

# ***Itinerarios híbridos para lectores modernos. Un enfoque transmediático para textos de fantasía épica***

## ***Hybrid itineraries for modern readers. A transmedia approach to epic fantasy texts***

**Isabel Jerez Martínez**

Universidad de Murcia

[isabel.jerezmartinez@um.es](mailto:isabel.jerezmartinez@um.es)

**ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0002-8304-6383>

**Eduardo Encabo Fernández**

Universidad de Murcia

[edencabo@um.es](mailto:edencabo@um.es)

**ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0003-2710-2368>

DOI: 10.17398/1988-8430.41.91

Fecha de recepción: 10/11/2023  
Fecha de aceptación: 11/07/2024

Esta obra está publicada bajo una licencia Creative Commons



OPEN  ACCESS

Jerez Martínez, I. y Encabo Fernández, E. (2025). Itinerarios híbridos para lectores modernos. Un enfoque transmediático para textos de fantasía épica. *Tejuelo*, 41, 91-114.

Doi: <https://doi.org/10.17398/1988-8430.41.91>

**Resumen:** El contenido de la siguiente contribución se centra en la literatura fantástica de corte épico y en la formación del lector en tiempos de contenidos evanescentes. La meta principal es analizar el horizonte de expectativas de la persona lectora de acuerdo con una época de manifestaciones transmediáticas, pero que a la vez precisa una necesidad social del héroe. Se plantea un itinerario lector híbrido que tiene en cuenta las diferentes demostraciones culturales (en distintos medios, principalmente físicos y audiovisuales) que posee un texto y las proyecciones que todo ello puede tener en lo que respecta a la posible creación de contenido. Como conclusión se observa la necesidad de conectar la lectura con las atmósferas sensoriales que trascienden a las personas; del mismo modo, analizar qué es lo que espera el usuario de las narrativas que se le presentan; y, la necesaria realización de un recorrido por la actualidad y tradición de la fantasía épica o alta fantasía, que permita comprobar arquetipos o novedades en la arquitectura de tales textos y, si realmente, la evolución digital afecta a su diseño argumental.

**Keywords:** fantasía; lectura; cultura; medios de comunicación de masas; formación.

**Abstract:** The content of the following contribution focuses on epic fantasy literature and the formation of the reader in times of evanescent content. The main goal is to analyse the horizon of expectations of the reader in accordance with an era of transmedia manifestations, but which at the same time requires a social need for the hero. A hybrid reading itinerary is proposed that takes into account the different cultural demonstrations (in different media, mainly physical and audiovisual) that a text possesses and the projections that all this can have in terms of the possible creation of content. In conclusion, the need to connect reading with sensory atmospheres that transcend people is observed; likewise, the need to analyse what the user expects from the narratives that are presented to him/her; and the need to carry out a journey through the present day and tradition of epic fantasy or high fantasy, which allows us to verify archetypes or novelties in the architecture of such texts and whether digital evolution really affects their story design.

**Palabras clave:** imagination; reading; culture; mass media; training.

# **I**ntroducción

La lectura continúa siendo uno de los pilares de la construcción educativa y cultural que sostiene a las distintas sociedades. La preocupación de docentes, familias, bibliotecarios y mediadores es constante en torno a la preservación del acto lector y se procura la búsqueda de alternativas o estrategias seguras que mejoren el hábito lector (Chartier, 2000). Estas tareas se ven salpicadas por la presencia - ya permanente- de los recursos audiovisuales y la tecnología. La convivencia entre ambos soportes, el del libro y el de los dispositivos, es un hecho y el reto del hábito lector añade a su dificultad el hecho de encontrar un equilibrio temporal entre ambos estímulos.

Los saberes e información líquida frente a la información que queda recogida en almacenamientos físicos y tradicionales también ha

conseguido ocupar un lugar relevante en la cotidianidad de las personas, modificando en gran medida el acceso al conocimiento y a la información. Es evidente que la comodidad y velocidad de acceso atrae a las personas frente al uso de estrategias para adquirir la información o para seguir argumentos que se pueden aplicar a un libro. Por tanto, en este texto tendremos que tener en cuenta las situaciones aludidas para configurar una propuesta de pensamiento y actuación concreta.

Así pues, la formación del lector y sus circunstancias será objeto de nuestra preocupación. Y por esa razón, la posible hibridación de formatos se constituirá en una de las cuestiones a observar como generadora de conocimiento en la actualidad, relevando y complementando a las situaciones tradicionales de lectura. Reflexionar sobre el concepto del acto lector y qué puede significar este, puede conllevar el planteamiento de una superación de la tradición y un avance hacia la sinergia de lo físico y lo digital, aunque esta visión académicamente no tenga todavía mucho predicamento. Pero, si no se produce una involución, la tendencia se erige en torno a lo transmediático y al uso de plataformas varias donde un mismo texto e ideas pueden fluctuar (Scolari, 2013). Esta situación tiene dos consecuencias evidentes, aunque no estudiadas en profundidad; la primera relacionada con un cambio en los modos de pensamiento que, lógicamente incidirán en las posteriores conductas de las personas; y, una segunda que afectará al horizonte de expectativas de la persona lectora que verá modificada/enriquecida su visión de la producción literaria con los mencionados aspectos audiovisuales.

La necesidad social del héroe (encontrando en las aportaciones de Eliade (1973) o Campbell (2020) evidencias de su impacto social y contribución al imaginario colectivo) ha afectado al planteamiento de esta contribución ya que, esa presencia supone recurrir a la dimensión más épica o heroica de la ficción. La persistencia de la fantasía en nuestra cultura y la proliferación de manifestaciones artísticas basada en héroes y aventuras sobrenaturales supone un contenido que encaja bastante bien en la idea que hemos referido sobre la hibridación de formatos y contenidos. Por consiguiente, en esta aportación trataremos de pergeñar una propuesta de itinerario lector basado en la hibridación

de obras de literatura fantástica. Dicho enfoque debe redundar en la conservación del hábito lector, pero a la vez pretende enriquecer las acciones referidas al pensamiento y recepción de la cultura y de la realidad de acuerdo con los tiempos en los cuales vivimos y las características de estos. La meta de este estudio será pues explicitar un itinerario válido que muestre la permanencia de lo literario en las bases sociales y culturales, teniendo en cuenta las tecnologías emergentes y el trasvase informativo y narrativo que estas últimas conllevan.

## **1. La conexión de la lectura con las atmósferas**

Hemos mencionado previamente la presencia de multitud de estímulos que afectan a las personas en su día a día y en su relación con el procesamiento de la información, ya sea esta procedente de la ficción o de cuestiones que afectan, por ejemplo, a la labor familiar, estudiantil o profesional. Esa irrupción de lo audiovisual ha generado, como nos indica Augé (2009), un posible espacio para el anonimato y problemas en lo referido a la pertenencia cultural. Las raíces que se corresponden con la tradición se mantienen en la base social, pero la ausencia de referentes físicos y, sobre todo, del tiempo para visitar lecturas, documentos u otras manifestaciones, dificultan sobremanera el aludido sentido de pertenencia. El supuesto espejismo de la desaparición de esos referentes culturales, que se amparaban en lo letrado, genera en el ser humano cierta inestabilidad al sentir un desfondamiento en lo relacionado con su origen y presencia en este mundo (aunque las nuevas formas sigan manteniendo una base en la tradición oral). Pero, desde nuestro punto de vista, nos es más que un espejismo ya que, el entramado cultural del ser humano -teniendo en cuenta las diferencias entre zonas geográficas y la separación oriente/occidente- siempre se ha basado en el arte de contar historias (Egan, 1994). Como nos indica Harari (2015) la posibilidad de fabular y de crear mundos alternativos o de ficcionar la realidad nos diferencia del resto de animales y ha permitido que el ser humano haya pervivido hasta los tiempos actuales.

Este enfoque, que puede ayudar a comprender el comportamiento humano, motiva que podamos especular con la

premisa relativa a que somos lo que nos contamos (Villarroya, 2019) y aludamos al relato como custodio de nuestra forma de pensar y de actuar. Sin duda que la imprenta contribuyó a que las historias y hazañas humanas quedarán reflejadas por escrito de una manera accesible; pero, también es evidente que la transformación digital está conllevando el replanteamiento del acceso a la información y a los saberes. Los discursos ya no pueden ser unidireccionales en lo que respecta a la lectura, sino que deben atender al contexto en el que se vive; y, tal vez por ello, la consideración del audiovisual no tendría que estar supuestamente tan alejada del hecho lector.

Profundizando un poco en las diferencias entre las posturas referidas a la modernidad líquida (Bauman, 2003) y a la modernidad sólida, tal vez debemos tratar de acercar posiciones entre ellas para recoger lo mejor de ambas y poder alcanzar una hibridación positiva para la formación de la persona lectora. Así, no podemos ser demasiado exigentes con las cuestiones líquidas y tildarlas o relacionarlas con la falta de compromiso o con la desechable. Tampoco podemos asumir que la modernidad sólida siempre sea un tesoro o que tenga una durabilidad *sine die*. Es lógico pensar que las cuestiones relacionadas con la modernidad líquida puedan ser más volátiles y efímeras que las sólidas, pero también es cierto que estas últimas también es posible que caigan en el olvido, lo que las equipararía a las primeras. La consecuencia de esta reflexión nos conduce a no poder ignorar las atmósferas audiovisuales que nos envuelven, pero también a ser conscientes de que a ellas se ha llegado y están compuestas de los pensamientos y textos que proceden de la tradición. Por tanto, existe una conexión entre lo sólido y lo líquido, repercutiendo ambas en la formación del lector y, por ende, de la persona.

Recordando a Van Dijk (1980) cuando analizamos el discurso lingüístico-comunicativo de las personas, tenemos que aludir inevitablemente a su contexto, y este último va a determinar en gran medida a los constituyentes de esos actos comunicativos. Por esa razón, avanzamos hacia lo híbrido ya que, gran parte de lo que se incluye en los discursos se relaciona con lo audiovisual y, como hemos mencionado, citando a Whorf (1971) la conjunción entre uso del

lenguaje y pensamiento es indisoluble. A partir de esta premisa planteada en la globalidad de esta sección: la conexión entre la lectura y lo audiovisual, tenemos que revisar las posibilidades de los enfoques transmediáticos y cómo estos se pueden relacionar con la formación de la persona lectora. Lo novedoso de esta posible acción formativa se relaciona con la potencial multidireccionalidad del uso de diferentes formatos narrativos, propiciando que se pueda transitar por las distintas plataformas en las que se muestran los argumentos y personajes de las historias, para configurar un pensamiento enriquecido acerca de los contenidos ficcionales que han sido expandidos a partir de una idea y formato primigenio y original.

## **2. Función de lo transmediático en la modernidad líquida**

La construcción y difusión de los textos mediante diferentes plataformas, que conlleva la participación activa de un auditorio o público, constituye la noción referida a lo transmediático. Vinculando esta aportación a los apartados precedentes desarrollado en este artículo, observamos que encaja adecuadamente en la perspectiva de la hibridación. Desde la óptica del *transmedia* se consigue hacer crecer y expandir un texto. El hecho de complementar la narrativa desde cada uno de los flecos que pueda permitir cada soporte es clave para poder construir una atmósfera o, en su caso, un universo transmediático.

La evolución de la cultura y de sus manifestaciones nos ha llevado a un catálogo de distintas demostraciones donde se refleja un texto, un relato o una historia. No es extraño que la persona maneje cuestiones audiovisuales, musicales, lúdicas o propiamente lectoras en su día a día. Desde el sentido transmediático una persona lectora puede expandir su recepción de una historia y a través del resto de formatos (i.e. cine, series de ficción, cine, cómic, videojuegos o juegos de rol), y comprender diferentes aspectos que estuviesen en el original, pero tal vez no hubiesen sido desarrollados con una mayor profundidad. Recordemos que para que acontezca una narrativa transmediática hace falta que se produzca al mismo tiempo la interacción de tres medios

distintos a partir de los cuales fluctúe el texto (Jenkins, 2006; Pratten, 2011; Corona, 2016).

La premisa, que concierne a la confluencia de diferentes medios, motiva que la lectura de los textos físicos sea importante, pero ya no sea la única referencia porque todas las plataformas cuentan en su contribución a la recepción e interpretación del texto (Scolari, 2022). Esta perspectiva se corresponde evidentemente con una evolución de la atención y la recepción que va a implicar a todos los sentidos. Esta situación afecta e incide en la modificación del pensamiento y, por consiguiente, de la conducta. De igual modo, cambia la actitud hacia las historias, pudiendo hacerlas más atractivas y desatando una posible pasión por él. Esta visión también puede ser algo negativa hacia los textos físicos ya que, se puede incurrir en apartarse de lo menos atractivo, al no estimular varios sentidos a la vez.

Así, las aplicaciones, los blogs, los eventos asociados, los videojuegos, los *breakouts*, los *scape room* o los juegos de mesa pueden ser algunos de los medios en los cuales se puede expandir la historia, siendo completada por los creadores y, de igual modo, por parte de los jugadores o público al que están destinados. Algunos de estos medios se corresponden con la modernidad sólida y otros con la modernidad líquida, mostrando esa posible hibridación de la que estamos hablando en esta contribución. Cuando una historia tiene calado cultural y suele estar cercana en el tiempo para el público, parece más factible hallar manifestaciones de ella en distintas plataformas. Incluso en el más clásico de los textos literarios españoles como es *El ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha*, podríamos expandir la historia mediante rutas literarias (Castilla-La Mancha o toda España), la música (i.e. hay un álbum del grupo *Mago de Oz* inspirado en esta obra), películas (podemos hallar más de una decena), adaptaciones infantiles (serie televisión) y otros medios potenciales. La inmersión del público y el tránsito por las diferentes plataformas motivará una ampliación de la recepción del texto clásico.

Insertadas todas estas manifestaciones en la tendencia de la modernidad líquida, conviene que seguidamente reflexionemos acerca



de los posibles itinerarios que se le plantean a la persona lectora. Unos itinerarios que, en el caso que nos ocupa, la literatura fantástica, transitarán desde películas, videojuegos, cómics, juguetes o creación de contenido, pasando por el texto original (Harvey, 2015). Este último suele proceder de la creación literaria y se manifiesta en el medio que supone el libro físico; pero, hemos de estar atentos porque, en ocasiones, se produce un camino inverso y la creación procede de otro formato y termina teniendo también una versión que supone un libro físico. En lo que respecta a la creación y expansión que realizan los receptores, esta no tiene un inicio prescrito, sino que, es posible partir de un medio e ir conectando la información hasta la construcción de un universo propio con muchas partes. Por consiguiente, tenemos que analizar los itinerarios con una perspectiva de flexibilidad, dado la multitud de formatos y medios en los que puede aparecer un texto.

### **3. Itinerarios de lectura o itinerarios de acceso al conocimiento**

Cuando nos referimos a itinerarios de lectura podemos referirnos *stricto sensu* a un conjunto de libros o textos que se agrupan en una dirección y permiten a la persona lectura crear una experiencia o bagaje que redunde en mejorar su conocimiento sobre una temática determinada. Podemos pensar en itinerarios de lectura en torno a temas como el amor, como la guerra, como el poder, como la venganza o un sinnúmero de tópicos que son relevantes para el ser humano. Esos aspectos se repiten a lo largo de las décadas y épocas y suelen derivar en la constitución de textos clásicos. Estos últimos se agrupan entre sí y permiten establecer una línea temporal del itinerario, mezclando lo clásico con lo moderno, siendo los argumentos de las historias coherentes con esa temática seleccionada para el itinerario (Jover, 2014).

También podríamos pensar en itinerarios de lectura si reflexionásemos sobre las estrategias de promoción que incluyesen distintas actividades que acercasen los textos a las personas (en este caso, es posible que las lecturas fragmentadas cobrasen un mayor protagonismo). En cualquiera de los casos mencionados, la lectura se

sitúa en el centro de las actuaciones y su ensalzamiento es algo evidente. La duda estriba en la concepción que tengamos de ella y, en sí, realmente, existe una evolución de la idea de lectura o se mantiene en la senda de la tradición.

La dinámica vital y social que paulatinamente se instaura en la conducta de las personas se encuentra caracterizada por la celeridad en el acceso a las ideas y en la reducción de la atención sobre las mismas. Por esa razón, es posible que debamos de ir equiparando la noción de acceso al conocimiento y a la información con el de la lectura. Este hecho podría justificar la presencia de las lecturas fragmentadas como estrategia de fomento del hábito lector. Las píldoras informativas o relativas a fragmentos de lectura (Encabo et al., 2022) se incorporan a las tendencias de pensamiento de las personas y son reclamadas por estas última de acuerdo con esa necesidad de recabar información o ideas en el menor tiempo posible. La concepción de itinerario lector que nos muestran autores y autoras como Barriga (2019), Bataller (2023), Jerez Martínez y Hernández-Delgado (2021) o Jover (2014) son válidas ya que, se basan en cuestiones como las cartografías, en temáticas como el miedo o en pretextos como rutas turísticas o literarias, pero, también hemos de ser conscientes de los componentes líquidos que trascienden a la población y a su demanda de contenidos audiovisuales o de creación de contenido que, pueden suponer otro tipo de itinerario.

Los formatos se hibridan y, aunque sigue habiendo personas que optan por un solo medio para acceder a la información y a las historias, también emerge un tipo de personas que precisan fluctuar entre distintas plataformas para encontrar la motivación que le haga llegar a los textos o para conformar su propia narración. Los formatos narrativos han mutado en diversidad y ya no solo el libro es la fuente de conocimiento, sino que los videojuegos, el cine, las series, los blogs donde se expresa el posible *fandom*, también se muestran como manifestación cultural que espera su legitimidad como medio formativo y alfabetizador. La consecuencia de esta transformación social también se va a mostrar en las expectativas de la persona lectora. Esta última, pese a que pueda ser una acérrima defensora de la cultura letrada, se va a ver inmersa en la participación de los elementos mediáticos, viendo cómo se

entremezclan ideas de las recreaciones textuales, pudiéndose ver modificado su horizonte de expectativas. Dependiendo de este, el itinerario lector demandado puede verse alterado hacia la postura híbrida que ya hemos referido previamente. Por ello, dedicaremos el siguiente de los apartados a tratar tal aspecto.

#### **4. El posible cambio en el horizonte de expectativas del lector**

La tradición letrada establece que el horizonte de expectativas de la persona lectora estuviese basado en una narrativa, habitualmente lineal, plasmada en los libros físicos –y/o en su caso electrónicos-, lo que motivaba el mantenimiento de la tradición. Actualmente, los cambios sociales han conllevado que, por ejemplo, como nos indica Lea (2023), las interacciones de las personas usuarias en la red, haya generado nuevos procesos de creación y la dicotomía clásica original-novela y la copia-película esté siendo superada. El protagonismo que adquiere el receptor en el desarrollo transmediático nos hace cuestionarnos si su horizonte de expectativas también queda modificado (Jauss, 1992; Rosenblatt, 1978).

El ser humano articula la construcción de sus culturas y sociedades alrededor de relatos. Estos pueden corresponderse con imaginarios con un contenido cercano a la realidad, pero en otros casos se vinculan a la ficción. La fina línea que separa a ambas motiva que el hecho de contar historias sea clave para el desarrollo de la humanidad. Acostumbrados a escuchar o leer estas, la persona va creando un horizonte de expectativas que gira en torno a las experiencias que se han ido teniendo con respecto a las narrativas conocidas. Este hecho parece que será invariable, aunque continúe produciéndose una constante evolución tecnológica. Tradicionalmente, el horizonte de expectativas se podía confeccionar a partir de la forma y estructura lingüística de las historias y se combinaba este factor con el tema que estas poseía. Ambas, en función del recorrido experiencial conseguían predisponer a la persona lectora ante un nuevo texto y le permitían crear un horizonte de expectativas.

Actualmente, ante la diversidad de plataformas y estímulos por donde fluctúa una historia, el horizonte de expectativas de la persona lectora puede ser modificado. Hay que tener en cuenta que la mera existencia de *booktráilers* o de *booktubers* posiblemente provoca una influencia en la potencial idea que el lector crea en su mente sobre las historias. De igual modo, el acceso a una narrativa a través de un videojuego, de una canción con inspiración literaria, o de la lectura de un blog, permiten la configuración de un pensamiento previo sobre el texto a leer y la preconexión con las experiencias previas.

A tenor de lo expresado previamente, recuperamos la aportación de Stephens y McCallum (1998) cuando reflexionan sobre la recreación de historias y nos indican que siempre un condicionamiento ideológico en ellas, sin que los nuevos textos puedan ser de alguna manera libres. Ese supuesto sesgo también acontece en las plataformas intervinientes en el proceso transmidiático ya que, la importancia de la captación y de un cierto mercantilismo rodearán a las nuevas creaciones. En el caso del mundo editorial existe tal condición, pero tal vez no sea tan potente como el resto de empresas que afectan a los citados medios.

¿Qué espera pues la persona lectora del siglo XXI? Probablemente estímulos que conecten con su día y día y, de igual modo, con aquellas temáticas sociales que se ponen en valor en su época. En un mundo interconectado, es lógico pensar que muchos de esos reclamos le van a llegar vía aplicaciones de móvil, mediante navegaciones por internet o mediante producciones audiovisuales. Este hecho provoca motivos de cambio y actualización entre los mediadores de la lectura que deben, desde nuestro punto de vista, pensar en la fusión de plataformas, desde un enfoque transmidiático, para conseguir que las personas usuarias no se dispersen y caigan en el mero conocimiento enciclopédico de las cosas, alejándose de la esencia literaria.

La consecuencia de todo lo expuesto debe hacer reflexionar a los mediadores sobre la naturaleza de las personas lectoras; esta última ha variado en función de las condiciones y cambios sociales. Esto nos conduce a la necesidad de explorar los gustos y expectativas de estos

potenciales lectores (Lluch, 2010; Martos-García y Martos-García, 2010). Seguidamente, expondremos la necesidad social del héroe como uno de los pilares de la literatura fantástica, temática que será nuestro objeto de análisis para procurar un posible itinerario lector basado en lo transmediático.

## **5. Persistencia/resistencia de la fantasía. La necesidad social del héroe**

Como sabemos y hemos reseñado previamente, la necesidad humana de contar historias se vincula a la proyección de sus inquietudes en ellas. Es decir, las inseguridades y la falta de certezas que posee el ser humano son manifestadas a partir de las narrativas. Estas, en un principio comenzaron como mitos y luego se han ido perfeccionando en forma de cuentos, leyendas o novelas. La superación de las personas frente a los elementos de la naturaleza motivó el surgimiento del héroe, figura que se ha mantenido hasta nuestros días. Frente a la citada debilidad frente a la naturaleza, el ser humano se siente superior e incluso se ve capaz de superar su inferioridad física y su levedad vital al reconocer a los héroes (Eliade, 1973).

La búsqueda del bien frente al mal suele ser objeto de tratamiento en las historias míticas las cuales han repercutido de manera notable como hipotextos de las narraciones fantásticas; en ambas la intervención de divinidades y de seres humanos dirime el éxito o fracaso en la persecución del lado positivo de la dicotomía (Jones, 2005; Lukens, 2007). Son los lugares inventados y las acciones sobrenaturales de los protagonistas los que hacen que la proyección ficcional sea satisfactoria para el ser humano. El aderezo de la aparición de criaturas no reales conforma mundos paralelos que conducen a un estado de satisfacción estética e intelectual (González Salvador, 1984; Todorov, 1972).

Pese a los adelantos tecnológicos insertos en la cultura que nos trasciende, existe la necesidad social del héroe ya que, la parafernalia digital no puede ocultar el sentir humano y la demanda de respuestas

para aquellas preguntas que persiguen a las personas sobre su procedencia, sobre su quehacer y sobre su destino. Esta figura calma la posible ansiedad que puedan generar tales interrogantes ya que, la sublimación de las cualidades humanas proyectadas en el héroe, producen una sensación de alivio y, sobre todo, de evasión. Campbell (2020) nos habla de un patrón narrativo del trayecto del héroe, constando este de una serie de etapas en las que este personaje principal comienza un viaje iniciático con la presencia de un mentor, hallando dificultades y concluyendo en una meta -normalmente asociada a la noción del bien y del final feliz-.

La anterior situación descrita ha sido calificada por autores como Brandon Sanderson en el previo de su obra *Elantris* como *Síndrome de Campbell*. Este último supone la asunción del estándar de las historias fantásticas, donde los héroes son llamados a búsquedas misteriosas, superan sus tribulaciones y llegan a ser maduros. Esta secuencia es descrita por Sanderson como un sinónimo de posible anquilosamiento. Ante todo, porque se puede generar cierto molde a partir del cual los hilos narrativos se repiten (Castro, 2016). Ese posible encasillamiento puede derivar en la creación de un estereotipo nocivo para la literatura fantástica. Pese al auge de su recuperación en las dos últimas décadas, sobre todo, por el efecto de las adaptaciones audiovisuales (Colomer, 2009), es posible hallar cierto estigma social que identifica estas producciones como específicas de un tipo de población, etiquetándola en ocasiones como desplazada de las características estándar de un lector literario.

Debemos de contemplar la situación desde la perspectiva de la proliferación de manifestaciones culturales vinculadas a la literatura fantástica. El hecho de que emanen tales producciones motiva que tengamos que atender a esta modalidad como legítima en el ámbito literario. Lógicamente estas nuevas demostraciones se inspiran en autores clásicos como Tolkien, Pratchett, Martin, Rothfuss, Ende, sin olvidar a Stoker, a Lovecraft o Stevenson. Debido a las anteriores razones, deseamos reflexionar sobre posibles itinerarios híbridos en la siguiente de las secciones.

## 6. Propuesta de un itinerario híbrido de literatura fantástica

La alta fantasía, la fantasía épica o la fantasía heroica son manifestaciones literarias que encuentran sus hipotextos principalmente en las narraciones mitológicas. En la época moderna hemos de remontarnos a 1872 para hallar la obra de George McDonald, *La princesa y los trasgos*, que supone un claro punto de partida para este tipo de textos. Posteriormente, Eric Rücker Eddison publica en 1922, *La serpiente Uróboros*, otro importante referente. Más tarde, son multitud las obras que se produce, destacando en 1954 *El señor de los anillos* de J. R.R. Tolkien.

La lectura de estas producciones junto con otras es clave para tener una perspectiva del tipo de texto al que el lector se enfrenta. Los tipos de historias que puede hallar la persona lectora sobre el héroe o heroína embarcados en una narración fantástica se suelen caracterizar por profecías en las que el protagonista va perfeccionado sus destrezas y descubriendo su destino; transgresiones y destierro del héroe y posterior vuelta triunfante tras demostrar su honra y honor; historias de engaños y fechorías (raptos, guerras, invasiones) y posterior restitución del héroe; el protagonista como redentor de desgracias; el héroe que aparece en un lugar concreto de conflictos y los soluciona; o, el héroe que es convocado para la competencia consistente en una serie de pruebas, las cuales gana. No podemos olvidar que no es solo el personaje de ficción masculino el que realiza estas acciones, sino que a través de los diferentes formativos narrativos también se puede apreciar que existen modelos tradicionales y heroínas actuales que protagonizan obras fantásticas (Raya, 2019).

Como vemos, en todas ellas el ser humano de manera colectiva en las narraciones orales de antaño y, actualmente, a través de la creación del escritor o escritora sublima la figura humana y la coloca por encima de enemigos de la naturaleza o de su propia condición.

Las tendencias actuales sitúan a estas producciones en un estadio que se orienta hacia las series bien de libros, bien de creaciones audiovisuales (Martos, 2016), prolongando en el tiempo las acciones de

los protagonistas, propiciando el disfrute de los usuarios/lectores. A esta expansión en el tiempo se añade la modalidad audiovisual que implica a los distintos sentidos y que añaden otras manifestaciones artísticas como, por ejemplo, puede ser la música (Castro, 2022). El impacto de la tecnología motiva que los planteamientos clásicos con respecto de esta modalidad literaria se modernicen y pasemos a hablar, como nos indican Freire et al. (2023), de nuevas terminologías como multiversos, *storyworlds* o narrativas mixtas. A los pilares básicos de la fantasía épica caracterizados por la presencia subyacente de los mitos, la presencia de héroes y los mundo secundarios o paralelos (Castro, 2023), se unen ilustraciones, videojuegos, música, aplicaciones que envuelven los argumentos en universo multimodal que, probablemente, sea lo demandado por las condiciones sociales y culturales que rodean a las personas.

A continuación, reproducimos una tabla en la que incluimos ocho autores y sus obras que son susceptibles de poseer una proyección transmediática. Esto, evidentemente, permite generar itinerarios híbridos de acceso a las historias. Esto es, lo que ya hemos apuntado con anterioridad: podemos iniciar el camino de conocimiento a la obra desde un determinado medio e ir incrementando nuestro saber, incluso hasta complementar las historias con aspectos o razonamientos que no existían en lo originales.

En la tabla que seguidamente se expone se incorporan el autor o la autora, el libro principal o la serie de libros que conforman la obra relevante susceptible de que se genere el universo o situación transmediática, el año en el que se publicó el texto y si posee una trayectoria, es decir, si en la actualidad pervive alguno de los diferentes medios a través de los cuales se ha ramificado la historia; su temática principal, las posibilidades transmedia y cuál sería el punto de partida más factible o recomendable.



**Tabla 1**

*Obras de literatura fantástica y su proyección transmediática*

<b>Autor</b>	<b>Libro o serie de libros</b>	<b>Años de publicación original/trayectoria</b>	<b>Temática</b>	<b>Posibilidades transmedia</b>	<b>Punto de partida de itinerario más factible en la actualidad</b>
Neil Gaiman	<i>Sandman</i>	1989 hasta actualidad	Fantásia oscura	Cómic Audio drama Serie de televisión	Cómic/Serie de televisión/Libro
Laura Gallego	<i>Memorias de Idhún</i>	2004 hasta actualidad	Fantásia	Serie Cómic	Libro/Cómic/serie
Robert Jordan	<i>La rueda del tiempo</i>	1990 hasta actualidad	Fantásia	Cómic Juegos Música Serie de televisión	Serie de televisión/Libro
G. R. R. Martin	<i>Canción de Hielo y Fuego</i>	1996 hasta actualidad	Fantásia con hincapié en la política	Televisión Juegos de rol Juegos de mesa Videojuegos	Serie de televisión/Libro
Terry Pratchett	<i>El color de la magia</i>	1983 hasta actualidad	Fantásia épica	TV serie/película Videojuegos	Libro
J.K. Rowling	<i>Harry Potter</i>	1997 hasta actualidad	Fantásia	Películas Videojuegos Parques temáticos Juegos de cartas	Películas/parque temático/videojuego/libro/serie (proyectada)
Andrzej Sapkowski	<i>Geralt de Rivia</i>	1992 hasta actualidad	Fantásia	Serie Videojuegos Cómic	Serie/videojuego/libro
J.R.R. Tolkien	<i>El Señor de los anillos</i>	1954 hasta actualidad	Alta Fantásia Fantásia épica	Cine Televisión Juegos de mesa Videojuegos	Cine/Serie de televisión/Libro

Fuente: elaboración propia

Analizando la tabla propuesta, advertimos que las ocho obras seleccionadas se proyectan hacia la actualidad, es decir, su lectura continúa estando vigente y los medios asociados siguen siendo estando disponibles ya que, se han ido actualizando mediante sucesivas versiones y han sido objeto del fenómeno *fandom* -por ejemplo, Gaiman (Rovira-Collado y Rovira, 2020)-. Tal vez la obra de Pratchett esté un poco menos actualizada (si bien no podemos olvidar la versión en forma de serie de *Good Omens (Buenos presagios)*, pero el resto es posible hallarlas en distintas plataformas. Podemos señalar que el libro sigue siendo el referente claro de la aproximación a las historias, aunque en los años recientes han sido las series de televisión (adaptando dichos textos), las películas -*El Señor de los anillos* o *Harry Potter*- y los videojuegos los que han originado una vía de conocimiento de estas obras.

En la siguiente tabla contemplamos el formato que, probablemente haya popularizado más las citadas obras. En cada caso se puede observar que en ocasiones coincide con el título original, pero otras veces varía en función de las adaptaciones y, comprobamos que tampoco hay uniformidad en el medio que más impacto, tiene, unas veces es el cine, otras la televisión y otras el propio libro.

**Tabla 2**

*Elemento/formato que ha dado más visibilidad a la obra*

<b>Autor</b>	<b>Libro o serie de libros</b>	<b>Formato que probablemente le haya dado más visibilidad</b>
Neil Gaiman	<i>Sandman</i>	Cómic
Laura Gallego	<i>Memorias de Idhún</i>	Libro
Robert Jordan	<i>La rueda del tiempo</i>	Libro
G. R. R. Martin	<i>Canción de Hielo y Fuego</i>	Serie de televisión ( <i>Juego de Tronos/La casa del dragón</i> )
Terry Pratchett	<i>El color de la magia</i>	Libro
J.K. Rowling	<i>Harry Potter</i>	Películas
Andrzej Sapkowski	<i>Geralt de Rivia</i>	Videojuego
J.R.R. Tolkien	<i>El Señor de los anillos</i>	Cine

Fuente: elaboración propia

Dada esta situación, acontece la duda: ¿es algo nocivo el hecho de comenzar el conocimiento de estas historias por la vía audiovisual? Podría parecerlo si nuestra postura es inflexible en torno a la cultura letrada. Desde ese punto de vista, las adaptaciones audiovisuales siempre van a ser sucedáneos del original y nunca van a alcanzar la calidad deseada. Pero el enfoque transmediático se basa en la expansión de la obra; por tanto, si la expectativa reside en la complementariedad, la aproximación a la historia podría comenzar en diferentes medios. La clave residiría en ir encontrando aspectos que ayuden a construir la obra desde distintas ópticas mediáticas, proporcionando explicaciones coherentes acerca de la presencia o no en las diferentes adaptaciones.

Como ya se ha indicado previamente, la persona lectora del siglo XXI está expuesta a multitud de estímulos sensoriales; por ello, su forma de procesar la información ya no es del todo lineal, permitiéndose la hibridación de formatos en la construcción que ella hace de la recepción de una determinada obra. Consideramos pues que la literatura fantástica cumple las condiciones para transitar por la idea de *transmedia* y, los itinerarios son posibles de ser llevados a cabo partiendo de distintos medios, siempre con la idea de la compleción y no de la dispersión o la exclusión de formatos en virtud de su tradición o simplemente de lo atractivos que puedan ser. Aunque, también es justo contemplar la posibilidad de que el usuario disfrute únicamente con un formato ya que, es posible que quede satisfecho con esa única experiencia. Pratten (2011) indica que son pocas personas las que realizan un itinerario completo que aúne todas las posibilidades transmediáticas. De todos modos, desde la perspectiva educativa debemos aspirar a promover las máximas posibilidades para que exista una potencialidad de uso por parte de las personas.

## Conclusiones

Ha quedado de manifiesto que la recepción de la información y del conocimiento de las personas en este milenio transitan inexorablemente por el uso de lo multisensorial. Por ello, apostamos por la hibridación de formatos para estar en consonancia con los hábitos

más comunes de la ciudadanía en estos tiempos. Con ello no renunciamos al hecho lector, sino que enriquecemos la construcción de relatos de ficción que realiza un lector/usuario cuando accede a una historia. Hemos visto cómo distintas obras de literatura fantástica pueden fluir en distintas manifestaciones, ampliando de ese modo la perspectiva de su argumento y de sus personajes y acciones.

Hay que asumir, como nos indica Gosciola (2022) que el término *transmedia*, asociado a la idea de contar historias es una realidad y no por ello es incompatible con los procesos de la lectura. Ahora bien, sí que es complementario y debemos esforzarnos por encontrar las fórmulas que permitan las combinaciones de formatos sin que unos se superpongan a otros o los oculten. Tampoco tenemos que permitir que el uso de uno de los medios sea suficiente para conocer la naturaleza de la historia tratada ya que el resto de formatos aportará seguro cosas diferentes que las condiciones de los otros no pueden reflejar.

Desde los niveles de Educación Infantil, las personas que van insertándose en la sociedad están conviviendo con el llamado cuentacuentos digital que incluye manifestaciones en tres dimensiones (Hurtado et al., 2023). Por consiguiente, las atmósferas digitales están rodeando el proceso formativo de la ciudadanía de estos tiempos y es normal que las historias, en este caso de literatura fantástica, fluctúen entre distintos medios. La persistencia de la necesidad social del héroe va a propiciar que se siga haciendo uso de este tipo de textos, pero, como ya hemos resaltado, tenemos que analizar de una manera actualizada las expectativas de la persona lectora ya que, pueden haber variado con respecto de la tradición.

Hay que indicar que existen en la actualidad textos importantes de literatura fantástica que no poseen todavía presencia en medios audiovisuales. Véase, *Crónica del asesino de reyes* de Patrick Rothfuss, *Nacidos de la Bruma* de Brandon Sanderson, *La emperatriz de Eféreos* de Laura Gallego o, incluso *La saga legado* de Christopher Paolini cuya adaptación al cine de su primer libro no fue muy exitosa. Textos como *Alas de sangre* de Rebecca Yarros también podrían proyectarse como

susceptibles de navegar entre distintos medios. Su potencialidad es importante y su público receptor es elevado.

Así pues, los itinerarios híbridos son factibles. E incluso se pueden producir viajes de construcciones de historias partiendo de medios como el televisivo para acabar en el histórico o en el literario (Gómez Trigueros et al., 2018). El lector moderno contará pues con la posibilidad de tejer sus líneas y enlaces de una manera transmediática (Rovira-Collado et al., 2021) sin que ello suponga un menoscabo en su formación cultural y personal. Animemos pues a las personas lectoras a enriquecer su universo de ficción mediante la combinación de medios a través de los cuales se difunde y expande cualquier historia literaria, en este caso, concretamente, la literatura fantástica.

## Referencias bibliográficas

Augé, M. (2009). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Antropología de la sobremodernidad*. Gedisa.

Barriga, E. (2019). De los itinerarios y rutas de lectura a las cartografías literarias como recursos universitarios. En M. Campos y M<sup>a</sup>. C. Quiles (coords.), *Repensando la didáctica de la lengua y la literatura: paradigmas y líneas emergentes de investigación* (pp. 269-284). Visor.

Bataller, A. (2023). Experiencias didácticas en rutas literarias: patrimonio, turismo literario y nuevas tecnologías. *Contextos Educativos. Revista De Educación*, 32, 231–249. <https://doi.org/10.18172/con.5658>

Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.

Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras (quinta edición)*. Atalanta.

Castro, A. (2016). De hobbits, tronos de hierro y vikingos: desarrollo narrativo y cronológico de la fantasía épica. *Tonos digital: revista de estudios filológicos*, 31. Recuperado de <https://www.um.es/tonosdigital/znum31/indice31.htm>

Castro, A. (2022). La música diegética como creadora de espacios narrativos únicos. Un caso práctico: “El nombre del viento”,

de Patrick Rothfuss. *Archivum: revista de la Facultad de Filosofía y Letras*, 72, 97-127. <https://doi.org/10.17811/arc.72.1.2022>

Castro, A. (2023). Hacia una definición multimodal de la fantasía épica contemporánea. *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, 32, 309-334. <https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32688>

Chartier, R. (2000). *Las revoluciones de la cultura escrita. Diálogo e intervenciones*. Gedisa.

Colomer, T. (2009). Entre la literatura y las pantallas: el auge de la fantasía épica. En: T. Colomer (coord.). *Lecturas adolescentes* (pp.197-220). Graó.

Corona, J. M. (2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia de las narrativas. *Icono14*, 14(1), 30-48. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.919>.

Egan, K. (1994). *Fantasia e imaginación: su poder en la enseñanza*. Morata/M.E.C.

Eliade, M. (1973). *Mito y realidad*. Guadarrama.

Encabo, E., Hernández-Delgado, L., y Jerez-Martínez, I. (2022). El desarrollo de la competencia comunicativa oral en estudiantes universitarios a través del uso de píldoras audiovisuales. En R. Satorre (coord.), *El profesorado, eje fundamental de la transformación de la docencia universitaria* (pp. 76-83). Octaedro.

Freire, A., Vidal, M., y Gracia, C. (2023). La revisión del universo narrativo transmedia desde la perspectiva de los elementos que lo integran: storyworlds, multiversos y narrativas mixtas. *Austral comunicación*, 12(1), 100-127. <https://doi.org/10.26422/aucom.2023.1201.frei>

Gómez Trigueros, I. M., Rovira-Collado, J., y Ruiz Bañuls, M. (2018). Literatura e historia a través de un universo transmedia: posibilidades didácticas de El Ministerio del tiempo. *Revista mediterránea de comunicación*, 9(1), 217-225. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.18>

González Salvador, A. (1984). De lo fantástico y de la literatura fantástica. *Anuario de estudios filológicos*, 7, 207-226. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10662/3684>

Gosciola, V. (2022). La máquina de contar historias transmedia: transmediación y literatura fantástica. *Comunicación*.

*Revista Internacional De Comunicación Audiovisual, Publicidad Y Estudios Culturales*, 1(10), 131–139.  
<https://doi.org/10.12795/comunicacion.2012.v01.i10.11>

Harari, Y. N. (2015). *Sapiens (de animales a dioses). Breve historia de la humanidad*. Debate.

Harvey, C. (2015). *Fantastic transmedia: narrative, play and memory across Science Fiction and Fantasy storyworlds*. Palgrave Macmillan.

Hurtado, A., Núñez, R., y Alejandro, O. M. (2023). El digital storytelling como herramienta y estrategias educativa en versión 2D y 3D para el desarrollo de la competencia narrativa en la educación infantil. *Pixel-Bit: revista de medios y educación*, 67, 187-2017.  
<https://doi.org/10.12795/pixelbit.97769>

Jauss, H. R. (1992). *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Taurus.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York University Press.

Jerez Martínez, I., y Hernández-Delgado, L. (2021). La literatura fantástica y las sombras del miedo. Los itinerarios de lectura como alternativa educativa. En I. Jerez-Martínez y J. Rovira-Collado (coords.), *Ficción fantástica, lectura multimodal y prosopografía: cultura fan y superhéroes* (pp. 195-216). Marcial Pons.

Jones, D. W. (2005). *The Fantastic Tradition and Children's Literature*. Routledge.

Jover, G. (2014). Itinerarios de lectura en secundaria. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 66, 34-41.

Lea, D. (2023). La emergencia de lo transmedia y posliterario en la adaptación. *Tropelías: revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 9, 5-18.  
[https://doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.202399567](https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.202399567)

Lluch, G. (2010). Un nuevo lector, una nueva lectura, unos nuevos formatos. En G. Lluch (Ed.), *Las lecturas de los jóvenes. Un nuevo lector para un nuevo siglo* (pp. 7-38). Anthropos.

Lukens, R. J. (2007). *A critical handbook of Children's Literature*. Pearson.

Martos-García A., y Martos-García A. E. (2010). *De los clásicos a los superhéroes. Los jóvenes entre la cibercultura y la cultura letrada*. Ediciones del Oeste.

Martos, E. (2016). La ficción fantástica y las nuevas narrativas seriales. En E. Encabo, M. Urraco y A. Martos (coords.), *Sagas, distopías y transmedia: ensayos sobre ficción fantástica* (pp. 14-27). Marcial Pons.

Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: a practical guide for beginner*. CreateSpace Independent publishing platform.

Raya, I. (coord.) (2019). *El viaje de la heroína. 10 iconos femeninos épicos del cine y la televisión*. ReaDuck Ediciones.

Rosenblatt, L. M. (1978). *The reader, the text, the poem: The transactional theory of the literary work.*: Southern Illinois University Press.

Rovira-Collado, J. y Rovira, J. M. (2020). Aproximaciones ACA-FAN al universo transmedia de Neil Gaiman: creación y desarrollo de un sello propio. *Quaderns de cine*, 15, 71-90. <https://doi.org/10.14198/QdCINE.2020.15.06>

Rovira-Collado, J., Ruiz Bañuls, M., Martínez Carratalá, F. A., y Gómez Trigueros, I. M.<sup>a</sup>. (2021). Intertextualidad y multimodalidad en constelaciones transmedia: una propuesta interdisciplinar en la formación docente. *Tejuelo*, 34, 111-142. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.111>

Scolari C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Scolari, C. (2022). *La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso*. Nuevos cuadernos anagrama.

Stephens, J., y McCallum, R. (1998). *Retelling Stories, Framing Culture: Traditional Story and Metanarratives in Children's Literature*. Routledge.

Todorov, T. (1972). *Introducción a la literatura fantástica*. Tiempo contemporáneo.

Van Dijk, T. A. (1980). *Texto y contexto*. Cátedra.

Villarroya, O. (2019). *Somos lo que nos contamos*. Ariel.

Whorf, B. L. (1971). *Lenguaje, pensamiento y realidad*. Barral.