

# **DE *HOBBITS*, TRONOS DE HIERRO Y VIKINGOS. DESARROLLO NARRATIVO Y CRONOLÓGICO DE LA FANTASÍA ÉPICA**

**Antonio Castro Balbuena**

(Universidad de Almería)

[antoniocastro264@gmail.com](mailto:antoniocastro264@gmail.com)

## **RESUMEN:**

La resonancia de la fantasía épica en el panorama literario actual es un hecho. La llegada de grandes obras del género como *Canción de hielo y fuego*, popularmente conocida como *Juego de tronos*, ha supuesto un salto cuantitativo —y quizá también cualitativo— en las obras que surgen de este tipo en la actualidad, a las que hoy accede el gran público. Pero ¿cuáles son las bases del género? ¿Tiene unas características preestablecidas? La presencia, cada vez mayor, de este tipo de obras hace necesaria una reflexión teórica sobre estas y otras preguntas. En el presente ensayo ofreceremos una visión general de la fantasía épica: desde los ingredientes que la componen hasta el estado en que se encuentra en la actualidad.

**Palabras clave:** Fantasía épica; características; evolución; historia; actualidad

## **ABSTRACT:**

The relevance of epic fantasy in the literary world is a fact. The publication of important works of the genre as *A Song of Ice and Fire*, commonly known as *Game of Thrones*, carried a quantitative upgrade —maybe qualitative upgrade too— in the works that are being edited in our days, the works that the mainstream consumes. But which are the bases of this genre? Has a predefined characteristics? The presence, bigger and bigger, of this type of works justifies the academic reflexion about these and another questions. In this essay, we will offer a general vision of epic fantasy: from the ingredients that compose the genre till his actual status.

**Keywords:** Epic fantasy; characteristics; evolution; history; present

## **INTRODUCCIÓN**

Hace algún tiempo, un conocido me confesó la dificultad que sufría para organizar el tiempo que dedicaba a la cultura. Sí, debe de ser un

problema habitual el que el lector empedernido —o el cinéfilo o *seriéfilo*— se encuentre, en un momento dado, con ansiedad respecto a qué opción tomar: «¿Debería leer esa novela? Sí, me han hablado bien de ella, pero también de esta otra y de aquellas dos». Claro, es difícil estirar más aún las horas al cabo del día para poder abarcar el trabajo, la familia... El tiempo es el que es, al fin y al cabo. Ante la avalancha de nuevos contenidos culturales el aficionado se ve obligado a elegir. Y resulta evidente que la literatura lo tiene más difícil. Nuestro «producto» no es, por ejemplo, una canción que podamos juzgar en cinco minutos. Para leer una novela ha de realizarse una inversión doble: dinero, sí, pero además tiempo. ¡Qué desastre cuando descubrimos que hemos invertido días (horas preciosísimas) en un texto que al final no valía la pena...! Y qué satisfacción, también, cuando descubrimos que no podíamos haber invertido mejor ese tiempo.

Últimamente, muchos lectores parecen haber escogido un nicho literario en el que «gastar» esas horas sagradas. Tal vez guiados por la fulgurante estela del medio audiovisual, esos recién llegados (o no) a la literatura deciden buscar la fuente de su serie favorita (si es que los ha traído esa *Juego de tronos* de la que se habla hasta en política) o, en cambio, necesitan encontrar un mundo parecido al que han experimentado en la pantalla de su ordenador o de la consola, a través del videojuego de moda (porque, al fin y al cabo, Sapkowski debe a *The Witcher* decenas de nuevos lectores). Sea como fuere, no importa la razón. Lo relevante es que el género crece a buen ritmo.

Ante este repentino interés por la fantasía épica, resulta evidente el motivo por el que ha de prestársele atención (por fin) también en el plano académico. Es cierto que lo fantástico ha merecido satisfactorios trabajos, como los de Todorov, pero también es verdad que desde entonces «ha llovido mucho», si se nos permite la frase hecha. Es cierto que este tema merece la atención de académicos como Maria Nikolajeva, y también españoles, como David Roas o Juan Jacinto Muñoz Rengel, pero casi siempre se trata el tema como un «todo». Y entre la fantasía —a secas— y la fantasía épica creemos que hay ciertas diferencias. Podría pensarse en

esta última como un género nuevo, recuperado hoy en día de entre los pliegues del olvido por la magnitud de un par de sagas y el eco que estas han tenido en los medios de comunicación. Nada más lejos de la realidad como usted, lector, podrá atisbar en las siguientes líneas si decide invertir su preciado tiempo en este documento.

Nuestra intención es la de ofrecer una visión general, lo más completa posible, del género de la fantasía épica desde una perspectiva teórica. Plasmaremos los principales rasgos de los que se sirve el género, para después mostrar cómo, y de mano de quién, ha evolucionado la fantasía épica a lo largo de los años. Por último, ofreceremos una sucinta representación del estado actual para conocer si este género literario está condenado a regresar al ostracismo o, como parece ser, está aquí para quedarse.

## **DEFINICIÓN DE FANTASÍA ÉPICA. COMPONENTES NARRATIVOS**

Como rama de la fantasía, esta vertiente nació a finales del siglo XIX. Gran Bretaña se perfila entonces como bastión de obras como *Las Crónicas de Narnia*, de C.S. Lewis; *Tom's Midnight Garden*, de Philippa Pearce; *The Borrowers*, de Mary Norton; o *La princesa y el caballo de las crines de oro*, de Alan Garner, cuya «[trad.] fantasía asciende a un nivel más alto de sofisticación<sup>1</sup>» (Nikolajeva, 2003: 139-140).

Si bien nuestra intención es «definir» el género de la fantasía épica, ofrecer una «definición» escueta es del todo imposible en tanto que los géneros literarios no son ni estancos ni herméticos. Pese a esta dificultad, L. Sprague de Camp, en su introducción al *Conan el Guerrero* de Robert E. Howard, se refería así a la fantasía heroica o épica:

*De los diversos tipos de narrativa, la que brinda la más pura diversión es la fantasía heroica; se trata de historias de espada y brujería, que se desarrollan en un mundo imaginario —ya sea en este planeta, tal como pudo ser hace muchos años, o en el futuro remoto, o en otro mundo, o en otra dimensión— donde la magia funciona y todos los hombres son poderosos, todas las mujeres hermosas, los problemas sencillos, y la vida es una aventura. En un mundo como éste, las radiantes ciudades apuntan con sus brillantes torres a las estrellas; los brujos lanzan hechos siniestros desde sus guaridas subterráneas; los espíritus malignos caminan, y acechan en las*

*ruinas; los monstruos primitivos se abren camino a través de la selva, y el destino de los reinos depende de las hojas sangrientas de las espadas empuñadas por héroes de primitiva fuerza y valor (Howard, 1996).*

El intento por definir o, al menos, contextualizar los procederes de la fantasía épica ha sido abordado por otros autores. Un claro ejemplo de ello son los apuntes sobre el tema que publicó Stephen R. Donaldson, quien basa su planteamiento en la explicación de lo concerniente a los dos conceptos: «fantasía» y «épica». De un modo similar, nuestro modo de actuación se fundamentará en el acercamiento filológico y literario hacia los mismos objetivos, en una observación de lo general (la narrativa fantástica) para alcanzar lo particular (la fantasía épica).

¿Qué es la fantasía?, podemos preguntarnos; y aún más, ¿cómo la percibimos en la literatura? Son numerosos los autores que han tratado de definir este concepto, desde Caillois hasta Todorov. En base a sus estudios, podría concretarse que lo fantástico «es ese género literario que incluye la irrupción de un fenómeno sobrenatural en un contexto realista, de una forma tal que transgrede y cuestiona las leyes del funcionamiento del mundo» (Muñoz, 2010: 6-7).

De similar opinión es Eric Rabkin, para quien el mundo fantástico aparece siempre como un reflejo modificado del mundo real; es decir, una alternativa «trucada» de lo que en una primera aproximación podríamos entender como normal. Pese a ello, la conexión entre mundo real y mundo alternativo no es la única que da vida a este último: el mundo fantástico no nace solo de invertir principios de nuestra realidad (*reversals*), sino también de alterar las bases de la realidad que se construye en la lectura. Por ejemplo, si nos disponemos a leer un relato cuyo comienzo arranca con «érase una vez...», nos sorprenderá el hecho de que la princesa protagonista, en lugar de un príncipe apuesto, esté perdidamente enamorada de, por ejemplo, un panadero, una profesión de lo más común en nuestro día a día. En conclusión:

*The fantastic is the affect generated as we read by the direct reversal of the ground rules of the narrative world. Fantasy is that class of works which uses the fantastic exhaustively. One could not*

*use the fantastic exclusively, since then there would be only reversal and no ground rules; so Fantasies must give some minimal sense of continuity, of reality (Rabkin, 1979: 22).*

Esta característica —la de que la conexión entre lo real y lo fantástico sea tan estrecha— supone que exista una suerte de gradación entre obras más o menos fantásticas y, al mismo tiempo, más o menos realistas. Así lo plantea Rabkin, sirviéndose del siguiente recuadro:

|  |   |                      |
|--|---|----------------------|
| 1. Henry James, <i>The Ambassadors</i> | } | Realism              |
| 2. Émile Zola, <i>Germinal</i>         |   |                      |
| <hr/>                                  |   |                      |
| 3. Jane Austen                         | } | Realistic literature |
| 4. Charles Dickens                     |   |                      |
| <hr/>                                  |   |                      |
| 5. Tales of the Great Detective        | } | Fantastic literature |
| 6. "The Magic Swan Geese"              |   |                      |
| 7. "The Tale of Cosmo"                 |   |                      |
| 8. "The Black Cat"                     |   |                      |
| <hr/>                                  |   |                      |
| 9. "The Royal Banquet"                 | } | Fantasy              |
| 10. <i>Alice in Wonderland</i>         |   |                      |

**Fig. 1: Gradación del «intrusismo» fantástico de Rabkin (1979: 165)**

Teniendo este esquema en cuenta, cabe señalar que la denominación actual y global de fantasía se ciñe a los dos últimos rangos, 9 y 10, aunque existan componentes fantásticos —en mayor o menor cantidad— en obras de distinto género, las cuales han echado mano durante su evolución de dichos elementos debido a la *fatiga estética*, concepto acuñado por George Kubler y que hace referencia al desgaste de las estructuras narrativas tradicionales.

Cabe la posibilidad de ajustar esta perspectiva no solo entre *realidad* y *fantasía*, sino entre lo posible y lo imposible, cuya conflictiva convivencia «define a lo fantástico y lo distingue de categorías cercanas, como lo maravilloso o la ciencia ficción, en las que ese conflicto no se produce» (Roas, 2009: 94). La dificultad, en este caso, está en qué es imposible y qué no. El mismo Roas materializa este problema:

*Pero ¿cómo identificamos un fenómeno como imposible? Evidentemente, comparándolo con la concepción que tenemos de lo real: lo imposible es aquello que no puede ser, que no puede ocurrir,*

*que es inexplicable según dicha concepción. Ello determina una de las condiciones esenciales de funcionamiento de las obras fantásticas: los acontecimientos deben desarrollarse en un mundo como el nuestro, es decir, construido en función de la idea que tenemos de lo real (ibídem).*

En definitiva, podría concluirse diciendo que la fantasía es una creación consciente y voluntaria, y que se compone no solo de los rasgos propios de los cuentos de hadas tradicionales, sino que su eclecticismo es tal que reúne características de otros géneros como el romance, la picaresca, la novela gótica e incluso el mito, entre otros.

Respondida la primera pregunta, cabría plantearse ¿cuándo y de qué manera la fantasía puede ser entendida como épica?

Como veremos a continuación, la «epicidad» del texto se materializa a través de dos ámbitos: la manera en que se presenta este rasgo — normalmente, a través de una forma mítica, en relación con los personajes o el mundo literario— y la temática con la que ese texto está relacionado íntimamente.

Es inevitable partir desde la épica clásica. Tal y como propone Stableford (2005: 130), los elementos principales del género tradicional son los *héroes* y la *mitología*. En cuanto a los mitos, estos no son solo las raíces de la fantasía épica —pues podría decirse que el «mito clásico» ha evolucionado a este tipo de relatos<sup>2</sup> a través del *fairy-tale* o el *folktale*— sino que, además, son una de las herramientas principales de las que se sirve este género para su desarrollo. Por su parte, el ingrediente heroico atañe a aspectos de una vida primitiva, muy diferente de la actual, en la que sobrevivir era el principal desafío.

De esta manera, los *héroes* cumplen una función doble. Por un lado, incrementan la relevancia que en el conjunto textual pueda tener el desarrollo narrativo de los personajes. Por otro lado, la presencia de los héroes condiciona el que en fantasía épica la carga temática se desplace al campo bélico, por el que *la guerra* se convierte en uno de los protagonistas de este tipo de trabajos literarios. A este respecto, dice Adrian Tchaikovsky:

*Epic fantasy's treatment of war is a testament to the breadth of a genre that is sometimes written-off as very single note. Yes, you can have your unqualifiedly just war against a dark lord whose credentials are diabolical beyond question. At the same time, though, the genre does a fine job of making the war part of the problem, rather than the easy solution (2015).*

En pos de la «vida primitiva» que acabamos de referir, cabría pensar que el escenario de la guerra al que se refiere Tchaikovsky no sería otro que el del mundo clásico, con el que además comparte la similitud en cuanto al componente mitológico. Sin embargo, es usual el que la fantasía épica esté marcada profundamente por el mundo medieval. Este hecho puede deberse a ciertos factores como el auge, durante el Romanticismo, de todo lo referente al Medievo y sus sociedades<sup>3</sup>. El vínculo entre la fantasía épica y lo medieval no termina aquí, sino que además comparten ese modo heroico, heredado también de la épica clásica, que desprendía la narrativa de aventuras de la Edad Media.

*Ningún 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. [...] La aventura favorita de la novela medieval es algo diferente: un caballero que cabalga a través del bosque; otro caballero; un choque de lanzas, un combate a pie con espadas. (García Gual, 2007: 70).*

Sin profundizar mucho, pueden citarse varios ejemplos literarios de la relación entre la novela de aventuras y la fantasía épica, entre ellos el asedio de Minas Tirith por las hordas de Mordor, en *El Señor de los Anillos* de Tolkien; los duelos y entrenamientos con espada en la trilogía de la *Primera Ley*, de Abercrombie; o las disputas feudales por el Trono de Hierro, en *Canción de Hielo y Fuego*, de George R.R. Martin... Podríamos hablar entonces de que en fantasía épica existe también aquello denominado como fijación archi y transtextual (Valles, 1999: 21) de determinados lugares o emplazamientos que se emplean con regularidad en este tipo de obras, al igual que sucede en otros géneros, como la aparición del cuarto cerrado en la novela criminal o el salón en la novela realista (*ibídem*). En el caso que nos ocupa, el castillo, los bosques o la ciudad serían espacios de uso muy frecuente.

El motivo de esta relación entre lo medieval y lo fantástico-épico nos trae otra de las características fundamentales del género: el *atavismo*, un deseo —que aparece intrínseco incluso en relatos de ambientación futurista— por experimentar un modo anterior de vida, diferente al actual; una especie de regresión.

*Atavism is a reasonable fantasy when one considers that we all know that Western Civilization has, after all, made it through the Middle Ages intact; we are not nearly so sure we will make it through the Nuclear Ages at all. By contrast, the old times offer 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).*

Así, la proliferación de ambientes medievales puede deberse a la intención por regresar al origen, a esa época primigenia que se entiende como el principio de la sociedad actual: la Edad Media. Y no solo eso, sino que las turbulencias que atravesaron las comunidades occidentales durante ese tiempo suponen un campo de cultivo perfecto para la fantasía y, en especial, para la creación de mundos fantásticos o secundarios.

Porque, en efecto —y he aquí otro rasgo fundamental—, el autor de fantasía épica construye un mundo nuevo para su obra narrativa. Ese proceso no es paralelo a la novela que el lector pueda tener entre manos,

*la misma obra es un intento de creación de un mundo no sólo con su tierra y con su cielo, con sus animales y plantas, sino también con su historia y su origen arcaico, con su cosmovisión y su geografía —expresados por los imprescindibles mapas— y con su teodicea, es decir, la explicación de la entrada del mal en el mundo al que precede una bondad original primera (Gutiérrez, 2011: 32).*

La oposición entre realidad y fantasía se presentará de distintas formas según cómo se construya el mundo secundario, de cómo se establezca y se asiente el componente mágico<sup>4</sup>. Resulta interesante que Tolkien —en un momento en el que todavía se vilipendiaba a la fantasía épica— hiciera referencia, además de al mundo alternativo, al *Secondary Belief*, el cual debía ser característica obligada de la genuina obra de fantasía. Su función no es otra que la de envolver al lector en una especie

de hechizo temporal, que lo recubra y lo instale en el texto que tiene entre manos.

*Tolkien's concept of fantasy literature (although he speaks of fairy stories rather than fantasy) is based on the suspension of disbelief; that is, unlike the case of fairy tales, we as readers perceive fantasy, within its own premises, as "true". [...] As soon as suspension of disbelief is disturbed, the spell is broken, and, Tolkien adds, art has failed (Nikolajeva, 2003: 153).*

No podemos pasar por alto un rasgo más, uno que no hace referencia al nivel cualitativo de la obra, como los anteriores, sino al nivel cuantitativo. Patrick Rothfuss se refiere<sup>5</sup> a la idea de *big fat fantasy* (traducido libremente como «fantasía de las gordas»), concepto basado en el tamaño o longitud de las novelas que conforman el género. Lejos están los tres tomos de *El Señor de los Anillos* (unas 1000 páginas en total) de la saga *Canción de hielo y fuego*, en la que cada uno de sus cinco volúmenes publicados supera o se acerca a esa cifra. Obviamente, no se trata de un dogma o una ley no escrita para los autores de este género, sino que la costumbre (las publicaciones que han acontecido en los últimos años) demuestra, por lo general, que la fantasía épica no es, si se nos permite el juego de palabras, una lectura ligera.

## **LA EVOLUCIÓN DE LA FANTASÍA ÉPICA**

Si bien es cierto que la literatura fantástica posee sus raíces más arcaicas en el «mito», su desarrollo real se ha producido durante los últimos dos siglos y, más en concreto, en el último de ellos. En el Siglo de las Luces nació la categoría estética de *le fantastique*, que englobaba «todo aquello que sobrepasa el ámbito de la razón y no puede ser comprendido por el entendimiento sino percibido por la sensibilidad» (Siruela, 2014: 18), una definición que, de manera posterior —y como ya hemos explicado—, la crítica ha tratado de precisar mediante la relación de lo fantástico con lo inexplicable.

Quienes más se esforzaron en sistematizar la literatura fantástica fueron las críticas anglosajona y francesa, cuyos países fueron cuna de los

autores más representativos del género: Ambrose Bierce, Rudyard Kipling, Vernon Lee... Entre ellos, el predecesor de la fantasía actual: Lord Dunsany.

Edward John Moreton Drax Plunkett (1878-1957) fue el decimoctavo barón de Dunsany. Entre las aficiones de este aristócrata estuvo la literatura, que lo llevó a escribir hasta sesenta libros. Los temas de su obra que le sirvieron de inspiración fueron la mitología céltica irlandesa y los cuentos de hadas tradicionales. Gracias a ellos concibió textos originales y frescos, que llevaron lo fantástico a un nuevo nivel. De todos ellos, los más importantes fueron cuatro: *The Gods of Pegana* (1905), *Time and the Gods* (1906), *Dreamer's Tales* (1910) y *The Book of Wonder* (1912), en los que «recrea un fabuloso mundo intemporal de dioses y diosas totalmente nuevos» (Siruela, 2014: 47). La creación de un mundo literario de estas características —rasgo fundamental del género, recordemos— postularía a Lord Dunsany como antecedente directo de autores capitales dentro de la fantasía épica, como J.R.R. Tolkien o Sinclair Lewis. Con Lord Dunsany queda reabierto entonces la veda del *mythmaking*: la creación de un mundo y una mitología paralelos e independientes a la realidad extraliteraria.

El camino de la moderna creación de mitos no tardaría en tener un nuevo viandante: Lovecraft (1890-1937). Más conocido por su relevancia en el género del terror, se postuló como nuevo *mythmaker* al aportar a la literatura una nueva mitología con los mitos de Cthulhu, que pueden entenderse, según Rafael Llopis, como «el germen de una religión. Pero este germen, en vez de crecer como creencia, se orientó hacia un plano puramente estético, donde se desarrolló sin trabas» (*ibídem*: 51).

La primera mitología nueva y de importancia capital para el género fue la desarrollada por el filólogo J.R.R. Tolkien. Poco antes de la Primera Guerra Mundial, Tolkien empezó a escribir su obra más compleja, *El Silmarillion*. En este libro —cuyo desarrollo se alargó durante seis décadas— el autor británico reunió muchos de los relatos y poemas que componían su mundo fantástico: la Tierra Media. El éxito literario llegó con *El Hobbit* (1937), y su magnitud fue tal que unos meses más tarde, y tras la insistencia de su editor, Tolkien alumbró *El Señor de los Anillos*, convertido ya en uno de los *best sellers* más populares de la literatura<sup>6</sup>.

«This is not a work that many adults will read right through more than once», profetizó uno de los primeros críticos de *El Señor de los Anillos*, allá por 1955, en el *Times Literary Supplement*. Y no podía estar más equivocado: apenas unos años más tarde la versión americana de la saga fantástica alcanzó —y sobrepasó— el millón de copias vendidas (Shippey, 2005). Este triunfo no se agotó entonces, sino que, como señala Torreiro (2001), no ha hecho más que multiplicarse en el siglo XXI con las numerosas reimpressiones y, sobre todo, con la adaptación cinematográfica de la saga a cargo del director neozelandés Peter Jackson.

Como decíamos, Tolkien reabrió la veda del *mythmaking*. Su obra literaria devolvió a la palestra literaria la creación de grandes épicas, tal y como hicieron los griegos y romanos en la Antigüedad. Veinte siglos después, y al margen de pequeños conatos como la épica de Tennyson, aparecía una nueva mitología que sumaba adeptos de manera arrolladora. Pero entre el *mythmaking* clásico y el que refundaron, entre otros, Tolkien y Lovecraft en el siglo XX había una característica fundamental: la independencia entre la realidad y la fantasía.

*[Tolkien] claimed that his work was pure fantasy, that it existed solely for itself. And the subtext of that assertion is that it is indeed possible for us to dream about heroism and transcendental love, about grandeur of identity in all its manifestations - but only if we distinguish absolutely between the epic vision and who we actually are as human beings. Tolkien restored our right to dream epic dreams - but only if we understand clearly that those dreams have no connection to the reality of who we are and what we do (Donaldson, 1986: 17).*

Lo que Donaldson pensó que se trataba de una particularidad se convirtió, con el tiempo, en un rasgo básico de la fantasía épica. El tiempo de vivir los mitos dentro y fuera de la literatura acabó hace decenas de siglos, pero las historias de héroes y criaturas más propias del sueño que de la consciencia aún perviven en las páginas de los libros. Aunque otros colaboraron también en este proceso, Tolkien abonó una parcela idónea para el cultivo de épicas basadas en nuevas mitologías. Quienes disfrutaron con la lectura de orcos, *hobbits* y elfos aseguraron la pervivencia del género que hoy, como veremos más adelante, goza de una salud envidiable.

Aunque la creación tolkeniana afectó a una generación completa, hemos decidido incluir en el presente trabajo a los que, creemos, fueron los tres autores decisivos para la constitución de la fantasía épica actual: Howard, Jordan y Martin.

Robert E. Howard (1906-1936) es conocido principalmente por ser el creador de Conan de Cimmeria. Entre sus gustos literarios cabe destacar a autores de la talla de Ambrose Bierce o Jack London, y temas como la mitología y la historia, en particular «los orígenes celtas de parte de su familia, lo que le produjo un enorme interés sobre ese pueblo» (García Londoño, 2009: 43). A lo largo de doce años escribió, además de poesía y artículos de opinión, unos trescientos relatos largos, de los que logró publicar más de cien en revistas dedicadas al entretenimiento narrativo como *Pulp Magazine*. Además, «logró ser el primero en vivir exclusivamente de su escritura, aunque con enormes altibajos económicos que marcaron su temperamento, ya de por sí inclinado a la depresión» (*op. cit.*: 41).

Pese a que, en un primer momento, la creación de Howard fue calificada como «literatura menor», resulta un hecho fehaciente el renacido ímpetu con que su obra ha retornado a la palestra cultural de nuestros días. No se trata solo de que sus textos hayan recibido nuevas y numerosas traducciones, reediciones o compilaciones (*cfr.* García Londoño, 2008), sino que Conan el Cimmerio está bien presente en el terreno cinematográfico (dos filmes homónimos: un *Conan el Bárbaro* dirigido por John Millius y protagonizado por Arnold Schwarzenegger, en 1982; y otro dirigido por Marcus Nispel y protagonizado por Jason Momoa, en 2011), así como en el plano de los cómics (*i.e.* la reedición actual por Planeta DeAgostini de *La Espada Salvaje*, que apareció por primera vez en 1971).

James Oliver Rigney Jr. (1948-2007), más conocido como Robert Jordan, es el autor de *La Rueda del Tiempo*, compuesta por catorce novelas. Como particularidad evidente, cabe destacar que no fue el propio Jordan quien finalizó esta saga, sino que, debido a su fallecimiento, la escritura de la última parte se encargó a Brandon Sanderson, de quien hablaremos después. Este final, para el que el nuevo autor contó con el apoyo de notas

y apuntes del propio Jordan, se dividió en tres: *The Gathering Storm* (2009), *Towers of Midnight* (2010) y *A Memory of Light* (2013).

Además de *La Rueda del Tiempo*, Jordan cultivó el campo literario que sembrara Howard con numerosos relatos sobre Conan (entre ellos, *Conan the Invincible*, 1982; *Conan the Defender*, 1982; y *Conan the Unconquered*, 1983). También escribió ficción histórica bajo el seudónimo de Reagan O'Neil, un *western* como Jackson O'Reilly y ensayo sobre baile como Chang Lung.

George R.R. Martin (n. 1948) es uno de los responsables de la revitalización que el género ha sufrido en el s. XX y la apertura del mismo al gran público. Su mayor éxito es la saga *A Song of Ice and Fire*, aún inconclusa, que dio comienzo en 1996. Los distintos volúmenes sobre el conflicto alrededor del disputado Trono de Hierro le han reportado multitud de premios (Nebula, Hugo, Locus, entre otros), aunque desde 1975 no ha pasado un solo año sin que Martin no reciba alguna de estas menciones. En 1980 ganó cinco: dos Hugo (mejor relato y mejor relato corto), dos Locus (en las mismas categorías) y un Nebula al mejor relato con *The Sandkings*. En 2012, el último volumen publicado de *A Song of Ice and Fire*, *Dance with dragons*, le valió el premio Nebula a la mejor novela de fantasía.

Martin logró su primera venta editorial a los veintiún años. Años después de finalizar la carrera universitaria de periodismo, se marchó a Hollywood, donde lo contrataron como guionista. Más tarde, fue productor supervisor, productor y productor ejecutivo de diferentes series de televisión, entre ellas *The Beauty and the Beast*. A partir de su primer roce literario, en 1970, escribió numerosas novelas y relatos, como *Fevre Dream* (1982) o *Dead Man's Hand* (1990), esta última junto a J. Miller. También ha trabajado como editor, especialmente de antologías del género (*Wild Cards* y *New Voices in Science Fiction*, entre otras).

## **LA FANTASÍA ÉPICA EN LA ACTUALIDAD**

Durante los años sesenta y setenta, los autores españoles recibieron por primera vez la influencia de agentes extraliterarios como la televisión y el cómic, lo que supuso que los futuros escritores y lectores tuvieran su

primer encuentro con la fantasía a través de series animadas como *Simbad y su cinturón mágico*, *Mazinger Z* o *Los supersónicos*, por no hablar de las series de ficción, «algunas de las cuales no sólo introducían en su argumento un elemento fantástico, sino que incluso llegaban a hacer de lo fantástico el centro reconocido de sus historias» (Muñoz, 2010: 9). Evidentemente, no era el producto multimedia el único que contenía ese elemento fantástico, sino también la narrativa de Poe, Lovecraft, Kafka, Cortázar, Borges o Bioy Casares.

Mas, si hay algo que define la concepción fantástica actual, es el nuevo paradigma de realidad. A mediados del siglo XIX, los teóricos dieron un vuelco a la definición que se tenía hasta entonces de nuestro mundo, de nuestra verdad y de nuestra realidad, que se volvía ahora más flexible e inestable que nunca. La muerte de Dios con Nietzsche, la concepción 'superestructural' de la realidad de Marx, el desplazamiento del hombre del centro de la creación por parte de Darwin... Freud, Barthes, Heisenberg, Derrida; la lista podría continuar, pero sirva este breve resumen como exposición de los profundos cambios que sufrió entonces la concepción del mundo. Estos replanteamientos resultan primordiales para entender la relación entre los autores y lo fantástico, «porque ahora la realidad es mucho más porosa, es fluctuante, es movediza. O aún más, ahora la realidad es ficcional, y en ella las alteraciones pueden colarse por innumerables intersticios» (*op. cit.*). Ningún planteamiento es firme, todos pueden tumbarse; la realidad es caduca, hasta que surja una teoría que muestre lo contrario<sup>7</sup>.

Según Muñoz Rengel, la literatura fantástica de nuestros días —en relación con ese nuevo paradigma de realidad— posee dos aspiraciones literarias y estéticas. Por un lado, este tipo de textos busca multiplicar las posibilidades imaginativas de la Historia, ya que nuestra realidad incita la aparición de novedades que alteren lo común y, además, esa realidad da margen a un mayor tipo de cambios; la realidad es ficción. Por otro lado, la literatura fantástica intenta infligir algún tipo de conmoción en el lector, con la intención de

*llevarlo por los senderos de la inquietud, del vértigo, de la perplejidad intelectual [...]; ahora, en este nuevo mundo oscilante y quebradizo, la perplejidad asalta a los personajes y al lector de una forma mucho más extrema y total, dado que afecta a todo su universo; y sin embargo, al mismo tiempo y paradójicamente, la sorpresa se asume con una mayor serenidad, como si en el fondo ya hiciera tiempo que se estuviera esperando el hundimiento de todas las certezas (Muñoz Rengel, 2010: 11-12).*

Dentro del panorama de la fantasía épica que nos hemos propuesto conformar, distinguiremos entre dos esferas: la internacional y la nacional. El motivo de esta diferenciación no es otro que el de respetar la evolución cronológica del género, ya que mientras que en otros países la publicación de este tipo de obras es muy abundante, en España aún tenemos pocos ejemplos.

Terminábamos el apartado anterior con George R.R. Martin, y con él abrimos esta nueva perspectiva literaria porque todavía hoy conserva legiones de lectores que claman para que el autor estadounidense publique —y termine— el siguiente volumen de su saga principal. Martin goza de gran notoriedad ya que, en 2010, la productora norteamericana de televisión HBO compró los derechos para llevar *A Song of Ice and Fire* a la pequeña pantalla con el nombre de *Juego de tronos*, lo cual condujo al autor —y con él, a su obra y al propio género— a lo que en la actualidad se conoce como *mainstream*. Martin ya ha confesado su intención de, una vez acabada la saga, explorar aún más su mundo literario, Poniente, con la continuación de *A Knight of the Seven Kingdoms*, los cuentos de Dunk y Egg (que en España reeditaba de manera reciente la editorial Gigamesh con el nombre de *El caballero de los Siete Reinos*). Pese al desánimo con el que algunos de sus acérrimos fans afrontan el hecho de que la serie de televisión vaya a adelantar los acontecimientos que se narran en los volúmenes publicados, Martin todavía puede ser considerado como uno de los pesos pesados del género, el cual no tiene intención alguna de abandonar.

Si hay alguien que no necesita ánimos para escribir y publicar, ese es Brandon Sanderson (n. 1975). Antes de finalizar sus estudios universitarios ya había terminado siete novelas. En 2005 publicó la primera, *Elantris*, el

primero de una larga lista de éxitos encadenados por el autor americano. Tal y como mencionábamos unas líneas atrás, después del fallecimiento de Robert Jordan, Sanderson fue elegido por la esposa del difunto autor para finalizar *La Rueda del Tiempo* con tres volúmenes más.

La lista de premios obtenidos por Sanderson es tan enorme como su producción literaria: seis nominaciones al David Gemmell Legend Award, que ganó con *The Way of Kings* en 2011; dos nominaciones al John W. Campbell Award en la categoría de mejor autor debutante... Sus obras han coronado hasta en seis ocasiones la lista de los más vendidos del *New York Times*, algunas han sido adquiridas por productoras de televisión o de cine, y otras han sido elegidas para ser llevadas al mundo del videojuego. Por si esto fuera poco, la obra literaria de Sanderson se ha traducido a unos veinte idiomas.

De un estilo más brutal, salvaje y «épico» —en el sentido más literal de la palabra— es el británico Joe Abercrombie (n. 1974), cuyas aficiones confesas son el dibujo de mapas fantásticos y los videojuegos. Después de emplearse como editor de películas *freelance* y trabajar para artistas como Barry White, Abercrombie creó la trilogía *The First Law*, que tuvo un éxito inesperado pese a haber sido rechazada por numerosos editores ingleses. Desde la publicación en 2005 del primer volumen y la terminación de la saga en 2008, Abercrombie escribe de manera incesante. Sus obras se publican en trece países, ha sido finalista del John W. Campbell Award en varias ocasiones y la lista de los más vendidos del *Sunday Times* y del *New York Times* no le son desconocidas. En 2014 dio comienzo una nueva trilogía (*Shattered Sea*), la cual terminó un año después con *Half a War*. En la actualidad, Abercrombie ya ha anunciado<sup>8</sup> que retomará algunos de los personajes y el mundo literario que presentaba en su primera trilogía.

Patrick Rothfuss (n. 1973) es el creador de la trilogía *The Kingkiller Chronicle*, protagonizada por el joven Kvothe. Sus obras se han publicado en más de treinta países, y el primer volumen (*The Name of the Wind*, 2007) mereció el premio Quill al mejor libro de literatura fantástica. El segundo (*The Wise Man's Fear*, 2011) coronó la lista del *New York Times* el día de su lanzamiento, ocupó la segunda posición durante semanas y

mereció, en 2012, el David Gemmell Legend Award al mejor libro. Rothfuss ha publicado también distintos relatos (*i.e.* *The Lightning Tree*, 2014, en la antología *Rogues*) y la novela corta *The Slow Regard of Silent Things* (2014), ambientada en el mundo fantástico de Kvothe. Actualmente, sus lectores esperan con ansia la tercera y última entrega de la trilogía, cuyo título provisional es *The Doors of Stone* y para la que aún no hay fecha confirmada.

Rothfuss, Abercrombie y Sanderson pertenecen al mundo anglosajón, donde sin lugar a dudas el mercado de la literatura fantástica es vastísimo, y la cantidad de autores que lo explotan, ingente<sup>9</sup>. Pero el éxito del género en su lugar de origen y la llegada a la televisión y el cine de estas historias suponen la apertura de nuevos escenarios en otros países. España, pese a la brutal crisis económica, es uno de ellos.

*Ricard Ruiz, asesor editorial de Fantasy [...] cree que era cuestión de tiempo. «Por primera vez contamos con una generación de lectores sin prejuicios», dice. [...] «Hasta hace no demasiado, la literatura que importaba España era aquella que sintonizaba con el realismo, pero hace como una década empezaron a estrenarse en los cines películas como 'Matrix' que se convirtieron en fenómenos de masas y animaron al público potencial de este tipo de libros a leerlos y a descubrir que le gustaban. Digamos que ese tipo de películas hicieron un agujero en el muro que separaba la literatura de género del resto, y que luego otros fenómenos, ya literarios, como Stephenie Meyer, o el propio George R.R. Martin, han acabado de derribarlo» (Fernández, 2014).*

Lo fantástico en literatura no es algo desconocido en las letras hispanas; los referentes más cercanos son Borges o Carpentier. Sin embargo, sí es cierto que la literatura fantástica actual trata de hacerse un hueco en nuestro mercado literario<sup>10</sup>. Por fortuna, ya hoy contamos con autores representativos de este género en España. En nuestro afán por dibujar una panorámica del género, ofrecemos ahora una relación de las principales aportaciones de fantasía épica con sello nacional.

Javier Negrete (n. 1964) es uno de los más cercanos, por la configuración literaria de su obra, a clásicos como Howard y Tolkien. Su especialidad es la novela fantástica y la histórica, pero también ha experimentado con la de ciencia ficción e incluso la erótica. Su *opera prima*

fue *La luna quieta* (1992), finalista del premio UPC de ciencia ficción. En 1994 ganó el Ignotus con *Estado crepuscular* (1993), galardón que obtuvo de nuevo en 1997 con *La Mirada de las furias* (1997). Su debut en fantasía épica fue *La espada de fuego* (2003), primer volumen de la trilogía con que alcanzaría gran éxito en ventas y en la crítica. El regreso de Negrete a la mitología griega con *Señores del Olimpo* (2006) le valió el Premio Minotauro; esta fue la última novela fantástica en su haber. Posteriormente se ha inclinado hacia la novela histórica (*Salamina*, 2008), aunque sigue inmerso en el género con su participación en antologías como *Mañana Todavía* (2014).

Con gran proyección nacional e internacional, Laura Gallego (n. 1977) ganó en 1999 el premio Barco de Vapor con *Finis Mundi*. Más tarde se ha labrado un gran nombre en la literatura fantástica juvenil de nuestro país con la trilogía *Memorias de Idhún* (2004-2006), de la que se han vendido más de un millón de ejemplares en todo el mundo. Su obra consta de unas veintisiete novelas y algunos cuentos infantiles, y ha conseguido ser traducida a dieciséis idiomas, entre ellos el inglés, el francés y el japonés. Actualmente, es una de las pocas plumas españolas que puede dedicarse íntegramente al oficio de escribir.

En definitiva, el género vive su mejor época, también en nuestro país, donde

*cada vez hay más autores profesionales (o casi) salidos del mundo del aficionado que escribe (el llamado fandom), más editores amateurs que también se profesionalizan [...] y más escritores españoles que sacan pecho en el extranjero (La locura de Dios ha vendido unos 30.000 ejemplares en Francia). "Yo creo que simplemente el género se va normalizando, como ya ocurre en muchos otros países como Francia, Italia o Alemania", asegura el especialista Julián Díez. [...] "Las editoriales de repente han descubierto que los autores españoles funcionan bien", resume el crítico, ex director de la revista barcelonesa dedicada al género Gigamesh, Juanma Santiago (Aunión, 2007).*

Si bien actualmente no abundan los casos de fantasía épica como tal, la proximidad de nuevos hitos dentro del género (como la adaptación cinematográfica de *World of Warcraft*, videojuego de fantasía por

excelencia, y la llegada a la pequeña pantalla de *The Kingkiller Chronicle*, de Rothfuss) hace suponer que serán las siguientes generaciones de autores en nuestro país las que profundicen en esta parcela. De momento, y tal vez aprovechando el tirón mediático de la ficción anglosajona *Vikings*, ya tenemos el ejemplo de *Neimhaim* (2015), de Aranzazu Serrano, una obra de fantasía épica que rompe con el canon al no introducir una mitología propia, sino una adaptación de las historias celtas y vikingas.

## EPÍLOGO

¿No es curioso que la fantasía épica sea tan antigua casi como la raza del ser humano? A lo largo de tantísimos años ha sufrido altibajos que, durante mucho tiempo, la han mantenido arrinconada, desprestigiada y, como su hermana mayor, la *fantasía*, reducida a un «género para niños». Nada más lejos de la realidad.

No podemos ignorar el enlace existente entre la *fantasía* y la *realidad*, precisamente porque sin la segunda no podrá darse la primera; sin unas leyes fundamentales que transgredir, sin un mundo que reinventar, sin una historia que reescribir, la fantasía no tiene razón de ser. Este género puede reunir tantos elementos como los tiene la propia realidad. Es por ello que se considera un *género ecléctico*, en el que tienen cabida desde los amoríos propios de la novela de romance hasta las aventuras y triquiñuelas de la picaresca, todo ello reconfigurado por el mito.

El mito es el fundamento primigenio de la fantasía épica, porque esta nace a través de aquel. Podría incluso pensarse que quienes leemos fantasía épica en realidad estamos leyendo mitos, unos mitos nuevos que han evolucionado con el paso del tiempo. El mito actúa como enlace a una vida de supervivencia, una vida primitiva en la que se contaban historias sobre dioses, *héroes* y, en cierto modo, *mundos lejanos*. Es por eso por lo que en las mitologías modernas tienen tanta importancia los personajes —cuyo desarrollo narrativo hace referencia directa a aspectos bélicos, propios también de esa vida anterior— y la creación de mundos, llevada a cabo mediante el *mythmaking*, a través del cual el espacio narrativo contará con su propia historia, su propia mitología interna, su pasado y su futuro.

Y ahí acaba toda semejanza: poco más queda de esas antiguas historias en la fantasía épica. Existe entre ambas una diferencia crucial que logra separarlas tanta distancia como las une su parecido. La fantasía épica no puede ser como los mitos de la Antigüedad porque quienes los escuchaban creían en ellos. Existía, de un modo u otro, un trasvase entre la fantasía y la realidad. Pero hoy la fantasía épica se da solo en la literatura. Cualquier lector comprenderá que el pacto narrativo (*Secondary Belief*, que lo llamaba Tolkien) terminará una vez cierre el libro y se reanudará cuando vuelva a tomarlo. Los *hobbits*, los tronos de hierro y los vikingos hoy solo cobran vida sobre el papel o en la pantalla del ordenador.

Si Lord Dunsany recuperó el mito del recuerdo —encerrado allí desde la Edad Media, y solo recobrado a medias gracias a las historias del rey Arturo—, tal vez se debió por su afición a la historia y a la mitología. Es un hecho, como hemos observado en líneas anteriores, que los primeros autores de fantasía épica —y algunos de los actuales— sentían predilección por el pasado y en especial por los mitos. Este afán personal se vio reforzado en el s. XX, con el cambio de paradigma de realidad. Podríamos aventurar que los autores de este tiempo se lanzaron a escribir y leer fantasía, ansiosos por desarrollar y descubrir una nueva realidad, una realidad tan nueva como la que Nietzsche, Darwin o Freud descubrían al resto de la humanidad.

Esa generación inicial de autores —con un periodo intermedio ocupado por las obras de Jordan y Martin, entre otros— ha dado paso a un grupo renovado por la naturaleza de la realidad que les ha tocado vivir, aunque hablen de temas similares. En nuestros días, los cambios bruscos en de la realidad son habituales (¿restos de agua en Marte?, ¿vehículos autónomos?, ¿realidad virtual?), y ahora juegan también un papel muy significativo los medios de comunicación. Internet es una baza crucial para que una obra triunfe: redes sociales, páginas de información, comunidades de lectores... Es un mundo *globalizado* en el que el éxito literario no es, como podía serlo antes, algo aislado. Casi podría decirse que un autor no logra verdadero éxito hasta que no consigue cruzar las fronteras... ojo, ya no las físicas, sino las multimedia. Es este un momento en el que el autor

de literatura, y más aún el de fantasía, tiene acceso a un vasto público compuesto por aficionados al cine, a las series de televisión o a los videojuegos.

El triunvirato Abercrombie-Sanderson-Rothfuss capitanea la nueva generación de novelistas, aunque la salud literaria de sus predecesores continúa intacta. Gracias a todos ellos, hoy la fantasía épica está en auge, marcada por la buena aceptación que provoca en la corriente mayoritaria de lectores. Por fortuna, la percepción negativa que de los aficionados a este género se tenía en la época de Tolkien ya no es la más extendida. Con seguridad, de ese gran puñado de nuevos seguidores nacerán decenas de nuevos autores, que tomarán el camino ya emprendido por otros antes que ellos. No necesitan mucho para dar los primeros pasos. Más problema tendrán los lectores aficionados a los *hobbits*, a los tronos de hierro y a los vikingos, porque, como adelantábamos al comienzo, *el tiempo es el que es*, y de nosotros depende saber administrarlo de la mejor manera posible para disfrutar de esas lecturas.

## **BIBLIOGRAFÍA**

AUNIÓN, J.A. (2007). «Fantasía "made in Spain"». El País. Disponible en:

[[http://elpais.com/diario/2007/08/20/revistaverano/1187560802\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2007/08/20/revistaverano/1187560802_850215.html)].

CHAPMAN, J. V. (2015). «10 Most Read Books in the World». Disponible en: [<http://hubpages.com/literature/mostreadbooks>].

CHARNOCK, A. (2015). «Spain: A New Playground for Science Fiction, Fantasy and Horror». Anne Charnock's Blog. Disponible en: [<http://annecharnock.com/spain-new-playground-science-fiction-fantasy-horror>].

DONALDSON, S. R. (1986). «Epic Fantasy in the Modern World». Occasional Papers, 2.

FERNÁNDEZ, L. (2014). «El 'boom' de lo fantástico». Hoy.es. Disponible en: [<http://www.hoy.es/v/20140201/sociedad/boom-fantastico-20140201.html>].

GARCÍA GUAL, C. (2007). *Historia del rey Arturo y de los nobles y errantes caballeros de la Tabla Redonda*. Madrid: Alianza Editorial.

GARCÍA LONDOÑO, A. (2009). «Filosofía de un bárbaro. Conan de Cimmeria, de Robert E. Howard». *Revista de Universidad de Antioquía*, 296: 40-49.

GUTIÉRREZ BAUTISTA, O. D. (2011). «Palabra creadora y visión poética del mundo. Los comienzos de la fantasía épica en C.S. Lewis». *Revista Ocnos*, 7: 29-41.

HOWARD, R. E. (1996). *Conan el guerrero*. España: Martínez Roca.

MUÑOZ RENGEL, J. J. (2010). «La narrativa fantástica en el siglo XXI». *Ínsula*, 765: 6-10.

NIKOLAJEVA, M. (2003). «Fairy Tales and Fantasy: From Archaic to Postmodern». *Marvels & Tales*, 17 (1): 138-156.

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

ROAS, D. (2008). «Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición». En T. López Pellisa y F. A. Moreno (Eds.), *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, vol. 8, (pp.: 94-120). Madrid: Asociación Cultural Xatafi & Universidad Carlos III de Madrid.

SHIPPEY, T. (2005). *The Road to Middle Earth: How J.R.R. Tolkien Created A New Mythology*. Londres: HarperCollins.

SIRUELA, J. (Ed.) (2014). *Antología universal del relato fantástico*. Girona: Atalanta.

SPARROW, L. (2015a). «Los premios David Gemmell son la prueba de que se edita poca fantasía anglosajona en España». *La Espada en la Tinta*.

Disponible en: [<http://www.laespadaenlatinta.com/2015/04/reflexion-fantasia-escasa-publicada-espana.html>].

———— (2015b). «¿Qué es la fantasía? Patrick Rothfuss, Robin Hobb y Steven Erikson hablan en la Emerald City Comicon». La Espada en la Tinta. Disponible en: [<http://www.laespadaenlatinta.com/2015/04/mesa-redonda-fantasia-patrick-rothfuss-erikson-hobb.html>].

———— (2016). «Joe Abercrombie ya trabaja en la segunda trilogía del Círculo del Mundo». La Espada en la Tinta. Disponible en: [<http://www.laespadaenlatinta.com/2016/01/joe-abercrombie-segunda-trilogia-primera-ley.html>].

STABLEFORD, B. (2005). *Historical Dictionary of Fantasy Literature*. Oxford: The Scarecrow Press. Disponible en: [<http://chapters.scarecrowpress.com/08/108/0810849445ch1.pdf>]

TCHAIKOVSKY, A. (2015). The Art of War [Entrada de blog]. Recuperado de [<http://www.torbooks.co.uk/blog/2015/02/04/epic-wa>].

TORREIRO, C. (2001). «Apoteosis de la aventura». El País. Disponible en: [[http://elpais.com/diario/2001/12/21/cine/1008889202\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2001/12/21/cine/1008889202_850215.html)].

VALLES CALATRAVA, J. R. (1999). *El espacio en la novela. El papel del espacio narrativo en La ciudad de los prodigios de Eduardo Mendoza*. Almería: Universidad de Almería.

## NOTAS

---

<sup>1</sup> Texto original: «All these authors are obviously indebted to Nesbit, but their fantasy ascends to a higher level of sophistication».

<sup>2</sup> Dice Rabkin de esa evolución: «Where did the world come from? [...] Is there an afterlife? Fantastic worlds dramatize answers to these real questions for the ease of the questioners. In their oldest forms, these answers are the myths that cultures live by; in somewhat more modern forms, these answers become the folktales by which cultures entertain themselves; and in yet more modern forms, these answers become the fairy tales through which cultures amuse—and thereby educate— their young» (1979: 5).

<sup>3</sup> Carlos García Gual, en su *Historia del Rey Arturo*, menciona detalladamente este «entusiasmo por lo medieval, y los viejos castillos y los bosques, los caballeros andantes, las bellas y misteriosas doncellas, los nombres de sonoro eco histórico, las armaduras y los torneos, etc.» (2007: 200) que queda reflejado en el mundo de la literatura con obras cumbre como *Ivanhoe* (1820), de Walter Scott, o, en el panorama fantástico, la saga de *El Señor de los Anillos*, de Tolkien.

---

<sup>4</sup> Las posibilidades son casi infinitas, y así lo deja entrever María Nikolajeva: «Patterns of introducing magic into the everyday in fantasy literature, of combining the Primary and the Secondary world, can vary from a complete magical universe with its own geography, history and natural laws to a little magical pill that enables a character in an otherwise realistic story to fly, to grow and shrink, or to understand the language of animals» (2003: 142).

<sup>5</sup> Cfr. Sparrow (2015b).

<sup>6</sup> El éxito comercial de *El Señor de los Anillos* aparece reflejado en el trabajo de investigación del escritor James V. Chapman, quien sitúa la obra de Tolkien en el cuarto puesto entre los diez libros más leídos a lo largo de los tiempos, con más de 103 millones de copias vendidas. La clasificación total puede verse en Chapman, (2015).

<sup>7</sup> En este sentido, Muñoz Rengel (2010) afirma: « De repente, existe el riesgo de que estemos proyectando nuestros modelos de ordenación sobre el mundo, identificándolos con los principios y las leyes que lo rigen, mientras que estos principios pueden ser distintos o simplemente no existir».

<sup>8</sup> Cfr. Sparrow (2016).

<sup>9</sup> En su reflexión de que se publica poquísima literatura fantástica anglosajona en España, Loren Sparrow (2015a) señala que «es algo comprensible y habitual teniendo en cuenta el enorme mercado que supone la literatura fantástica en otros países como Estados Unidos o Reino Unido, donde la ficción relacionada con mundos inventados, guerreros, magos, ciudades dentro de ciudades, magia, etcétera (por decir lo más básico del género), es mucho más popular».

<sup>10</sup> En su blog personal, la escritora de ciencia ficción Anne Charnock (2014) señala alguna de las cifras más representativas de este hecho: «The block-buster *50 Shades of Grey* by E. L. James has sold 300,000 copies in Spain, Patrick Rothfuss has sold 800,000 of *The Kingkiller Chronicle*, and *Song of Ice and Fire* by G.R.R. Martin (popular thanks to the TV series *Game of Thrones*) has sold 1,200,000 copies. According to a report by the Spanish Association of Publishers, G.R.R. Martin and YA fantasy writer Suzanne Collins (author of *The Hunger Games Trilogy*) occupied 2nd and 3rd place in the ranking of best sellers in Spain in 2012».