

EL REINO DE ISTYALD Y SUS CRIATURAS FANTÁSTICAS

Patricia Forte Baeza

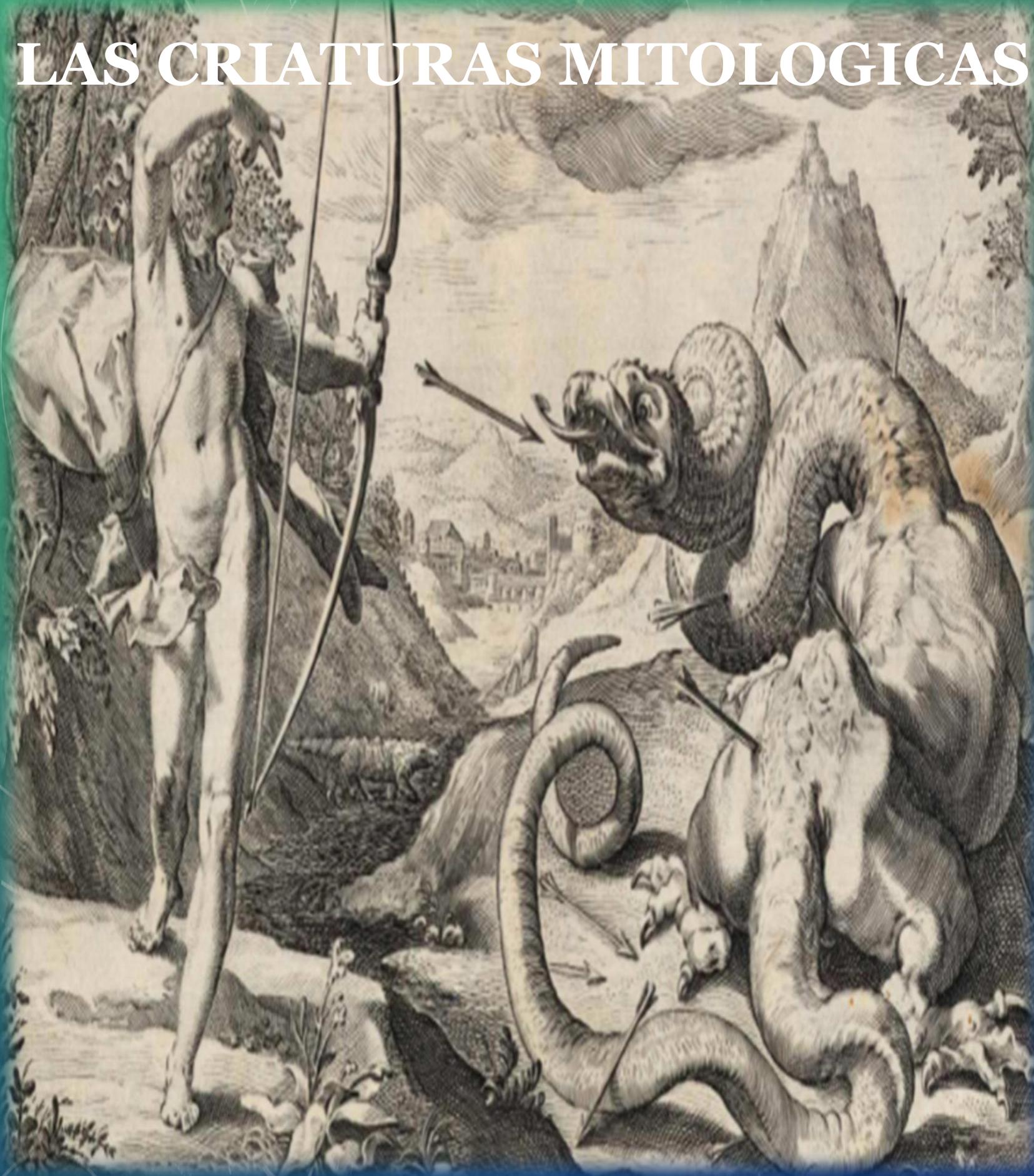


UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

LAS CRIATURAS MITOLOGICAS



¿Cómo alimentaron los mitos la imaginación de los escritores de hoy? En la mitología grecorromana las criaturas existen para alentar la búsqueda del héroe y permitirle poner a prueba su valentía



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Para ilustrar un rasgo de sabiduría popular, en las fabulas de Ovidio, Aracne se convierte en araña por orgullo. No obstante, en otras mitologías, encontramos más animales que criaturas extrañas, como los lobos de la mitología nórdica.



La mitología grecorromana alimenta la imaginación de los artistas; ya sea en videojuegos, novelas... Estas criaturas pueden ser enemigos de los protagonistas, o los héroes de la historia, siendo las quimeras las pruebas a superar del héroe.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



LA FIGURA DEL MONSTRUO

God of War 2 developer SCE Studios Santa Monica publisher Sony Computer Entertainment

© GameWallpapers.com hosted by JTLnet.com

joyreactor.cc

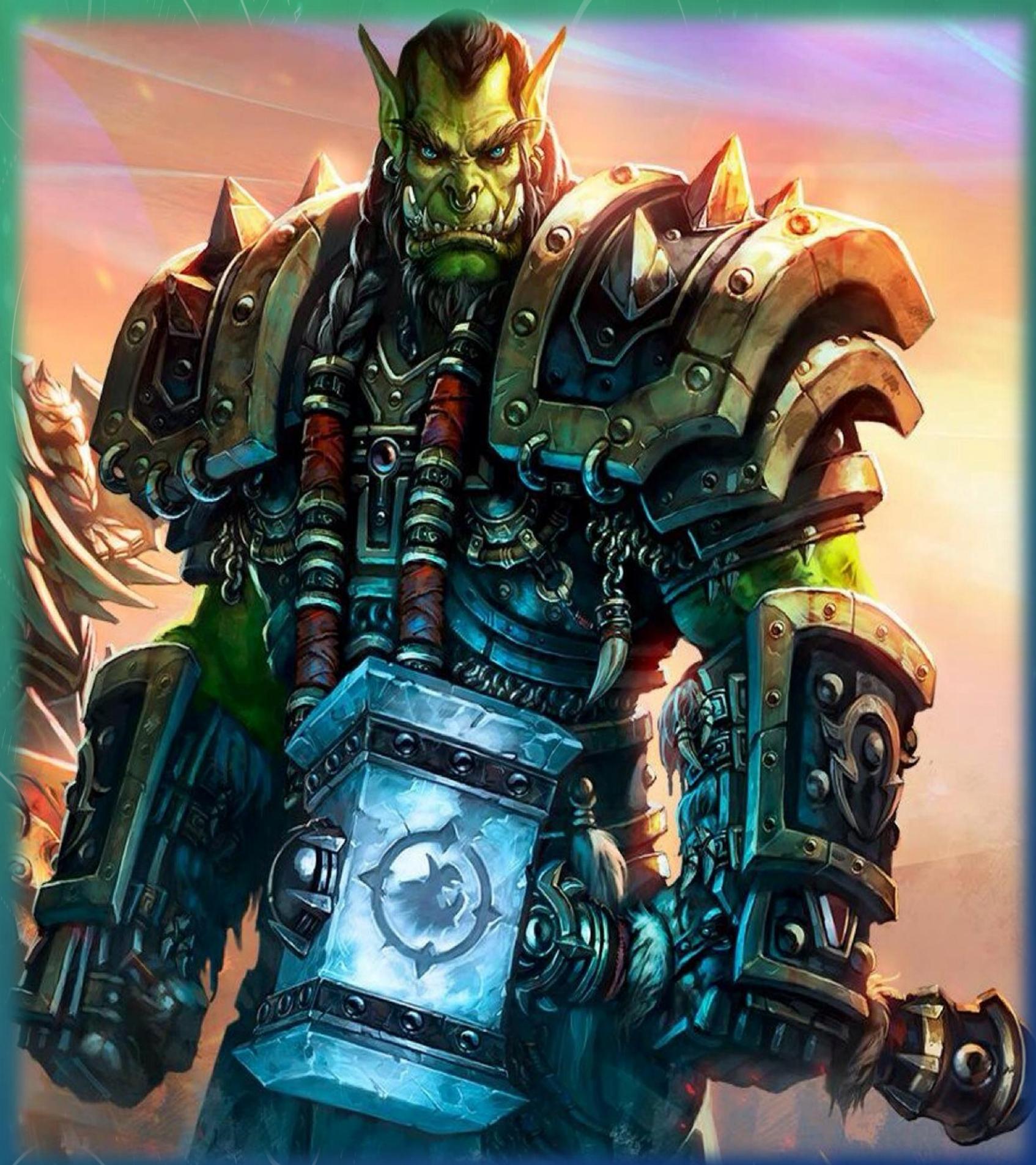
Es difícil imaginar una historia de fantasía sin monstruos. Hoy en día, simbolizan los miedos de la humanidad; la enfermedad, la muerte... La figura del héroe fue construida para hacer frente a estos elementos.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Muchos monstruos de fantasía como orcos o trolls ofrecieron una figura invertida del héroe y los videojuegos la han adaptado; en World of Warcraft, puedes jugar tanto en la Alianza Humana como en la Horda de los Orcos.

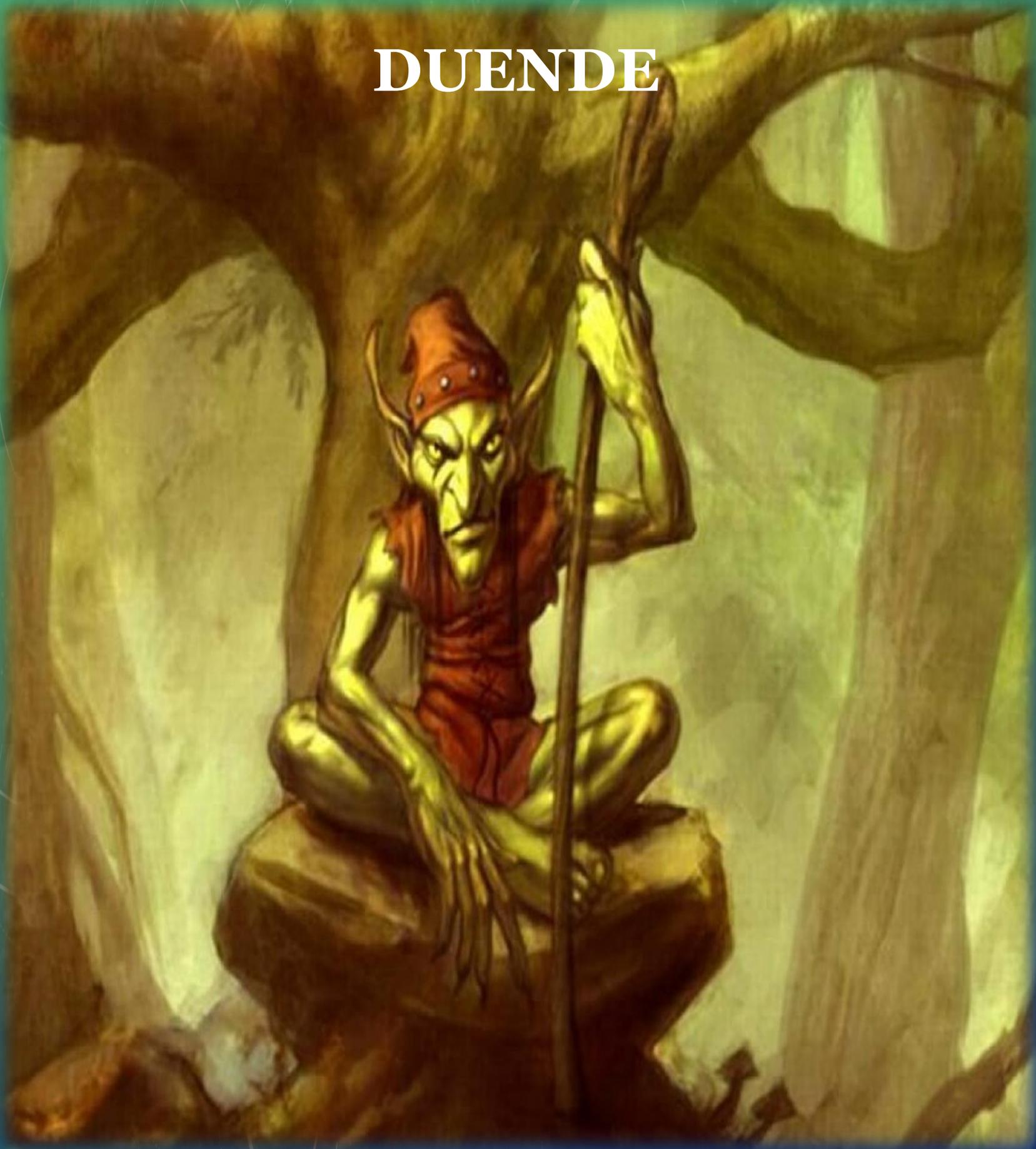


UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

DUENDE



La figura del duende es muy variada: generalmente son pequeñas y comparten el apego hacia los bosques y montes.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Son bromistas, adorables, malvados, tímidos... e incluso mágicos, y su existencia abunda en el folclore de muchas culturas alrededor del mundo.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

ARAÑA GIGANTE



LORD
OF THE
RINGS
TRIBUTE

www.LordOfTheRingsTribute.com

Cuando en una obra de fantasía nos encontramos con una araña gigante, rara vez es una criatura pequeña. Y aún más raro es que sea amigable.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Su carácter irracional se ve compensado con su gran inteligencia, acompañado casi siempre, de un apetito insaciable.



La mayoría de las veces, estas criaturas envuelven a su objetivo con su red, con el objetivo de devorarlo.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

GOBLINS



En los universos de fantasía, los goblins son descritos como criaturas humanoides malvadas, de aspecto pequeño y piel verde que viven en grupos generalmente bajo tierra.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



A menudo son representados como enemigos de los enanos y no representan una amenaza real para el héroe, aunque su servilismo solo sea un engaño.

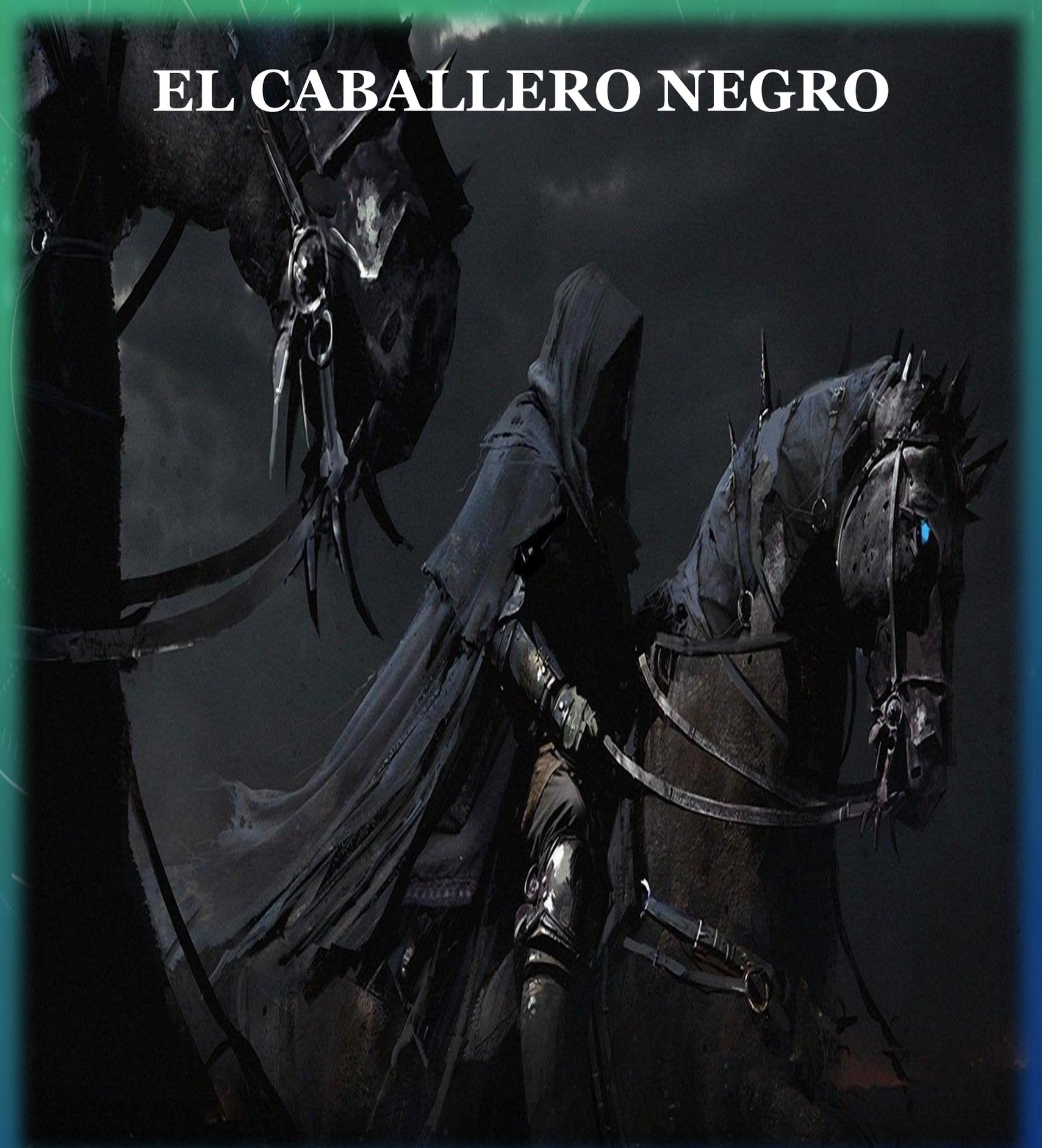


UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

EL CABALLERO NEGRO



Si el caballo es la conquista más noble del hombre, ver a un demonio cabalgando lo distingue necesariamente de las fuerzas del mal.



Es por ello que el jinete negro maldito representa a un enemigo poderoso como viejos reyes condenados o brujos imparables.



Estas criaturas hacen el papel de emisario, aunque en ocasiones son el enemigo a superar de los héroes de fantasía.

TROLLS



Semejantes a las criaturas presentes en la mitología nórdica, los trolls de fantasía son seres gigantes y extremadamente poderosos.



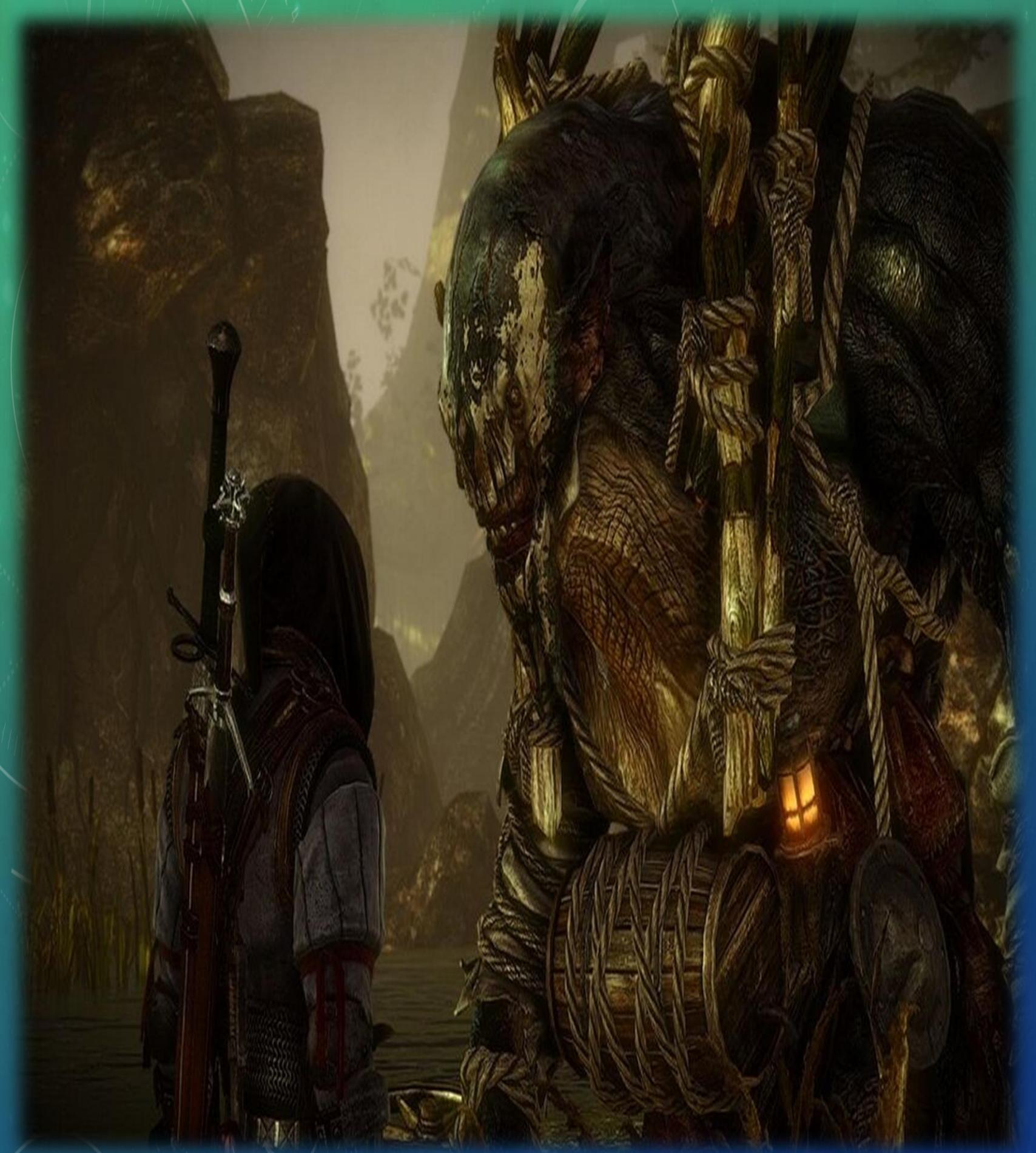
UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Suelen ser sensibles a los rayos del sol, por ello viven bajo tierra en colinas o montículos. En la literatura, su papel cambia desde gigantes diabólicos hasta hombres salvajes



Encontrarse con un troll nunca es algo bueno debido a su gran fuerza, por ello, para el héroe de fantasía, matar a uno es una gran hazaña.

EL DRAGÓN

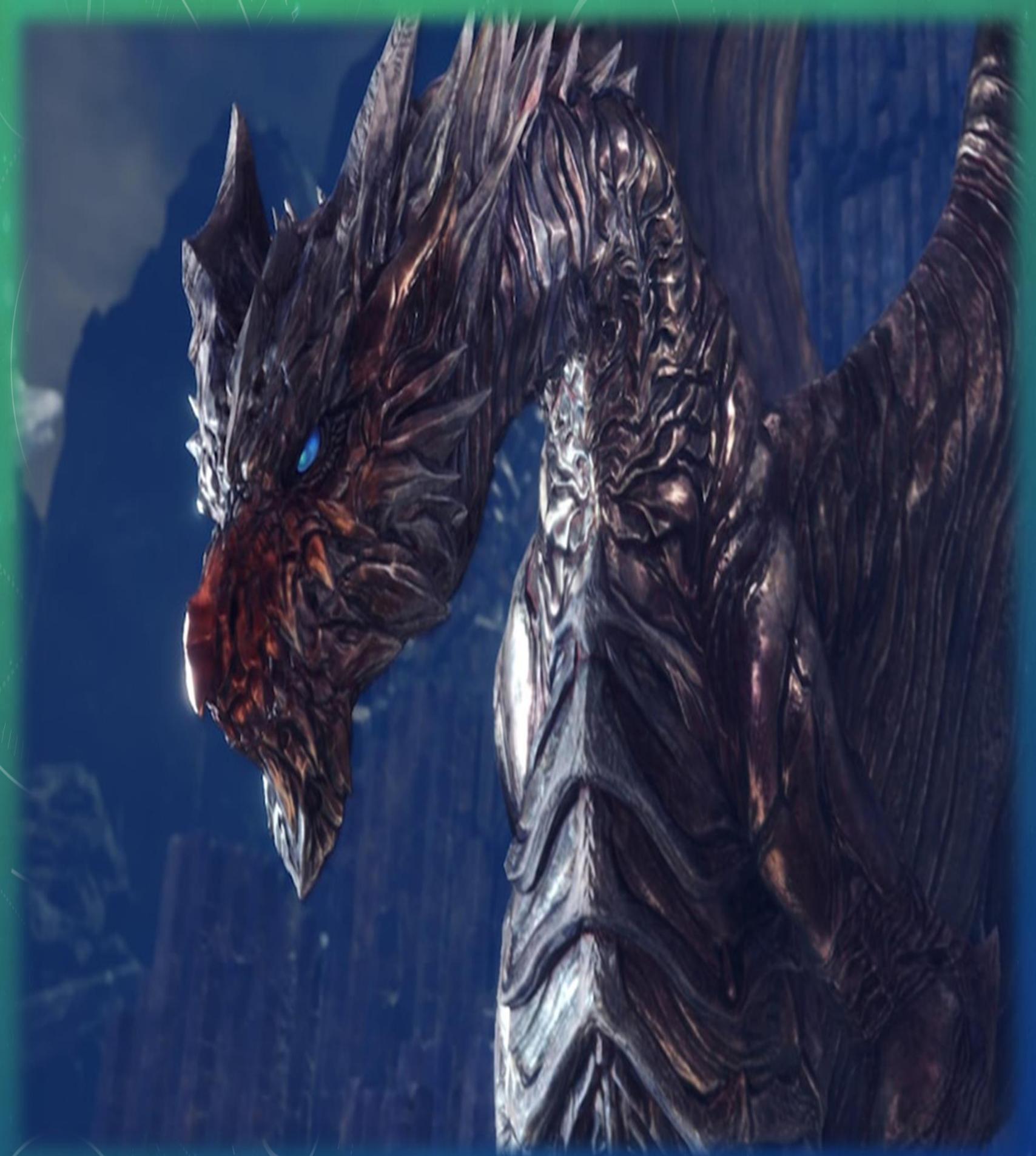
Su representación aparece en los relatos más antiguos. Podemos citar, por ejemplo, a Jörmungandr en la mitología nórdica, al dragón de los godos en Beowulf o al guardián del Vello de oro en la mitología griega.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



El dragón es la criatura mítica por excelencia y, posiblemente, la criatura más poderosa de los mundos de fantasía.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Ya sea con llamas abrasadoras o con un frío intenso, se arrastre o vuele, esta poderosa criatura sabe hacerse respetar.



La forma de los dragones que conocemos es gracias a Tolkien; criaturas de intelecto superior, cuya mejor representación es Smaug en *El Hobbit*. Su popular figura podemos encontrarla en *Dungeons and Dragons*, o en *Game of Thrones*.



Las historia de fantasía le ofrecen al espectador un mapa en el que se desarrolle la acción incorporando elementos del mundo real con aquellos imaginarios. Tanto en videojuegos como en juegos de rol, la fantasía se acerca a una narración espacial.



El espacio fantástico es ante todo imaginario, inspirado por los geógrafos griegos quienes representaron a estas criaturas en partes desconocidas, que, junto con la narración espacial, nos trasladan a un mundo de carácter simbólico.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

LOS PERSONAJES



El mago de la fantasía es, ante todo, un complemento del personaje principal. Al pertenecer a una categoría diferente de la población, el mago posee dones que lo hacen capaz de dominar el mundo o de salvarlo.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Best  Wallpaper.com

Muy a menudo aconseja al héroe, aunque también puede convertirse en el personaje principal de la historia.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Las hadas o las brujas no solo son ayudantes del héroe o enemigos a los que enfrentarse, también son heroínas, y a menudo aventureras. Aparecen en el siglo XII y están muy influenciadas por las mitologías celtas.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



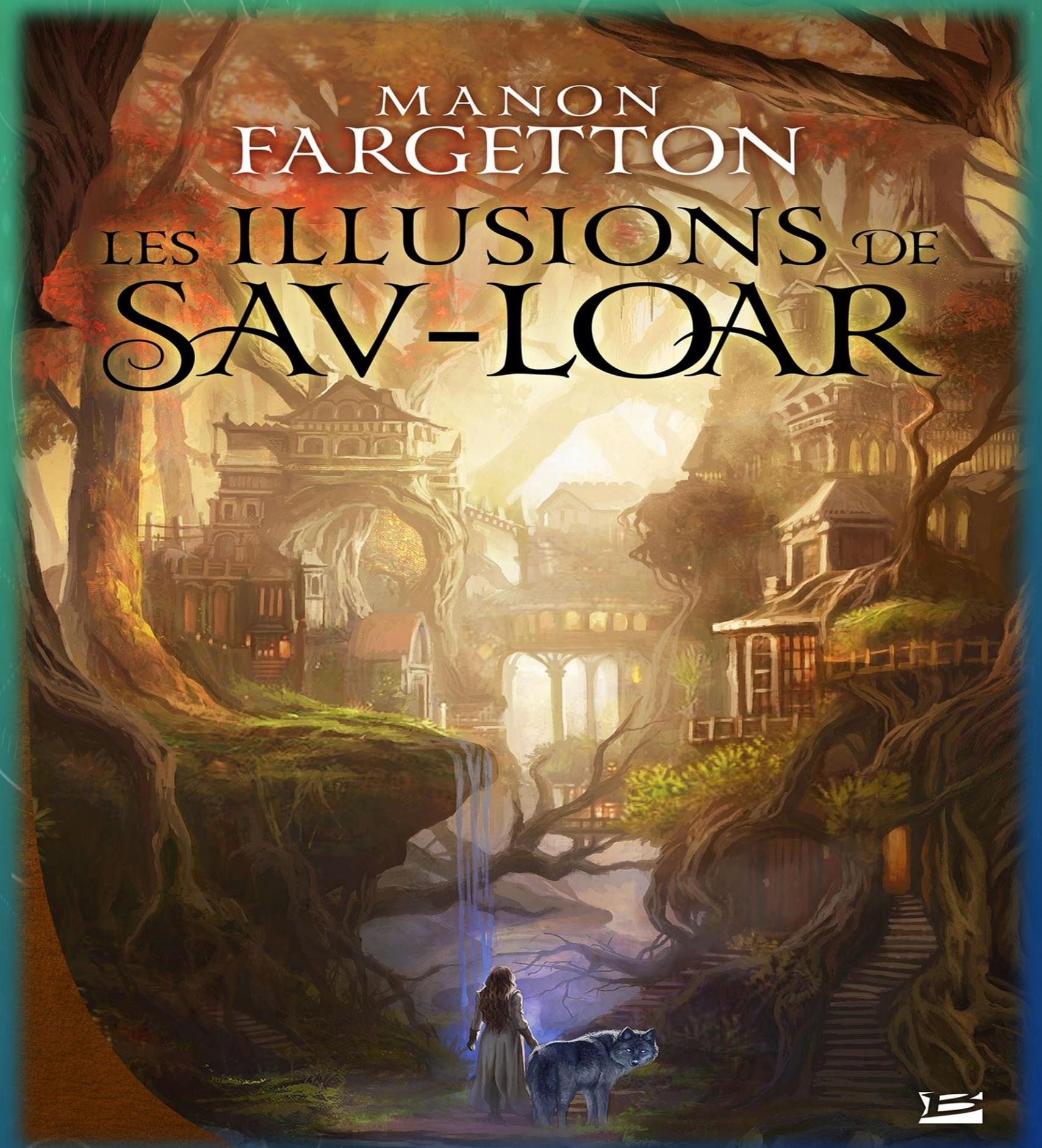
Ligadas a la flora y la fauna y cercanas a elfos y goblins. No fue hasta el siglo XIX donde se convirtieron en delicadas criaturas. Las hadas son conocidas por sus travesuras, ya sea para hacer el bien o por el contrario para hacer el mal.



Como Circe y Medea, las brujas han sufrido una mala reputación desde la antigüedad. De mujeres cultas conocedoras del poder de las plantas se convierten en personajes cuya apariencia refleja la oscuridad interior.

MANON
FARGETTON

LES ILLUSIONS DE
SAV-LOAR



Si la fantasía extiende esta representación negativa, también permite restaurar a estas criaturas; las brujas pueden seguir siendo enemigos, pero también heroínas, como en *Las Ilusiones de Sav-Loar* de Manon Fargetton



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

LOS OBJETOS MÁGICOS



Varitas, pociones, piedras filosofales... son numerosos los objetos mágicos que abundan en los relatos fantásticos. En la actualidad y en particular en las obras destinadas a los jóvenes, estos objetos ocupan un lugar importante.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



CUERNO DE GUERRA

Utilizado para comunicarse a largas distancias el cuerno de guerra indica el momento en el que un enfrentamiento está a punto de comenzar.

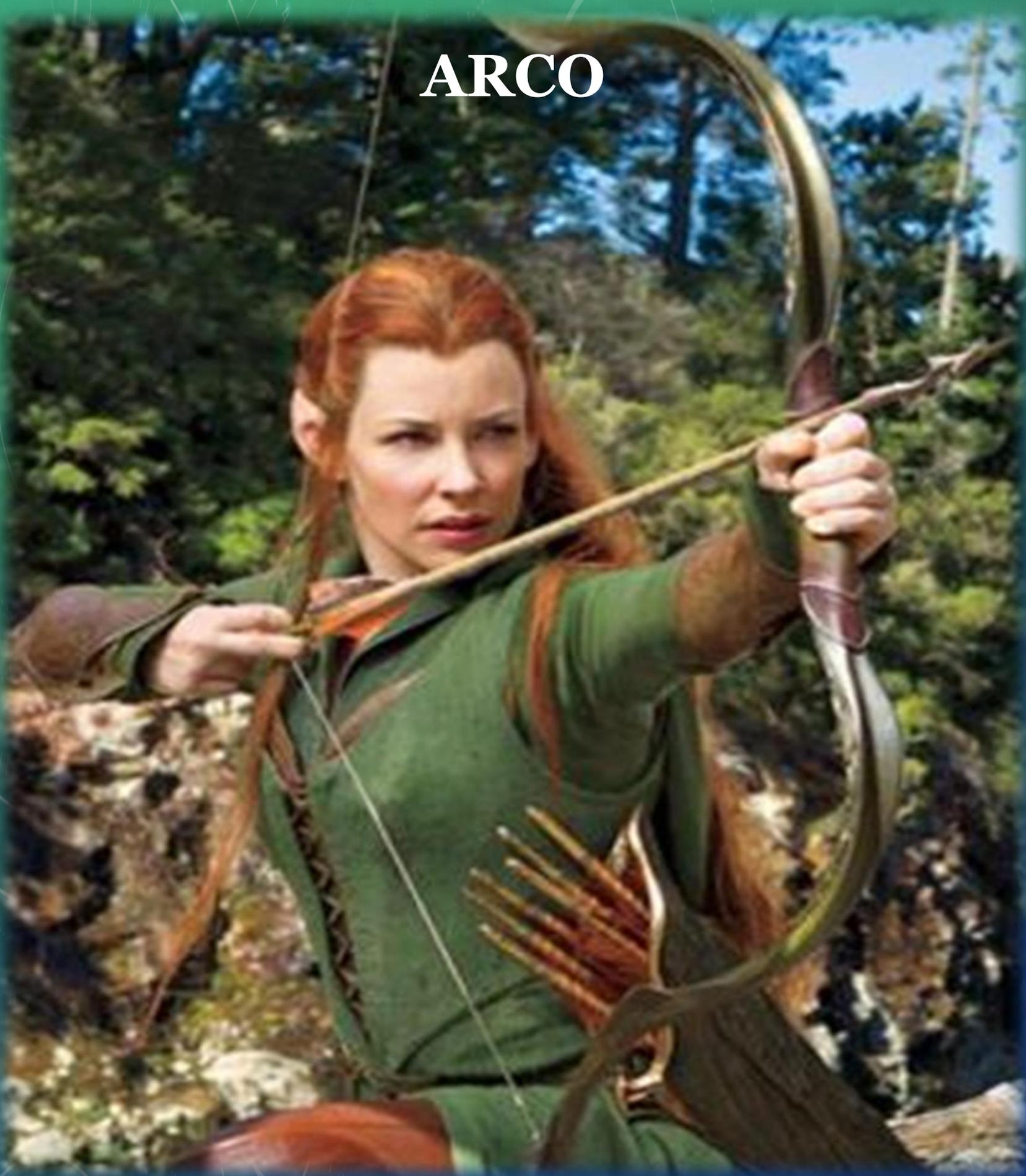


UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

ARCO



El arco es un arma bastante común en las historias de fantasía y quienes lo dominan a la perfección son los elfos.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



La distinguida personalidad de estas criaturas encaja muy bien con la idea de atacar al enemigo a largas distancias.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Los libros te permiten viajar a otro mundo, como en *Alicia en el país de las maravillas*, y en los videojuegos, los objetos mágicos, como el arma que porta el héroe, constituyen la ayuda necesaria para superar un desafío.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



En Harry Potter, podemos encontrar una escoba normal con la que de repente puedes volar, o un sombrero que cuando te lo pones puede leer tus pensamientos y determinar a qué casa de Hogwarts perteneces.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



En el subgénero *Sword and Sorcery* o literalmente *Espada y Hechicería* se le da más importancia a estas hojas afiladas dentro del mundo de la magia. Esta arma simboliza la valía del héroe, además de garantizar su protección.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



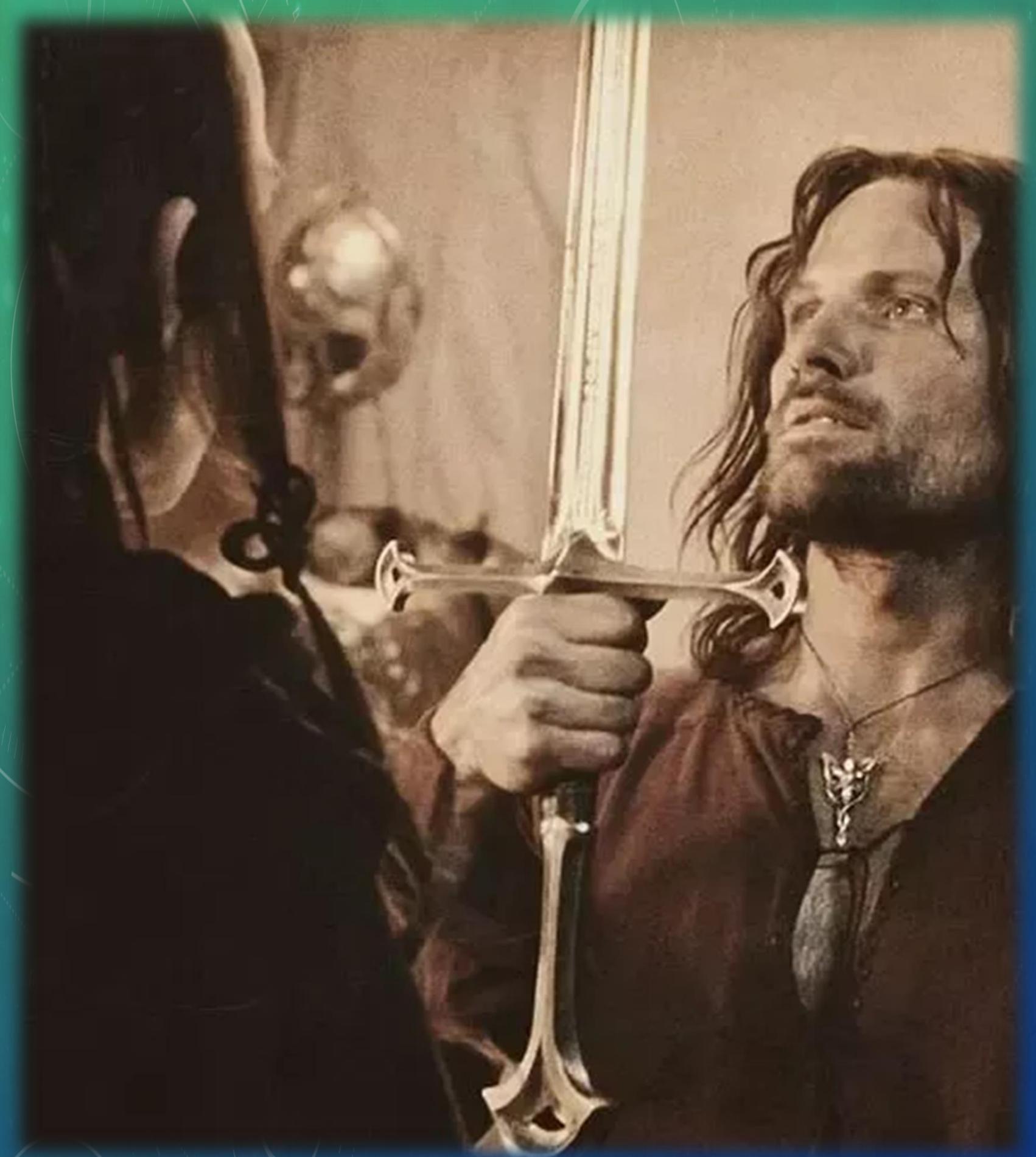
La espada, a menudo, tiene el poder de designar a su portador, como la espada Gram tomada del tronco de un árbol por Sigmund, o Excálibur, empuñada por el Rey Arturo.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Así como las armas de los caballeros de la Edad Media, las espadas fantásticas también tienen nombres propios, como Anduril o Dardo en El Señor de los Anillos.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Los anillos, incluso antes de albergar poderes mágicos, son esenciales en la tradición medieval: señal de pertenencia a un determinado grupo social, un símbolo de lealtad como con las alianzas e incluso un sello.



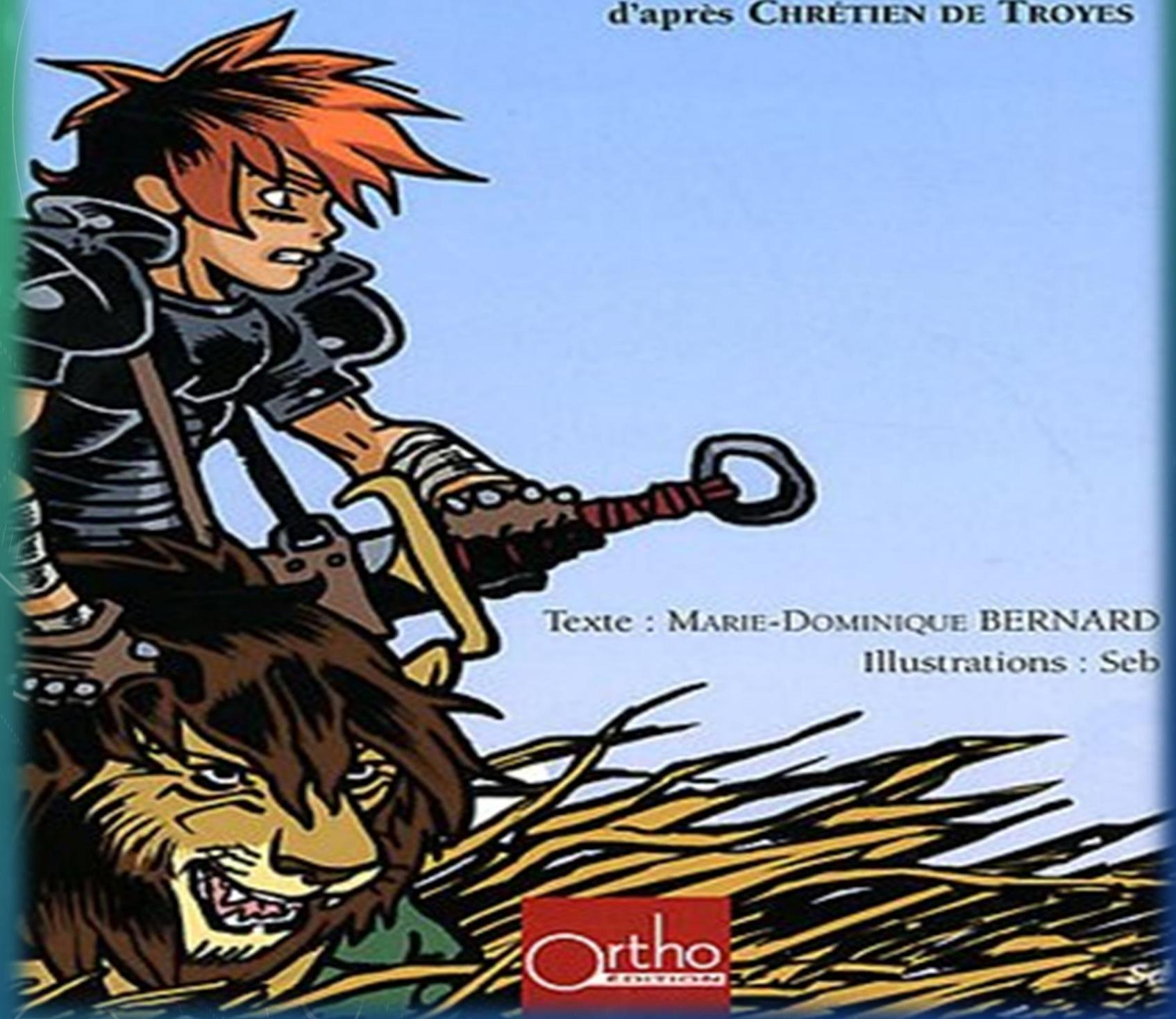
UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

YVAIN, LE CHEVALIER AU LION

d'après CHRÉTIEN DE TROYES



Texte : MARIE-DOMINIQUE BERNARD

Illustrations : Seb



En *Le Chevalier au Lion*, el caballero Yvain recibe un anillo de su amada para asegurarse de que no la olvidará durante sus viajes. También recibe otro anillo, que le permitía volverse invisible para evitar ciertos percances.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



En Edad Media también existen anillos, como el anillo Andvarinaut, capaz de crear oro, pero cuando Loki lo roba, éste se convierte en objeto de una maldición. Todos sus sucesivos portadores se vuelven codiciosos y violentos.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

ENANOS Y GIGANTES



Por su tamaño, los enanos y los gigantes impresionan o generan inquietud. A pesar de ser criaturas heredadas de la literatura escandinava, la imagen de los enanos ha cambiado mucho a través de las obras de Tolkien.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Los enanos habitan bajo las montañas donde extraen piedras y metales preciosos ya que estas criaturas son herreros destacables. Con ellas, pueden crear armas y joyas. Pese a su pequeño tamaño, a menudo son robustos y barbudos.



La imagen del gigante cubre tantos seres diferentes en los mitos que la fantasía se ha apoderado de ella; son los titanes que crean mundos, los ogros en los cuentos infantiles o los héroes colosales de las batallas.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Desde *El Gran Gigante* de Roald Dahl hasta Hodor, Hagrid o Beorn, la figura del gigante a menudo se asocia con la fuerza bruta o la simplicidad de su intelecto, a veces amables o con gran crueldad.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



LOS ELFOS

Son criaturas ancestrales que han sido durante mucho tiempo seres cercanos a las hadas o a los duendes hasta convertirse, bajo la pluma de Tolkien en nobles y adultos de excepcional longevidad y belleza.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Anteriormente, los elfos aparecían en las mitologías escandinavas y anglosajonas, equiparándolos con gente común, gnomos, duendes y hadas. Estas criaturas en *El sueño de una noche de verano* son seres celosos y alegres.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



A través de Tolkien descubrimos lo que constituye la figura del elfo: una criatura elegante, alta y muy hermosa, con una fuerte conexión con el bosque en el que habita. También hablan sus propios idiomas y están dotados de magia.



Fue J.K Rowling quien rompió con la figura de Tolkien, haciendo de Dobby un esclavo feo y despreciado en una sociedad donde se supone que los seres mágicos no humanos son inferiores.



UCA

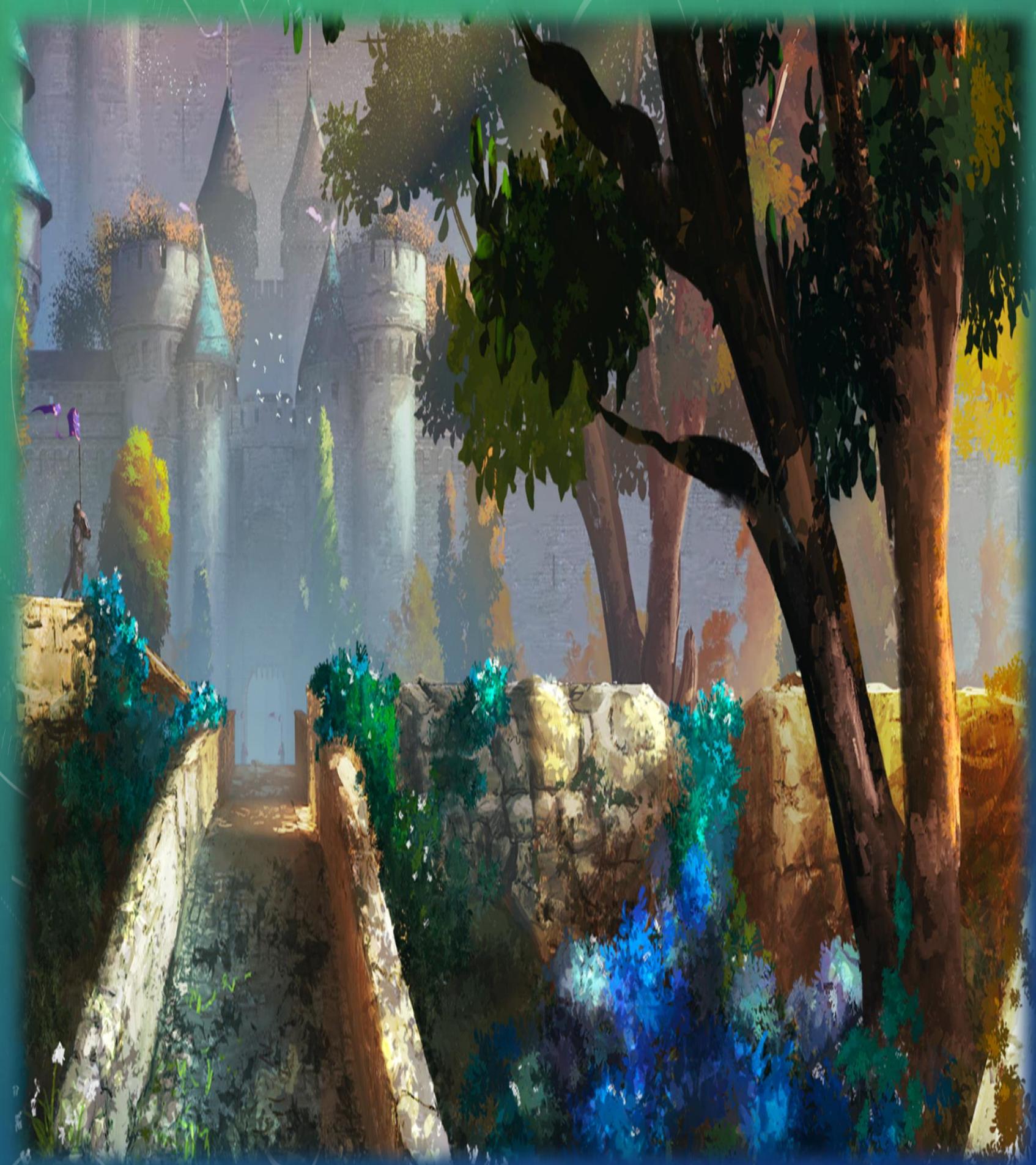
Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato

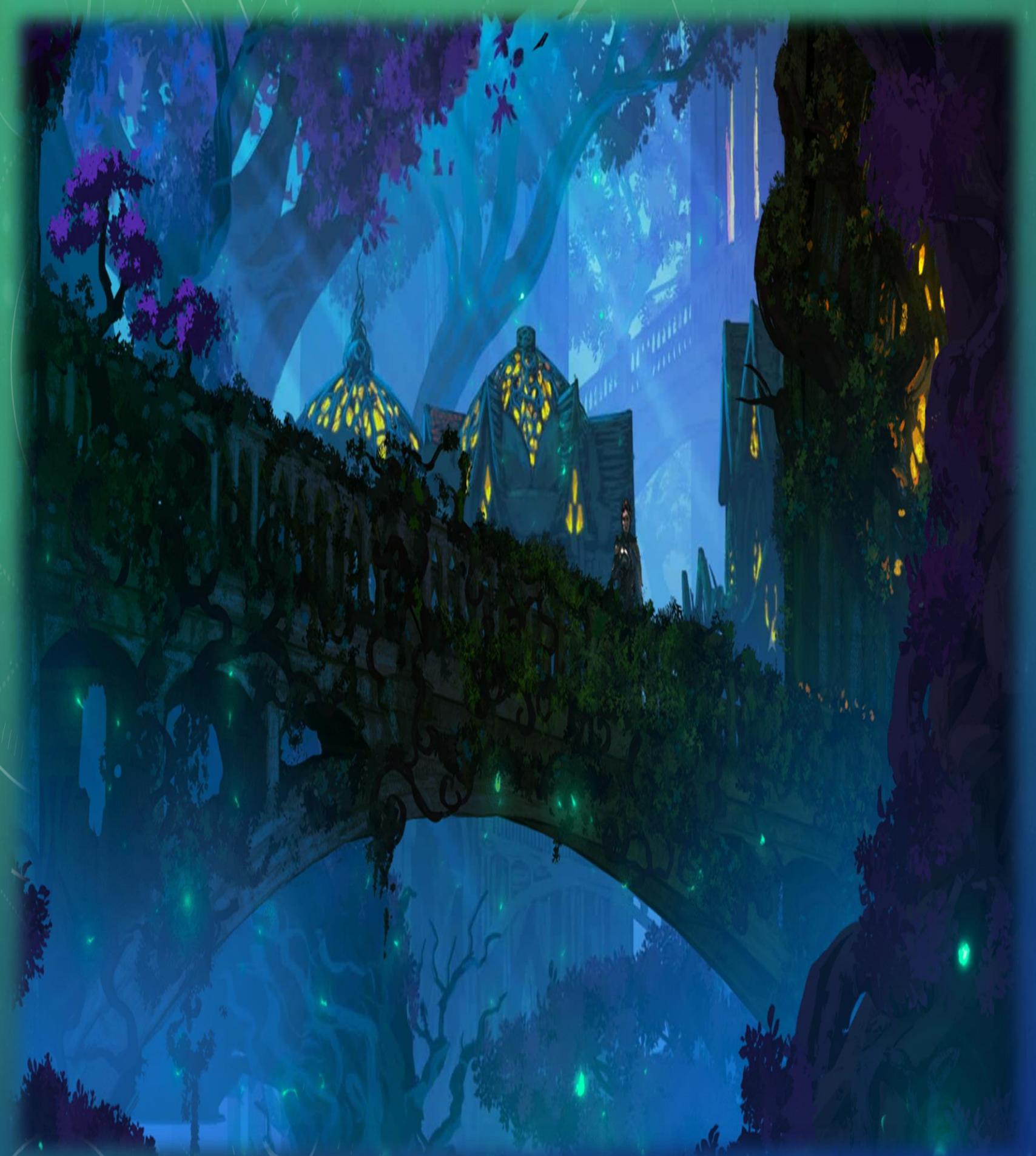


En esta historia, el Reino de Istyald, el gran árbol del conocimiento, poco a poco se debilita. Tu misión como héroe es unir fuerzas con las demás criaturas para frustrar el plan del Señor de las Sombras, quien está detrás de todo.

**UCA**Universidad
de CádizFacultad de Filosofía y Letras
Decanato



Los humanos pasan a un segundo plano, destacando por ser el centro de una trama complicada. Sin embargo, este bajo estatus trasciende al ser los héroes elegidos de las historias, como en esta aventura.



A lo largo de este videojuego, conocerás diversos personajes que te ayudaran en tu misión, ya sea dándote objetos mágicos o siendo aliados poderosos, como elfos o dragones.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato



Finalmente, y para reestablecer el equilibrio en el Reino de Istyald, tendrá lugar la batalla final que decidirá el destino de este mundo fantástico. En tus manos está preservar el equilibrio del reino y derrotar al Señor de las Sombras.



UCA

Universidad
de Cádiz

Facultad de Filosofía y Letras
Decanato