por su gran expresividad y destreza con la pluma (Day, 1991).

A partir de los años ochenta la ilustración de fantasía se diversifica y son muchos los mundos imaginarios ilustrados por artistas especializados, principalmente afines al mundo del cómic, pero no exclusivamente. En líneas generales se conservan las dos vertientes principales del género, aunque estas se mezclan entre sí dando lugar a una estética que asumirá rasgos de ambas. Un mundo épico que ha dado pie a abundante creación plástica a su alrededor ha sido el inventado por Michael Moorcock para su oscuro emperador hechicero Elric. En el plano estético, el universo de Moorcock es continuista de la imagen abanderada por Conan, pero aporta profundidad y complejidad al mundo interior del héroe y rompe con la forma de afrontar el tópico entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad. Elric es un hechicero albino de ojos violetas y sin duda su iconografía está muy presente en obras posteriores (en Raistlin de la *Dragonlance* o los targaryen de G.R.R. Martin). El universo de Elric ha sido ilustrado por numerosos

artistas entre los que destaca el dibujante de cómics Frank Brunner (Brunner, 2007). La aparición de los juegos de rol en los años ochenta supone una auténtica revolución en el género narrativo y los nuevos espacios relacionados como el del cómic o el cine. Entre los centenares de creaciones derivadas de este nuevo fenómeno destaca el universo de la *Dragonlance*. Las ilustraciones inspiradas en este nuevo mundo épico creado por Margaret Weis y Tracy Hickman, cuyo artista más representativo es Larry Elmore (Elmore, 1993), presentan una estética más cercana al mundo del cómic, y que podríamos considerar en muchos aspectos un punto intermedio entre la estética de *Conan* y la del mundo de Tolkien. Si bien, el vestuario y el imaginario pertenecen a un mundo medievalizado similar al de Tolkien, la caracterización de los personajes y el trato a la figura femenina recuerda más a los de los cómics de Conan.

Por último, prestaré atención a *Canción de hielo y fuego*, la obra cumbre de la narrativa de mundos imaginarios contemporánea que, gracias en gran parte al éxito de su adaptación a la televisión, ha generado un fenómeno cultural y comercial comparable al que produjo el estreno de la película de *El Señor de los Anillos*. El mundo de G.R.R. Martin se asemeja al de Tolkien en detalle y complejidad, e igualmente ha generado mapas, criaturas, culturas, religiones y genealogías que dotan de enorme realismo al universo donde se producen sus aventuras. El ambiente imbuido de magia es, a pesar de ello, de un asfixiante realismo. Los personajes están dotados de una enorme complejidad psicológica y moral, y es en este aspecto en el que se han basado principalmente los ilustradores de la saga: la caracterización de los personajes. Por otra parte, las ilustraciones de la obra siguen la línea estética realista de los artistas de la obra de Tolkien, otorgando gran importancia al diseño de escenarios, vestuarios y armaduras de inspiración medieval y aspecto verosímil. Destacan Roman Papsuev, Luisa Giliberti, Kerem Beyit (Beyit, 2009) y el español Enrique Corominas, autor de las portadas de la edición española de la saga.

## **2. NUEVOS ESPACIOS DE NARRATIVIDAD**

La cultura moderna ha acercado el arte a las masas populares, democratizándolo y generando nuevos medios y formas de expresión y



difusión. Los géneros literarios modernos han convivido desde principios del siglo XX con nuevas formas de narratividad como el cine, el cómic o los juegos de rol. Por su naturaleza, los relatos de aventuras de cualquier género, encontraron un espacio enormemente adecuado para su desarrollo en estos nuevos medios. La narrativa de mundos imaginarios, como la ciencia-ficción, aporta a los autores posibilidades creativas sorprendentes ya que las aventuras tradicionalmente se desarrollan en los espacios lejanos y desconocidos, y no hay nada más lejano y desconocido que un mundo inventado. Por ello, los mundos épicos imaginarios fueron generando, poco a poco, su propia forma de expresión dentro del cómic y el cine, y sus adaptaciones y nuevas creaciones han ido configurando en esos espacios un género propio.

### **2.1. En el mundo del cómic**

El mundo de R. E. Howard, nacido en el contexto de las revistas Pulp<sup>2</sup>, tiene una relación inmediata con el universo de las historietas de aventuras y el incipiente arte del cómic-book. Por otra parte, lo básico del carácter de Conan (simplificación del personaje anterior Kull de Atlantis), así como de la estructura de sus aventuras, hicieron que sus relatos se adaptasen a la perfección a las demandas del nuevo medio.

Siguiendo el camino abierto por los cómics de ciencia-ficción y las novelas de aventuras (gamsters, vaqueros, o piratas), que habían alcanzado considerables cotas de popularidad con *Dick Tracy* de Chester Gould, *Flash Gordon*, de Alex Raymond, o *Tarzán* de Hal Foster; Conan se convertirá en un fenómeno paradigmático del moderno cómic heroico más allá del contexto de mundos épicos imaginarios. En 1970, Conan ya contaba con su propia colección en la editorial Marvel, *Conan el Bárbaro* (escrita por Roy Thomas e ilustrada por Barry Smith), cuya popularidad superó todas las expectativas del mercado: 275 números publicados en 14 años. Tal éxito inicial propició la publicación de una nueva colección casi simultánea, *La espada salvaje de Conan* que llegó hasta el número 235. Debemos citar

---

<sup>2</sup> El primer relato de Conan, *El Fénix en la Espada*, aparece en la revista *Weird Tales* en 1932, ya antes se habían publicado varios de Kull.

también a Kull de Atlantis —personaje del propio Howard que sirvió como modelo para el famoso bárbaro—, aunque su éxito fue más modesto y dependiente del de Conan, llegó a tener tres colecciones propias en Marvel.

El universo de Conan sentó las bases de un subgénero del cómic de aventuras sustentado sobre los pilares de la violencia física y el erotismo (con una marcada estética culturista). La sangre y la violencia se convirtieron, de hecho, en una de las señas de identidad de Conan, cuyos guionistas no mostraron reparo en cruzar la frontera hacia un público más “adulto” que el cómic de superhéroes no osaba transgredir. Respecto al erotismo, cabe resaltar lo susodicho sobre la topicalizada figura de la mujer. Surge así —de entre la amalgama de sacerdotisas, esclavas y doncellas semidesnudas—, la no menos desvestida figura de la terrible Red Sonja. Este personaje (creado también por Thomas y Smith) es una adaptación de la Sonya de Rogatino de los relatos del propio Howard, y aparece por primera vez en el número 23 de *Conan el Bárbaro* (febrero de 1973). El personaje adquirió una popularidad considerable y en 1977 inauguró su propia colección, aunque a pesar de tres intentos, ninguna de sus publicaciones llegó a superar los 15 números. La representación de los héroes de Howard mantiene firmemente su popularidad e influencia en el panorama del cómic actual. La editorial Dark Horse relanzó en 2003 al personaje de Conan con la publicación de varias colecciones que reinterpretaban los relatos de Howard. La nueva propuesta mantenía en lo esencial la estética tradicional pero, como señala Enrique Ríos, ofrecía un diseño moderno y era mucho más exigente en el aspecto literario —gracias al trabajo de guionistas como Kurt Busiek, Tim Truman, o Brian Wood— adaptando el cómic a las demandas de un género mucho más desarrollado (2012). La misma editorial publicó a partir de 2008 varias miniseries de *Kull*. Y dos nuevas series de Sonja —*Red Sonja* y *Queen Sonja*— fueron también publicadas por Dynamite en 2005.

A pesar de la muy superior calidad poética de la obra de Tolkien, y de que *El Señor de los Anillos* se ha establecido como modelo arquetípico de la narrativa de mundos épicos imaginarios, sus incursiones en el mundo del cómic han sido tímidas y bastante desafortunadas, y su influencia prácticamente nula. En la década de los cincuenta, el ilustrador

estadounidense Gray Morrow adaptó al cómic algunos pasajes de *El Señor de los Anillos*, y en el decenio siguiente Wallace Wood quiso hacer lo propio con la obra completa, pero no obtuvo los derechos y tuvo que conformarse con la realización de otros trabajos diferentes en la misma línea temática como *The World of Wizard's King* (Barrero, 2001). La editorial Marvel solicitó los derechos en 1968, pero tampoco consiguió comprarlos.

Tras el estreno de la primera película basada en *El Señor de los anillos*, dirigida por Ralph Bakshi en 1978, la productora encargó al guionista Nicola Cuti su adaptación al cómic. El dibujante fue el español Luis Bermejo y, aunque su trabajo acierta al ofrecer una buena síntesis narrativa, la recreación del mundo de Tolkien resulta pobre. La obra fue publicada por la editorial Toutain en tres entregas que acabaron formando un grueso volumen (Barrero, 2001). Diez años después, Eclipse editó una adaptación de *El Hobbit*, escrita por Charles Dixon y dibujada por David Wenzel (se publicó en 1989). También en este caso el éxito comercial fue bastante moderado.

En 1961 el escritor estadounidense Michael Moorcock creó a su personaje más conocido, Elric de Meliboné, el terrible brujo emperador alvino que se convertiría en uno de los grandes hitos de la narrativa de mundos imaginarios y el cómic de fantasía. Es uno de los héroes que más ha influido en la estética posterior del género por su carácter oscuro y su transgresión de los endulzados tópicos tolkinianos. Su presencia en el mundo del cómic ha mantenido continuidad desde que en 1980 Marvel publicase la novela gráfica *Elric, the Dreaming City*, escrita por Ray Thomas y dibujada por Craig Russell. Ha sido publicado tanto en Marvel como en DC, en editoriales menores como Dark Horse y Boom, e incluso en la revista Heavy Metal. Entre sus dibujantes más destacados debemos nombrar a Frank Brunner (2007).

Las décadas de los ochenta y noventa del siglo pasado fueron muy fructíferas en lo que a publicación de adaptaciones al cómic de las novelas de mundos épicos imaginarios se refiere. Los universos creados para la ambientación de los juegos de rol de *Dungeons & Dragons* fueron especialmente populares. DC publicó series tanto de *Dragonlance* como de *Reinos Olvidados*. Hay que destacar la participación como guionistas de

algunos de los creadores originales de los universos literarios que sustentaban aquellos cómics, como R.A. Salvatore o Ed Greenwood. En 2002, Airon Hamer Graphics también publicó un cómic *de Advanced Dungeons & Dragons*, y en 2005 Devil's Due adaptó algunas de las novelas de la serie. Pero la obra más representativa dentro del mundo del cómic es la adaptación de la trilogía *Elfo Oscuro* por Andrew Dabb y Tim Seeley.

Tras los asaltos al mundo del cómic, del cine y la generación de los juegos de rol, el paso decisivo de la narrativa de mundos imaginarios en nuestro tiempo fuera del contexto estrictamente literario ha sido el mundo de los videojuegos. Todos estos contextos se alimentan unos a otros conformándose como una red de canales de expresión diferentes de un mismo objeto estético, por ello, no debe resultar extraño que los videojuegos surgidos a partir de los mundos épicos imaginarios acaben produciendo novelas o cómics. Un ejemplo es el clásico videojuego *Dragon Age*, que comenzó su andadura editorial como cómic en Internet. En 2010 fue publicado en una serie por IDW, y en 2014 en una miniserie por Dark Horse, escrita por David Gaider y Alexander Freed y dibujada por Chad Hardin. Pero el fenómeno de mayor relevancia es *War of Warcraft*, que ha sido objeto de varias publicaciones por parte de Wildstorm entre 2007 y 2009. Los autores de los guiones fueron los hermanos Walt y Louise Simonson, y los dibujantes Miike Bowden y Pop Mhan. Algo semejante ocurre con el impulso aportado por las versiones cinematográficas o televisivas —tanto *Canción de hielo y fuego*, como *El Hobbit* o *El Señor de los Anillos*—, que han dado lugar a nuevas ediciones de comics amparadas por el tremendo éxito comercial de sus películas. Sirva de ejemplo la adaptación de Dynamite de la saga de Martin.

## **2.2. El mundo audiovisual**

Los primeros intentos de adaptación al cine de los mundos épicos imaginarios son relativamente tempranos, teniendo en cuenta la dificultad de los proyectos —que exigen un gasto económico considerable—, y que *El Señor de los Anillos* —la primera obra que obtiene la suficiente popularidad— no se convierte en un verdadero fenómeno de masas hasta los años setenta. Respecto a la dificultad que supone una adaptación

literaria de dimensiones épicas al cine, G.R.R. Martin —que antes de saltar a la fama como escritor ha trabajado años como guionista— escribe lo siguiente:

*En Hollywood no hay proyecto más arriesgado que intentar adaptar un libro popular o aclamado por la crítica a una serie de televisión o al cine. (...) El problema se multiplica cuando partes de una fantasía épica. El Señor de los Anillos fue dividido en su día en tres tomos porque el libro de Tolkien era tres veces más largo que la mayoría de las novelas que se publicaban en los años cincuenta del siglo pasado. Mis propios libros, como casi todas las novelas de fantasía, son bastante más largos que el de Tolkien. El presupuesto y los planes de rodaje también influyen a la hora de adaptar una novela a la pantalla. A mí me resulta fácil describir un formidable salón con un centenar de chimeneas y un millar de caballeros, cada uno de ellos con sus propios emblemas y blasones. Pero pobres de los productores que intenten llevar eso a la pantalla (Martin en Cogman, 2012).*

A pesar de lo dicho, el género de mundos épicos imaginarios ha resultado muy atractivo para los productores cinematográficos, que han adaptado numerosas obras literarias y creado algunas propias desde finales de los años setenta del siglo pasado. Los resultados han sido bastante desiguales, y algo frustrantes hasta el estreno de la primera película de *El Señor de los anillos* dirigida por Peter Jackson en 2001, que encumbró el género situándolo como uno de los más rentables y aclamados, y revitalizó tanto el género literario como el cinematográfico; y con ellos, sus manifestaciones en el mundo del cómic y los videojuegos.

Ya hemos mencionado la película de animación que dirigió Ralph Bakshi en 1978. La película era atrevida, y experimental en aspectos técnicos (empleaba el sistema rotoscopio, con escenas filmadas en vivo y después dibujadas sobre el original). Fue un trabajo poco valorado y escasamente aplaudido por el público. Además, la historia quedaba inacabada. La andadura de Bakshi en el género no acabó en ese intento, y en 1983 produjo junto al ilustrador Frank Frazetta *Tygra, fuego y hielo*, que empleaba la misma técnica, aunque presentaba una estética más cercana al mundo de Conan que al de *El Señor de los Anillos* (lo cual es perfectamente comprensible dado que Frazetta se encargó, junto a Bakshi, del diseño de los personajes).

Un año después, en 1979, se estreno la primera película de la trilogía *La Guerra de las Galaxias* de George Lucas. Creo necesario incluirla aquí aunque no suele ser considerada dentro del marco de la narrativa de mundos épicos imaginarios. Existe una marcada tendencia a relacionar la fantasía con el pasado, y la ciencia-ficción con el futuro sin analizar otras cuestiones de mayor relevancia como sus rasgos estéticos o su modelo de mundo ficcional (Rodríguez Pequeño, 2008: 169-175). A medio camino entre la ciencia-ficción y la fantasía, *La Guerra de las Galaxias* se cataloga generalmente como space opera, sin embargo, la influencia del género de mundos épicos imaginarios se hace patente en la caracterización de los héroes (jedis y siths), que se amolda a la perfección a la de caballeros medievales con la espada como arma emblemática. Podemos considerar la "fuerza" como una forma de magia, el Emperador como un señor oscuro prototípico, con su Rey Brujo —Darth Vader—, y su Anillo de Poder para corromper almas —el lado oscuro—. El universo de Lucas, a pesar de sus aeronaves y armas láser, no deja de ser un mundo imaginario arcaizante de carácter épico.

Otro de los primeros trabajos destacables dentro del género es *El dragón del lago de fuego* (titulado originalmente *Dragonslayer*). Se estrenó en 1981 y fue dirigida por Matthiew Robins y escrita por este en colaboración con Hal Barwood. Supone el estreno del tópico del dragón de los mundos imaginarios en el mundo del cine, y el trabajo es pionero en el empleo de la animatrónica<sup>3</sup> para dar vida a criaturas gigantescas en las ficciones fantásticas.

La primera aparición de Conan en el cine data de 1982. *Conan el bárbaro* fue dirigida por John Milius y escrita por este en colaboración con Oliver Stone. El filme tuvo un enorme éxito, popularizó aún más al personaje y consagró al actor protagonista Arnold Schwarzeneger como estrella de Hollywood. A pesar de todo, tuvo detractores —entre los que destaca Gary Gygax, creador de *Dungeons & Dragons*—, porque el argumento difiere considerablemente de los relatos originales.

---

<sup>3</sup> Técnica que simula el comportamiento de criaturas animadas mediante el uso de mecanismos robóticos o electrónicos en marionetas o muñecos.

Posteriormente se rodaron otras dos películas en las que Schwarzeneger repetía el papel: *Conan el destructor* (1984) y *Red Sonja*, protagonizada por Brigitte Nielsen (1985); ambas dirigidas por Richard Fleischer.

También en 1982 se estrenó *Cristal Oscuro*. Escrita y dirigida por Jim Henson. Esta película para niños protagonizada por marionetas que se aleja radicalmente de la estética dulzona y colorista habitualmente relacionada con las creaciones para la infancia. *Cristal Oscuro* se desarrolla en un mundo lúgubre y oscuro, de estética propia y muy original.

*La contraposición de la belleza y parsimonia élfica de Jen y Kira y la rocosidad de los villanos de Cristal Oscuro imponía un relato alejado de los cánones de Disney y Don Bluth. Nada fácil de asimilar como cuento de distracción, y a pesar de ello dotado de una hermosura incontestable* (Muñoz, 2012).

Esta estética se desarrolla en trabajos posteriores de Henson como *Dentro del laberinto* (1986) o *El cuentacuentos* (1988) y, sin duda, supuso una influencia para autores más modernos como Tim Burton. *La Historia Interminable* de Michael Ende fue tempranamente<sup>4</sup> adaptada a la gran pantalla por el director Wolfgang Petersen. La película demostró méritos suficientes como para ser considerada por muchos un clásico del cine fantástico de su época, sin embargo, fue muy criticada por los cambios respecto a la obra literaria (que, ciertamente vacían la película de profundidad y significación); y el propio Ende se convirtió en su máximo detractor. En 1985 se estrenaron tres películas relacionadas con el género: *Lady Halcón*, un drama fantástico de corte gótico y oscuro; *Taron y el caldero mágico*, filme de animación de la productora Walt Disney basado en las novelas de Lloyd Alexander y muy influenciado por los juegos de rol; y *Leyend*, de Ridley Scott, un relato de todo menos legendario, demasiado tópico, con actores guapos y unicornios, que no convenció ni a niños ni a mayores. “Me llamo Íñigo Montoya, tú mataste a mi padre, prepárate a morir!”, en 1987 vio la luz *La princesa prometida*, basada en la novela

---

<sup>4</sup> Apenas pasaron cinco años desde la publicación de la novela, en 1979, al estreno de la película en 1984.

homónima de William Goldman. No podemos considerarla, en sentido estricto, una ficción de mundos épicos imaginarios ya que se desarrolla en Europa (eso sí, una Europa intemporal y bastante imaginaria); sin embargo responde indudablemente al impulso del género y se ha convertido en otro destacable clásico del cine de fantasía. Se trata de una mordaz parodia del género de aventuras y fantasía que en código del cuento de hadas aboga por la humanización de un mundo banal siervo de la modernidad y la tecnología. Debemos continuar con otro clásico del cine de este género: *Willow* (1988), de Ron Howard. Una película de inspiración a medio camino entre *El Hobbit* y las *Crónicas de Terramar* de Ursula K. Le Guin, que narra las aventuras de un enano obligado a abandonar su apacible aldea para convertirse en aprendiz de hechicero y proteger a un bebé elegido.

Los años noventa representan un importante retroceso para el género, abogando por el rodaje de películas épicas de corte más realista o histórico como *Braveheart* (1995) o *Gladiator* (ya en el 2000). Apenas podemos destacar el título de *Dragonheart* (1996), dirigida por Rob Cohen y escrita por Charles Edward Pogue y Patrick R. Johnson. La verdadera revolución cinematográfica se produjo en 2001 con la adaptación de *La Comunidad del Anillo*, la primera parte de la trilogía de *El Señor de los Anillos*, del director Peter Jackson. A lo que habría que añadir el éxito sin precedentes de la primera parte de la serie de J.K. Rowling, *Harry Potter*, cuyo estreno es anterior. Ambos filmes obtuvieron un éxito comercial y un reconocimiento enormes. La serie de *Harry Potter* batió todos los records de taquilla, estrenó ocho películas entre 2001 y 2011 y, lo más importante, revitalizó el género literario fomentando la lectura entre los más jóvenes. Respecto a la trilogía de Peter Jackson, logró repetir la hazaña de Tolkien convirtiendo sus películas en el paradigma del género también en el ámbito cinematográfico. La iconografía de la película, creada principalmente por los ilustradores Alan Lee y John Howe, se instauró como modelo de referencia no sólo para el cine, sino para otros canales como los cómics o los videojuegos. A *La Comunidad del Anillo* le siguió una oleada de cine épico (desde *Troya* a *Blancanieves*, pasando por *Furia de titanes*, pero no me detendré en estos títulos para evitar extenderme tratando sobre películas que se alejan de la estética del género al que dedicamos este estudio) y la



posterior trilogía de *El Hobbit* del propio Jackson, algo más infantil y menos laureada que su predecesora, pero igualmente exitosa y popular. El estreno de *La Comunidad del Anillo* produjo además un desorbitado aumento en las ventas de libros, en solo tres años se vendieron veinticinco millones de copias de *El Señor de los Anillos*.

El mayor acierto de la primera trilogía de Jackson fue superar las enormes dificultades de adaptación de la obra sin traicionar en lo esencial el espíritu estético de la novela de Tolkien. La mayoría de los seguidores del autor británico quedaron satisfechos con el resultado. Pero, como no puede ser de otra forma cuando se trata de la adaptación de una obra tan representativa, el trabajo de Jackson también recibió duras críticas por parte de los sectores más "puristas". La razón principal es el vuelco de la historia hacia el cine de acción, la anteposición del factor comercial al valor poético, y la incursión de elementos y esquemas más propios del videojuego y la cultura de entretenimiento que de las profundas implicaciones épicas de las novelas de Tolkien (estos aspectos negativos se acentúan en la segunda trilogía de Jackson, *El Hobbit*). De entre los detractores destaca, por su relevancia, el propio Christopher Tolkien, hijo del autor y principal editor de su obra. Traslado un breve párrafo que expresa con bastante claridad su opinión al respecto:

*El abismo entre la belleza y la seriedad del trabajo, y en lo que se ha convertido me abrumba. La comercialización ha reducido el impacto estético y filosófico de la creación a nada. Sólo hay una solución para mí: volver la cabeza hacia otro lado* (Tolkien, C., en Michán, 2013).

En cualquier caso, y a pesar del disgusto de Christopher Tolkien, las películas de Peter Jackson lograron situar la obra de su padre a un nivel de popularidad inimaginable en un contexto exclusivamente literario. Y no sólo eso, además consiguieron que la industria audiovisual valorase el potencial del género mucho más positivamente. Estas circunstancias dieron pie a que, tras varias ofertas de productores y guionistas que G.R.R. Martin rechazó (Martin, en Cogman, 2012: 5), la cadena de televisión HBO produjese finalmente la serie que lleva por título el del primer volumen de *Canción de hielo y fuego: Juego de tronos*. La entrada de la narrativa de mundos imaginarios en este sector en auge no pudo tener mejor pie, desde el

estreno en 2011 de la primera temporada la serie (escrita y producida por David Benioff y Bryan Cogman), se convirtió en una de las más exitosas del mercado y obtuvo el reconocimiento de la crítica y el público. Además, ha convertido la obra de Martin en el referente principal del género contemporáneo logrando que se compare a este con el propio Tolkien.

Quisiera añadir —para concluir este apartado— que se ha producido un fenómeno cultural sin precedentes. La saga literaria, inacabada, convive en su desarrollo simultáneamente con la televisiva y, como es natural, esta última ha ido adquiriendo independencia argumental progresivamente. Si bien el propio Martin ha escrito en su blog personal que las mejores transiciones de un libro a la pantalla son las que están tan cerca del original como es posible, siempre ha admitido que ninguna adaptación puede ser completamente fiel, ya que se trata de diferentes medios y hay siempre difíciles consideraciones prácticas (Martin, 2015). Pero, además de los cambios debidos a exigencias técnicas o presupuestarias, se han producido algunos que afectan a cuestiones centrales del argumento principal y parecen diferir de la versión original de las novelas. Lo más interesante al respecto es que se ha producido una situación inédita, y es que la versión televisiva ya ha avanzado en su quinta entrega más de lo que lo ha hecho la original, y se prevé que, dado que Martin tarda una media de cuatro años en publicar un nuevo libro, la serie televisiva anticipe el final. Interrogado al respecto por un fan, Martin respondió lo siguiente: “No recuerdo que esto hubiera pasado antes... pero bueno, la vida está llena de primeras veces. Es lo que es” (Martin, en Marcos, 2015).

### **3. NARRATIVIDAD INTERACTIVA**

Arte, cultura y ocio son conceptos íntimamente relacionados en el mundo moderno. La literatura y el teatro fueron abriéndose camino progresivamente como verdaderos fenómenos de cultura de masas desde la revolución industrial. El cine y, posteriormente, la televisión afianzaron definitivamente esta relación a lo largo del siglo XX. Y las nuevas formas de comunicación audiovisual posibilitadas por los avances tecnológicos en informática y telecomunicaciones (como los videojuegos y las redes

sociales) han terminado de desarrollar ese proceso de masificación de la cultura e identificación de esta con el ocio y, especialmente, con lo lúdico.

Ya hemos analizado el influjo de la narrativa de mundos épicos imaginarios en las artes plásticas, concretamente, en el ámbito de la representación gráfica a través del desarrollo de un género propio de ilustración; así como su posterior desarrollo en los modernos canales de narratividad como el cómic o el cine. Ahora fijaremos nuestra atención en un nuevo concepto de comunicación, relacionado con el componente lúdico del arte, que surge a partir de la inspiración de los mundos épicos imaginarios. Me refiero al concepto de interactividad en el arte, la implicación del espectador en el propio proceso creativo a partir del juego, primero en los sistemas orales de los juegos de rol y posteriormente en los videojuegos y aventuras gráficas.

### **3.1. Oralidad y narración interactiva: juegos de rol**

Aunque pertenece a la modernidad, la narrativa de mundos imaginarios se ajusta a una poética épica firmemente asentada en la tradición. Las primeras manifestaciones del género, *La serpiente de Uróboros* de E.R. Eddison y el universo literario creado por Tolkien<sup>5</sup> tenían una forma pretendidamente épica, e imitaban una estética arcaica. Aún siendo creaciones de la imaginación, sus textos intentan configurarse formalmente como si estuviesen basados en historias transmitidas por la oralidad. Son constantes las alusiones a canciones, podríamos decir “cantares de gesta” o “poemas épicos” inventados, algunos de los cuales — como la *Balada de Luthien* que Trancos canta para Frodo y el resto de los hobbits— se incluyen en la narración y son una muestra de la pretensión de Tolkien de imitar la cultura oral de las canciones de gesta en su mundo. En el *Silmarillion* son habituales, además, las anticipaciones de acontecimientos y muchos de los rasgos formales de la poesía oral.

---

<sup>5</sup> En 1937 se publica *El Hobbit*, la primera obra de mundos imaginarios de J.R.R. Tolkien que verá la luz, aunque esta no sea realmente el origen de su universo imaginario, ya que los apuntes de *Ainulindalë* y *Valaquenta* que su hijo Christopher publicará muy posteriormente bajo el título del *Silmarillion* son anteriores (1916-1917).

La oralidad no dejó de tener un papel importante en el desarrollo posterior del género y, si bien, su función fue diferente a la que tenía en la épica tradicional, también marcó el devenir de la narrativa de mundos épicos imaginarios. Además de inspirar la creación de nuevos mundos como el de Ursula K. Leguin, la influencia de la obra de Tolkien dio lugar a la gestación de un nuevo género de narración oral: los juegos de rol. Se trata de sistemas de narración interactiva en los que la historia se crea conjuntamente entre un narrador o director de juego —que desarrolla el contexto e interpreta las acciones de los personajes secundarios—, y una serie de jugadores —que interpretan las acciones de un personaje principal cada uno—. Si bien, podemos encontrar un origen a este concepto de juego de simulación interactiva de realidades alternativas en el *Simsoc (Simulated Society, 1966)* del psicólogo William A. Gamson, no adquirirá la forma definitiva que hoy conocemos como “juego de rol” hasta la publicación de *Dungeons & Dragon (Gygaz, 1985)*. Esta publicación está considerada como el primer juego de rol propiamente dicho. Desde entonces se han publicado un sin fin de juegos de rol, ambientados mayoritariamente en mundos épicos o pseudo-épicos inspirados en el universo de la obra de Tolkien.

Ya hemos hablado del fenómeno de auto-alimentación que se produce entre los diferentes canales artísticos que forman la red de la cultura de mundos épicos imaginarios. Los juegos de rol tuvieron un gran impacto comercial durante las décadas de los ochenta y noventa del siglo XX y generaron un importante mercado que dio lugar a un nuevo fenómeno literario y produjo una ingente cantidad de obras pseudo-épicas de ficciones sobre mundos imaginarios. Debemos destacar los ya citados ciclos de la *Dragonlance* de Weis y Hickman, los de los *Reinos Olvidados*, ambientadas en el mundo creado por el autor canadiense Ed Greenwood y entre las que destacan las novelas de R.A Salvatore que narran las aventuras del héroe Frizzt. Para hacernos una idea de la dimensión del fenómeno bastará con señalar que en las series de *Reinos Olvidados* participaron unos cuarenta autores, alcanzando un número de publicaciones entre novelas, recopilaciones de relatos, y otros materiales, que excede las trescientas. También podemos destacar las aproximadamente treinta novelas

ambientadas en el mundo de Valdemar creado en los años finales de 1980 por Mercedes Lackey.

Debemos añadir, además, que la aportación de los juegos de rol y de su nueva forma de oralidad no se reduce a la inspiración de temas y argumentos, sino que supone una auténtica revolución del concepto de narratividad que afecta no sólo a la narrativa de mundos imaginarios. La narración interactiva ha transformado la forma de crear y contar historias a través de cualquier medio o canal. El ejemplo más interesante para nuestro presente estudio es el de *Canción de hielo y fuego* y lo que se ha dado en llamar "novela río"<sup>6</sup>, pero podemos observar mecanismos semejantes en novelas que nada tienen que ver con el género y, sobre todo, en series de televisión como *Héroes* o *Lost*.

### **3.2. Videojuegos**

El último asalto de la narrativa de mundos épicos imaginarios se ha producido en el ámbito de los videojuegos. Evidentemente, el aspecto lúdico explorado por los juegos de rol alcanza su coeficiente máximo en los videojuegos, desplazando la narración a un segundo plano. Quizás pueda parecer que la importancia de los mundos épicos imaginarios es limitada en este terreno, pero debemos considerar que su influencia no se reduce a la adaptación de libros, cómics y películas, ni siquiera a la asunción de muchos de sus principales rasgos estéticos; sino que incluso ha dado lugar a la creación de mundos imaginarios y personajes propios del ámbito de los videojuegos como *Zelda*, *Altered beast*, *Barbarian*, *Golden Axe*, o el universo de *Warcraft*.

El primer intento, remotamente basado en *El Señor de los Anillos*, es *Moria*. Realmente se trata de un juego de mazmorras básico cuya primera versión es de 1981. Una versión posterior sirvió como base *Agband*, que a

---

<sup>6</sup> Se trata una obra con múltiples personajes cuyos relatos se entrelazan construyendo una historia común de enorme vitalidad y realismo. Los personajes o protagonistas no ofrecen simplemente diferentes líneas argumentales, sino que también se presentan como puntos de vista narrativos o filtros a través de los cuales el narrador ofrece la historia al lector. La obra no difiere estructuralmente demasiado, en este aspecto, de lo que podría ser una campaña de aventuras de rol.

su vez influyó en los diseños preliminares del popular juego de Blizzard Entertainment *Diablo*. Los primeros videojuegos verdaderamente basados en el universo de Tolkien —desde el punto de vista narrativo— datan también de los años ochenta y eran aventuras gráficas muy relacionadas con los juegos de rol. Podemos tomar como ejemplo *El Hobbit*, creado por Phillip Mitchell y Veronika Megler y desarrollado por Bean Software en 1982, que incluía una copia de la novela por cada venta del juego. Supuso un gran avance en el marco de las aventuras gráficas o conversacionales<sup>7</sup> al incorporar un sistema de análisis lingüístico bastante avanzado para la época, que permitía a los jugadores escribir frases complejas más allá de las estructuras simples (verbo + sustantivo) que empleaban otros juegos. Tuvo un considerable éxito comercial, vendiendo más de un millón de copias. Le siguieron dos juegos de *El Señor de los Anillos* que empleaban el mismo sistema: *Sombras de Mordor* en 1986, y *La grieta del destino* en 1990.

A partir del estreno de la famosa trilogía de Peter Jackson los videojuegos ambientados en el universo de Tolkien se alejaron del ámbito de los juegos de rol para enmarcarse en el terreno de las aventuras de acción. En 2002 Surreal Software creó *La Comunidad del Anillo*, videojuego de acción que conserva mayor fidelidad con la obra literaria de Tolkien que sus sucesores, manteniendo cierta distancia con las películas. Los personajes no imitan la apariencia de los actores e introduce a algunos, como Tom Bombadil, que no aparecen en la saga de cinematográfica de Jackson. Los juegos publicados por la empresa Electronic Arts —*Las dos Torres* y *El retorno del rey*— presentan una estética abiertamente inspirada en las películas. *La Tercera Edad* recuerda a *Final Fantasy X*. *El Hobbit* de 2003 (*The Hobbit: The Prelude to The Lord of the Rings* de Bioware) aunque se enmarca dentro los juegos de plataformas combina juegos de ingenio con luchas al estilo *Zelda*. Respecto a *The legend of Zelda*, se trata de una serie de juegos legendarios (1986-2014) que ha creado su propio universo

---

<sup>7</sup> Videojuegos en los que el protagonista avanza a través de la resolución de situaciones planteadas como rompecabezas, e interactuando con personajes y objetos. La interacción se realiza a través de un menú de acciones o de comandos lingüísticos predeterminados.

épico imaginario en el que el joven héroe Link debe rescatar a la princesa Zelda secuestrada por el malvado hechicero Ganondorf.

Podríamos nombrar centenares de videojuegos relacionados de una u otra forma con los mundos épicos imaginarios (*Dragon Age, The Elder Scrolls, Kingdom of Amalur*, etc.), pero me centraré en el más representativo de un fenómeno comparable en repercusión cultural al que supuso la invención de los juegos de rol o el estreno cinematográfico de la comunidad del Anillo: *War of Warcraft*. El primer videojuego de este universo épico imaginario creado para Blizzard Entertainment fue *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) y tiene su origen en el mundo de los juegos de mesa de estrategia de la serie *Warhammer Fantasy*. Warcraft produjo — además de tres videojuegos y dos expansiones— un juego de mesa y un libro de juego de rol con sus respectivas expansiones. Pero la auténtica revolución se produjo con el paso del sistema de juego de estrategia en tiempo real al sistema de videojuego de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) de *War of Warcraft*. Se trata de la evolución natural de las aventuras gráficas basadas en los juegos de rol. La diferencia básica, además de la personalización de los personajes protagonistas, es la participación en línea de varios jugadores simultáneamente (miles cuando se juega en Internet). Es fácil evaluar el impacto cultural de semejantes posibilidades y entrever las razones por las que la industria de los videojuegos ya ha superado en el ámbito del ocio incluso a la cinematográfica. Por un lado, las posibilidades gráficas se han igualado a las del cine con el avance de las nuevas tecnologías infográficas y, por otro, ser el protagonista de la aventura es un incentivo muy atractivo, ver matar un dragón es apasionante, pero matarlo personalmente...

El éxito de *War of Warcraft* se hace patente en los más de cien millones de jugadores que contaba en enero de 2014. En 2016 se estrena la primera película de la saga, a la cual no es difícil presuponer un éxito enorme que no hará otra cosa que popularizar aún más el fenómeno.

## CONCLUSIONES

La narrativa de mundos imaginarios es uno de los géneros literarios nacidos en la modernidad que mejor se ha adaptado a la cultura de masas de los siglos XX y XXI. Más allá de la propia Poesía, su influencia se hace patente en otras manifestaciones artísticas tradicionales como las artes plásticas, que han generado su propio género de ilustración fantástica a partir de la inspiración en los mundos imaginarios de Howard o Tolkien, estableciendo una estética propia tremendamente productiva y convirtiéndose en uno de los referentes de la moderna cultura pop.

Respecto a los nuevos medios narrativos —los cómics y el cine, y después la televisión y los videojuegos—, los mundos épicos imaginarios se establecieron muy tempranamente en todos ellos como fuente de inspiración llegando a crear su propio género dentro de cada uno de los medios. Conan es hoy un héroe arquetípico del mundo del cómic, *El Señor de los anillos* se había convertido en un clásico del cine y referente iconográfico de nuestro tiempo antes siquiera de concluir su trilogía, y *Juego de tronos* o *War of Warcraft* son fenómenos culturales pioneros en sus respectivos terrenos que han cambiado la forma de entender el arte para siempre. A todas estas incursiones en los diferentes canales narrativos desarrollados a lo largo de los últimos dos siglos, hay que añadir la creación de una nueva forma de narración oral interactiva, los juegos de rol, que nacen en el contexto del mundo épico imaginario de *Dungeons & Dragons*.

## BIBLIOGRAFÍA

Barrero, Manuel (2001, diciembre 22). Las adaptaciones al cómic de El Señor de los Anillos. *Tebeosfera*. Recuperado el 15-12-2015 de

<http://www.tebeosfera.com/1/Documento/Articulo/SDLA/1.htm>

Beyit, Kerem (2009). *Realms*, Barcelona: Planeta.

Brunner, Frank (2007). *Mythos: The Fantasy Realms of Frank Brunner*, New York: Vanguard Productions.



Cogman, Bryan (2012). *Tras las cámaras de HBO. Libro oficial de Juego de tronos*, Barcelona: Random House Mondadori.

Day, David (1991). *El bestiario de Tolkien*, Barcelona: Timun Mas.

Day, David (1999). *El anillo de Tolkien*, Barcelona: Minotauro.

Frazetta, Frank, *Fantasy art* (1976). Newbury: Rufus Publications.

Elmure, Larry (1993). *Art Fantastix*: SQ Productions.

Francés, Victoria (2004). *Lágrimas de Piedra*, Barcelona: Norma.

Francés, Victoria (2005). *Ángel Wings*, Barcelona: Norma.

Francés, Victoria (2009). *Dark Sanctuary*, Bilbao: Astiberri.

González Zaragoza, Natalia (2010). El cómic, orígenes y evolución. Recuperado el 15-12-2015 de <http://www.eduinnova.es/ene2010/comic.pdf>

Gutiérrez, Gracia (2013, Diciembre 24). Un repaso a los videojuegos basados en Tolkien. A la espera del definitivo. *Mundogamers*. Recuperado el 15-12-2015 de <http://www.mundogamers.com/noticia-un-repaso-a-los-videojuegos-basados-en-tolkien.4873.html>

Gygaz, G., & Arneson, D. (1985). *Dungeons & Dragons*, Barcelona: Gerundense Dalmau Carles Pau.

Marcos, Javier (2015, Marzo 16). George R.R. Martin sugiere que la serie acabará antes que los libros. *Los siete reinos*. Recuperado el 15-12-2015 de <http://lossietereinos.com/grrm-da-explicaciones-sobre-la-relacion-serie-libros-y-sugiere-que-la-serie-acabara-antes/>

Martin, George. R.R. (2015, Marzo 12). How many seasons? *Live Journal*. Recuperado el 15-12-2015 de <http://grrm.livejournal.com/412015.html>

Michán, Miguel (2013, Enero 9). Christopher Tolkien asegura que Peter Jackson destruyó el trabajo de su padre convirtiéndolo en una película de acción. *Fancueva*. Recuperado el 15-12-2015 de <http://www.fancueva.com/cine-series/christopher-tolkien-asegura-que-peter-jackson-evisceró-al-trabajo-de-su-padre-convirtiéndolo-en-una-pelicula-de-accion/>

Muñoz, Almudena (2012, Mayo 31). Las mejores películas de fantasía. *Butaca Net*. Recuperado el 15-12-2015 de

<http://www.labutaca.net/lasmejorespeliculas/las-mejores-peliculas-de-fantasia/>

Ríos, Enrique (2012, Noviembre 6). Mundo independiente: De espadas y dragones (o introducción a la fantasía épica). *Zona Negativa*. Recuperado el 15-12-2015: <http://www.zonanegativa.com/mundo-independiente-de-espadas-y-dragones-o-introduccion-a-la-fantasia-epica/>

Rodríguez Pequeño, Francisco Javier (2008), *Géneros literarios y mundos posibles*, Madrid: Eneida.

Royo, Luis (1992). *Women*, Barcelona: Norma.

Royo, Luis (1994). *Malefic*, Barcelona: norma.

Royo, Luis (1996). *Secrets*, Barcelona: norma.

Tolkien, J.R.R. (1996). *Reinos de Tolkien*, Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J.R.R. (1998). *Silmarillion*, Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J.R.R. (2007). *La historia de los hijos de Hurin*, Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J.R.R. (2003). *Tolkien Diary 2003: The Two Towers*, Nueva York: Happer Collins.

Tolkien, J.R.R. (2012). *El arte de El Hobbit de J.R.R. Tolkien*, Barcelona: Minotauro.

Vallejo, Boris (1999). *Deams, the art of Boris Vallejo*, Barcelona, Norma.