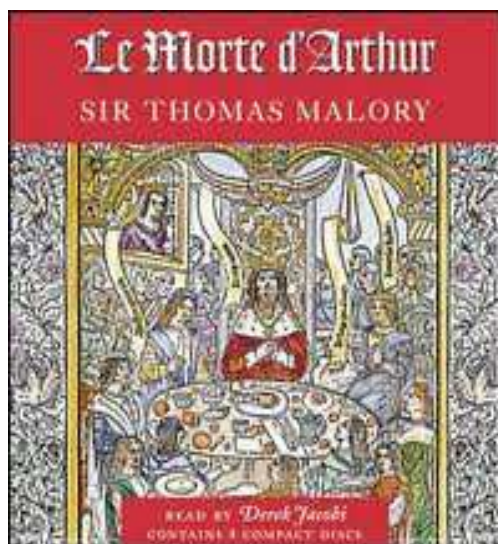


A FANTASÍA ÉPICA OU HEROICA



É un mundo de epopea, cheo de guerreiros, perigos, batallas, criaturas fantásticas, viaxes, heroes, aventuras e maxia. Nace da fusión das novelas de aventuras, a mitoloxía, os contos de maxia e a novela gótica. Os seus antecedentes témoslos nas epopeas antigas: Xilgamesh, Odisea, a materia de Bretaña, as novelas de cabalarías.

Un medievo inventado



Polo xeral, a ambientación medieval é a preferida, aínda que tamén achamos cronoloxías anteriores – recreacións do mundo grego – e proxeccións cara adiante que presentan mundos tecnoloxizados nos que perviven as prácticas máxicas

Os personaxes



Seres dotados de calidades extraordinarias: fortes, valentes, afoutos, xenerosos e presos dun destino que os arrastra dun lugar a outro, dunha aventura a outra. Fronte aos heroes da épica clásica que eran estereotipos, estes heroes da fantasía épica viven experiencias transformadoras que os modifican.

Viaxes e viaxeiros



Se non hai viaxe, non pode haber aventura. A maior parte dos autores condenan aos seus personaxes a realizar travesías iniciáticas que comezan coa primeira páxina e rematan co final do libro. Seguir un itinerario en pos dun obxectivo final, perderse ou sufrir vicisitudes e atrancos no camiño, constitúen elementos fundamentais para a trama.

As guerras



A epopea clásica recreábase na
descripción das batallas e esta mesma
fascinación pola violencia está
presente no ciclo artúrico e na
novela de cabalarías. A fantasía épica,
fiel aos seus antecedentes literarios,
non despreza a ocasión de ofrecernos
os fazañosos e sanguinientos
combates dos seus heroes.

Os animais fantásticos



Criaturas asimilábeis a mitoloxías tradicionais como a xermánica, a escandinava ou a eslava (fadas, trasnos, elfos, arpías. que poden non aparecer, o que é raro, ou poden ser o cerne mesmo da historia.

Se imos xulgar pola frecuencia con que se citan nestas historias, un ser case imprescindible no xénero é o dragón.

A maxia



É un ingrediente fundamental. Pode aparecer nas historias como próxima á súa extinción, proscriba ou reinventada mesmo na terminoloxía coa que se alude a ela, pero estará presente de mil maneiras: libros, espadas, palabras e conxuros, profecías, dons e atributos... Hai magos, ordes máxicas, rituais, mesmo escolas de feiticeiros e feiticeiras. Sen a maxia, a fantasía épica non se sustenta.

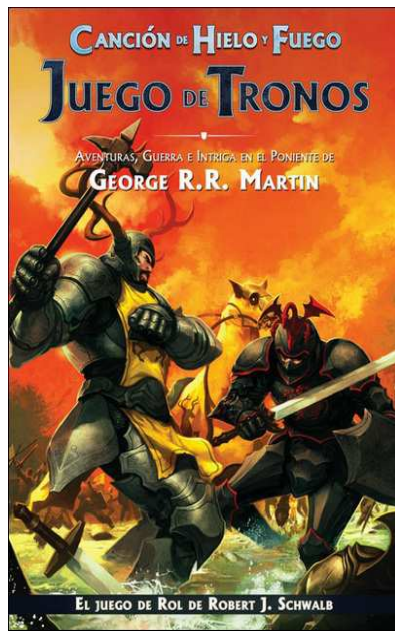
Verosimilitude: territorios, personaxes, eras...



Unha característica da fantasía heroica é a de crear mundos de ficción pechados, nos que non se desenvolve unha soa historia, senón unha urdime delas, a imitación da épica tradicional. A miúdo, o autor non se limita á creación de personaxes e argumentos, senón que debe crear sintaxes narrativas, con xeografías moi complexas e cronoloxías fantásticas cos seus propios cálculos.

E vese na necesidade de inventar unha documentación adicional que explique os antecedentes do seu mundo ficcional e que os enriqueza.

Verosimilitude: unhas regras para a ficción



A fantasía é fantasía porque transgride a "normalidade", pero, dentro da convención, ten que haber unhas regras, unha orde lóxica que dotará de coherencia ao relato, que lle permitirá ser irreal, pero perfectamente verosímil.

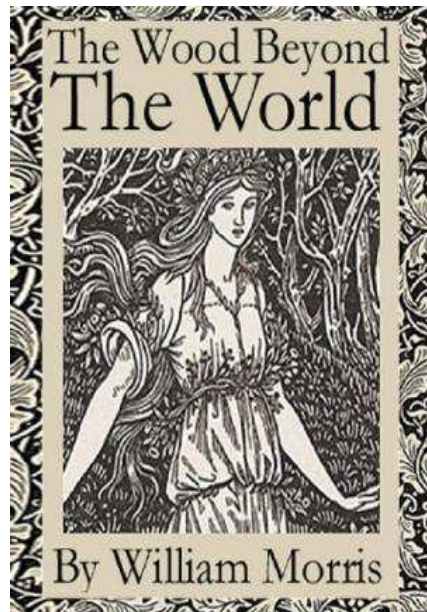
Esta característica é a que facilita a adaptación de moitas de estas historias ao formato videoxogo ou ao dos "xogos de rol".

Xénese e evolución (antes de 1935)



De tradición fundamentalmente anglosaxona, autores de todas as nacionalidades fixeron as súas achegas. Nos fins do século XIX e comezos do XX aparecen autores significativos entre os pioneiros: H. Rider Haggard (*Eric, ollos dourados*), William Morris (*O bosque do fin do mundo*) ou Lord Dunsany (*A espada de Welleran*)

Os primeiros best-sellers



salvando o parón que supuxo a II Guerra Mundial, entre 1930 e 1980 desenvólvese unha primeira idade de ouro, na que a sona dos autores dá a pauta da extraordinaria difusión das historias, best-sellers internacionais: Robert E. Howard e o seu coñecidísimo heroe Conan o bárbaro. J.R.R. Tolkien e as súas sagas, C.S. Lewis e a heptaloxía de Narnia, Úrsula D. LeGuin e os seus relatos de Terramar. Ana María Matute con su Trilogía Medieval ou o seu más tardío Olvidado Rei Gudú, Michael Ende e a Fantasía da Historia Interminábel.

A idade de ouro



Desde os anos oitenta ata a fin do século XX, a maior parte destas historias, (algunhas xa foran éxitos de taquilla) pasan ao cine, ao cómic, aos xogos de rol... Isto deulle ao xénero unha popularidade que desembocou na creación de numerosas novelas. Con desigual calidade, difúndense no formato de sagas. As primeiras entregas son normalmente clásicos do subxénero, aínda que tamén hai aproximacións desde o humor que parodian os mundos heroicos e máxicos.

As sagas



Os autores máis sonados son David Eddings coa pentaloxía das *Crónicas de Belgarath*, Margareth Weiss e Tracy Hickman coa triloxía das *Crónicas de Dragolance*, Robert Jordan con *A roda do tempo*, R. A. Salvatore coa triloxía *O elfo escuro* e os seguintes da saga dos Reinos Olvidados.

Os últimos tempos



Co cambio de milenio, as historias deixan de ser moralistas, maniqueas e andróxinas e o fracaso do heroe é por primeira vez unha posibilidade narrativa. Entre os autores e obras máis importantes estarían **George R. R. Martin** coa serie *Canción de hielo y fuego* ou **Laura Gallego** coa saga das *Memorias de Idhún*.

Os lectores



O xénero está dirixido tanto a nenos como a adultos, pois dentro do subxénero hai unha certa especialización na recepción das obras.

A *Historia interminable*, *As crónicas de Narnia* ou os libros de *Harry Potter*, poden ser lidos por un adulto, pero o feito de que os protagonistas sexan nenos e de que as historias sexan sinxelas, inclinan máis cara un lector de pouca idade.

O *Hobbit*, O *señor dos Aneis*, *Olvidado rei Gudú*, serían obras para todos os públicos, con diversos niveis de interpretación.

Finalmente, as obras do último tramo na evolución do xénero que non se ruborizan en tratar con crueza cuestións como a sexualidade ou tabús como o incesto parecen menos adecuadas para o público infantil.