

Contenido

I. Primera visión: Fantasía épica mitológica	25
1. Mitos, leyendas y <i>folktales</i> : las raíces de la fantasía épica	25
2. De orígenes narrativos: el miedo primigenio y el mito nuclear	26
3. Leyendas de héroes e historias del pueblo. La construcción del mundo en fantasía épica	34
4. Algunas conclusiones: La pervivencia de lo mítico en la fantasía épica contemporánea	41
II. Segunda visión: Fantasía épica multimodal	43
1. Del caos terminológico a la multimodalidad de las señales genéricas	43
2. La fantasía épica en el cine y la televisión.	52
2.1. Una oleada de bárbaros y hobbits en la gran pantalla	52
2.2. Una oleada de tronos de hierro y dragones en la pequeña pantalla	61
2.3. Conclusiones	68
3. La fantasía épica en el videojuego	70
3.1. El videojuego como soporte hipermedial. Del juego de rol al videojuego de mundo abierto	70
3.2. La interacción en el videojuego narrativo. El avatar	81
3.3. La construcción del mundo en el videojuego: la quest.	87
3.4. Conclusiones	91
4. La fantasía épica en otros soportes artísticos.	93
4.1. La fantasía épica y la ilustración	93
4.2. La fantasía épica y el cómic	100
4.3. La fantasía épica y la inteligencia artificial generativa	107
4.4. La fantasía épica y el folk metal	112
4.5. Conclusiones	116

III. Tercera visión: Fantasía épica transmedial	121
1. Universos transmediales, convergentes y fantásticos.	121
1.1. El tiempo de la convergencia y la prosumición	122
1.2. La narrativa transmedia o cómo construir un universo narrativo	126
1.3. Un panorama de la fantasía épica transmedial	135
2. El personaje transmedial Jaina Proudmoore. Configuración y consecuencias narrativas.	147
3. El espacio inmersivo: de la literalidad a la virtualidad transmediática	156
4. El universo transmedial de la fantasía épica: del videojuego a la literatura	163
Epílogo	173
Bibliografía	183
Anexo: Espacios de la transmedialidad. Del libro al videojuego y viceversa.	205