

## NARRATIVA TRANSMEDIA Y TEXTOS TRADICIONALES PARA LA EDUCACIÓN LITERARIA

**Gloria García Rivera**  
**Ana Bravo Gaviro**

*Universidad de Extremadura*

**RESUMEN:** Los mitos y las leyendas han pasado de la tradición oral a la cultura escrita y ahora a los nuevos medios de comunicación y a Internet a través de la narrativa transmedia, como ejemplo de narrativa expandida. Se tratará de demostrar que hay profundas conexiones y paralelismos entre las narrativas ancestrales míticas y las narrativas que han surgido al amparo de la revolución digital y mediática. Para ello, se describe el paralelismo existente en ciertos casos; en particular, se analiza la recepción de algunos mitos y leyendas en la era digital, describiendo la continuidad de algunos patrones a lo largo del tiempo, y su potencial para la educación lectora y literaria.

Se parte del modelo del paréntesis de Gutenberg, a fin de contrastar los paralelismos y divergencias y se concluye que los distintos ámbitos comparten narrativas de gran interés para la didáctica de la literatura.

**PALABRAS CLAVE:** Narrativa transmedia, paréntesis de Gutenberg, internet, educación literaria.

## TRANSMEDIA NARRATIVE AND TRADITIONAL LITERATURE FOR LITERARY EDUCATION

**ABSTRACT:** Myths and legends have moved from oral tradition to written culture and now to new media and the Internet through transmedia narrative as an example of expanded narrative. It will try to demonstrate that there are deep connections and parallels between the mythical ancestral narratives and the narratives that have arisen under the protection of the digital and media revolution. For this, the existing parallelism is described in certain cases; in particular, the reception of some myths and legends in the digital age is analyzed, describing the continuity of some patterns over time, and their potential for reading and literary education.

It starts with the model of the parenthesis of Gutenberg, in order to contrast the parallelisms and divergences and it is concluded that the different areas share narratives of great interest for the didactics of literature.

**KEYWORDS:** Transmedia, Gutenberg parenthesis, internet, literary education.

*Recibido: 30/07/2017*

*Aceptado: 15/01/2018*

**Correspondencia:** Gloria García Rivera, Universidad de Extremadura, Av. de Elvas, s/n, 06006 Badajoz. Email: glogarri@unex.es.

## **INTRODUCCIÓN: LAS REVOLUCIONES DE LA LECTURA Y EL PARÉNTESIS DE GUTENBERG**

Trataremos de demostrar que hay profundas conexiones y paralelismos entre las narrativas ancestrales míticas y las narrativas que han surgido al amparo de la revolución digital y mediática. Para ello, hemos de retrotraernos a las distintas etapas o revoluciones de la lectura que describe Chartier (2000), desde la Imprenta de Gutenberg a la aparición de la revolución digital, y, en particular, aportación de las narrativas transmedia, entendidas como los relatos que no se limitan al canal oral o escrito propios de la herencia literaria, sino desplegado a través de diversos medios y plataformas de comunicación.

A este respecto Chartier (1999) describe el panorama general de cómo se están modificando no solo los nuevos textos por su soporte electrónico sino por las formas nuevas de lectura que implican:

el flujo secuencial del texto en la pantalla, la continuidad que tiene, el hecho de que sus fronteras no sean tan radicalmente visibles como en el libro que encierra en el interior de su encuadernación o de su tapa el texto que contiene, la posibilidad para el lector de mezclar, de entrecruzar, de reunir textos que están inscritos en la misma memoria electrónica: todas esas características indican que la revolución del libro electrónico es una revolución tanto en las estructuras del soporte material del escrito como en la manera de leer (1999:23).

Ahora bien, para algunos autores no es tanto una ruptura cultural como una vuelta a los orígenes, y aquí es donde interviene la teoría del “paréntesis de Gutenberg” (Piscitelli, 2011), como se describe en el cuadro adjunto<sup>1</sup>.

Este cuadro en realidad establece un paralelismo entre las etapas pre y post-impresión, poniendo en correlación técnicas o nociones que aparecen lo mismo en la poética medieval que en la ciberliteratura actual. Así, la inestabilidad estructural del texto en ambas etapas frente al texto fijado al amparo del formato códice (Chartier, 1999).

---

1 Véase gráfico en <http://portal.educ.ar/debates/eid/cultura/gutenberg-el-tsunami-digital-y.php>.

| Momentos históricos propuestos por la fórmula del paréntesis  |  |  |
|---|--|--|
| Pre-paréntesis  | ( Paréntesis de Gutenberg )  | Post-paréntesis  |
|   | Invención de la imprenta<br>– aprox. año 1440–   |  |
| ( Duración aprox. )   | ( Duración aprox. )  | ( Duración aprox. )  |
| Desde el origen del hombre hasta la invención de la imprenta  | 500 años de cultura impresa  | Aprox. Desde 2000 hasta hoy  |
| <u>Características distintivas de la producción cultural en cada momento:</u>   |  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Re-creativo</li> <li>- Colectivo</li> <li>- Contextual</li> <li>- Inestable</li> <li>- Tradicional</li> </ul> <b>Performance</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Original</li> <li>- Individual</li> <li>- Autónomo</li> <li>- Estable</li> <li>- Canónico</li> </ul> <b>Composición</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Samplear</li> <li>- Remixar</li> <li>- Tomar prestado</li> <li>- Rediseñar</li> <li>- Apropiar y reapropiar</li> </ul> <b>Recontextualización</b> |

**Figura 1.** Esquema del Paréntesis de Gutenberg (Piscitelli, 2011)

Durante el siglo XIX, con el afianzamiento de la intimidad y la privacidad en las sociedades burguesas, aparece un tipo de lector solitario, silencioso, vertical, que sigue las pautas de los académicos ilustres en cuanto a las normas estéticas y de decoro. El libro impreso se convierte en el emblema de la cultura letrada, y el folclore entra en un proceso de obsolescencia y descrédito. Por ejemplo, eruditos como Feijóo (1778) satirizan las leyendas tradicionales como burdas supersticiones, es decir, la cultura escrita se asocia a la erudición y la oralidad a lo que en la era de Internet se llama “rumor”, esto es, un saber anónimo y desprestigiado. Hoy en cambio, estamos ante una cultura posmoderna, equivalente al post-paréntesis de Gutenberg, y que se corresponde con una visión de la literatura que recicla o hibrida en gran medida la herencia recibida, tal como ocurre en la posmodernidad literaria (Anderson, 2016).

Siguiendo la teoría de Piscitelli (2011), la era digital marcaría un regreso a las formas culturales anteriores a la imprenta. Lo vemos claramente en el paralelismo entre las narrativas míticas y las narrativas digitales, singularmente, las narrativas transmedia. Si en éstas el relato se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y una parte de los consumidores asume un rol activo en el proceso de expansión, lo mismo ocurre con la génesis de las leyendas religiosas tradicionales, donde también se da una ósmosis semejante entre la tradición oral, la iconografía (estampas de devoción, jaculatorias, novenarios, exvotos...), y todo una serie de medios convergentes (canciones, procesiones y otros ritos paralitúrgicos) que vienen a confluir en lo mismo, exponer el milagro mediante múltiples narrativas. De hecho, diacrónicamente, sabemos que el juglar usaba todos estos recursos paraverbales, gestos, dramatizaciones.

Hasta el punto de que las escenas de juglaría son descritas en su época como “locutores et saltator” (Guardia, 2000), es decir, algo equivalente a lo que se diría hoy de los performances callejeras.

También es conocido que los romances de ciego apoyaban su narración ante un auditorio por medio de carteles -aleluyas, precedentes del comic actual-, y más adelante aún, en los siglos XVIII y XIX, la lectura popular también se acompañaba de estampas, almanaques, álbumes y otros elementos gráficos (Botrel, 1993).

En la actualidad ese público que se ensimismaba ante las historias truculentas de la literatura de cordel (Cortés, 2005) es asimilable a lo que se llaman *fans* y que forman parte de un *prosumidor*, el cual se vincula a un tipo de lector “moviente” (Santaella, 2004), atento a las mezclas de lenguajes y señales de que están hechas las ciudades. En lugar de historias parceladas, como la de las novelas del s.XIX con temas pequeño-burgueses, cada vez es mayor la tendencia a *Big History*, a grandes historias en forma de sagas, ciclos o series donde lo individual va ascendiendo hasta alcanzar una escala cada vez más cósmica. Es lo que vemos en los *Blockbuster* (Loriguillo, 2015) de mayor éxito: contenidos y continentes nos revelan historias expansivas, universos expandidos, que requieren un lector inmersivo (Paino Ambrosio, 2017) y ubicuo (Santaella, 2004), capaz de visitar las distintas propuestas narrativas en liza, es decir, que ya no solo lee la historia sino que es capaz de revivirla en primera persona por diversos medios, como en la serie “El Ministerio del Tiempo” (Rueda y Coronado, 2016). También en esto conecta con las narrativas míticas que si bien pueden tratar lo local o anecdótico, surgen precisamente para explicar los grandes mitos fundacionales o cosmológico (Eliade, 1955).

La era digital se caracteriza por un retorno a la anterior, más fluido, menos permanente, más conectada, gracias a los medios de comunicación. Los textos vuelven a ser inestables, abiertos, recreables o continuables por un escritor colectivo (v.gr. prácticas de *fan fiction* o ficción-mania, que es la escritura amateur que hacen muchos jóvenes reescribiendo episodios de obras de éxito, como *El Señor de los Anillos*). Lo cierto es que a los 500 años, aproximadamente, de dominio la cultura quirográfica le sucede una época en que suceden fenómenos que concuerdan con la era pre-paréntesis, como la *neo-oralidad* (Ong, 2013) o la forma de rebasar la linealidad del mensaje como forma única para articular un texto (hipertextos e hipermedias). Por ello mismo Alejandro Piscitelli (1995) acierta cuando afirma que la forma de percibir Internet se acerca más a lo que él llama “ideografía dinámica” que a la secuencia de párrafos, páginas, etc. con que leemos un texto escrito. O sea, la lectura hipertextual se parece más al modo en que vemos un diagrama o un mapa de conceptos: los flujos de información que se establecen son distintos y mucho más versátiles. Por ejemplo, el texto electrónico es por naturaleza inestable, precisamente porque es infinitamente más maleable que el de texto escrito en una hoja de papel, es decir, se puede cortar, modificar, alargar o acortar, tal como ocurre en una página de Internet, y esto, curiosamente, nos conecta la palabra de la “tercera ola” (Toffler, 1999) con la palabra primitiva: el texto vive en sus variantes, en su reelaboración, en su –con terminología actualizada– “interactividad”.

En consecuencia, lo que llamamos la lectura digital o el *e-reader* (el lector virtual) no es un simple “fleco” más de las posibilidades comunicativas, sino que suponen un “vuelco” profundo de todo el sistema que va más allá de temas puntuales como la presencia creciente de bibliotecas virtuales o del mundo de la edición digital, las leyendas urbanas en la red, etc. Volvemos, pues, según Sauerberg (2009), a una nueva edad media, en que la universalidad del Medievo que impuso el latín, la iglesia o el orden del Antiguo Régimen, se ve equiparada ahora a la hegemonía del inglés, de la cultura occidental y del capitalismo, cuya impronta es precisamente fijar unas literaturas igualmente hegemónicas (Moretti, 2007). También en la Edad Media la anonimidad y la reutilización de fuentes era lo habitual, por eso una misma historia como el milagro de Teófilo aparece en Berceo, Alfonso X o Coinci (Montoya, 1974). Dicho de otro modo, el universalismo medieval basado en unas estructuras políticas y en el latín como vehículo idiomático se parece a la globalización actual, con una sociedad, una economía y una lengua –el inglés– universalizada como una nueva “koiné” de comunicación.

Se pensó inicialmente que Internet y la globalización iban a tener un efecto corrosivo sobre las culturas y tradiciones locales pero lo cierto es que ha resultado lo contrario (Cisler, 1999). Precisamente las nuevas *herramientas* que trae consigo Internet son los que desbordan la cultura escrita tradicional, con nuevos medios electrónicos: cuentacuentos digitales, poesía repentizada o improvisada (que ya existía en el Siglo de Oro, Del Campo, 2004), comunidades online, etc. Sobre estas temáticas en torno al paréntesis digital, el tsunami digital y el diseño de prototipos, se celebró en Buenos Aires en 2010 un Seminario entre expertos, que situó el estado de la cuestión sobre las *culturas pre-paréntesis, paréntesis y post-paréntesis*, y se avanzaron algunas conclusiones:

Mientras que la *cultura parentética* está dominada por la composición original, individual, autónoma, estable y canónica, la cultura preparentética había estado dominada por los opuestos de estos rasgos. A saber, la performance o actuación re-creativa, colectiva, contextual, inestable, tradicional, todos términos que probablemente no sean sino otra forma de nombrar o emparentarse con el *sampleo* o muestreo musical (que se popularizó con el nacimiento del hip hop en Nueva York), el remix, el préstamo, el rediseño, la apropiación y la recontextualización, propios de la cultura digital y de Internet *post-parentética*<sup>2</sup>.

## 1. LOS TRANSMEDIA COMO UNIVERSOS CONTEMPORÁNEOS DE LA FICCIÓN Y SU INCIDENCIA EN LOS TEXTOS TRADICIONALES

Éxitos recientes como la serie española de televisión “El Ministerio del Tiempo” avalan la importancia de las narrativas expandidas (Carcajosa y Cañabate, 2017). A este respecto, Martos (2015: 793), citando a J. A. Cordón (2015), subraya que el término “transmedia” comenzó a usarse para referirse a espacios televisivos que generaban una comunidad en torno a ellos y derivaban sus contenidos a toda suerte de canales: chat blog, foros, etc. Después, el concepto de *narrativa*

2 Véase <http://derechoaleer.org/blog/2010/11/el-parentesis-de-gutenberg-en-bu.html>.

*transmedia* derivó hacia la caracterización de toda historia relatada a través de múltiples plataformas, cada una de las cuales ofrece aportaciones distintas que enriquecen la narración. Lo que distingue a la *narrativa transmedia* de otros tipos de literatura en la red es el elemento *participativo*, la integración del lector-jugador-espectador en el desarrollo de las historias. No se trataba, pues, de un simple contenido difundido a través de varios medios de comunicación sin que el lector pueda intervenir (Todo ello concuerda con las ideas de la participación y la convergencia (Jenkins, 2007) y que, como ocurre en el caso de *fanfiction.net*, se expresa a través de plataformas comprensivas que permiten el acceso simultáneo a varios canales y dispositivos.

Ciertamente, reconceptualizar el folclore y la comunicación social y mediática obliga a rebasar ciertas preconcepciones, como que el folclore es la herencia de una cultura pasada y fundamental agraria, o que éste no era sino la alienación de las clases subalternas (González Sánchez, 1990). Precisamente, la cultura popular mediática, en sus vastas manifestaciones (telenovelas, radio, simbología popular...) es un ejemplo de lo que Chartier (1999) estudia como mecanismos de *apropiación*, o de lo que Jauss (1981) analiza como *estética de la recepción*. En efecto, en la cultura popular mediática no hay rupturas con la tradición, hay, eso sí, una serie de adaptaciones, como, por ejemplo, las *transpersonificaciones*: las historias de ánimas benditas del purgatorio se cuentan ahora de *fantasmas* o *aliens*, es decir, se refuncionaliza la historia pero el patrón narrativo es el mismo.

Precisamente la folkcomunicación contemporánea, como bien subraya Porto (2011) no se limita a etnotextos orales o versiones de literatura de cordel u otras manifestaciones más antigua sino que se nutre de intertextos e interdiscursos que están en la base de conceptos como *transmedia storytelling*, un ejemplo sería las leyendas urbanas vertidas en Internet. En realidad, siguiendo las aportaciones de H. Jenkins (2011), se puede decir que la leyenda contemporánea es un ejemplo de *intertextualidad transmedial* y que desde luego con el corpus de leyendas que emerge espontáneamente en la cibercultura se podría elaborar una *franquicia transmedia*, pues reuniría todos los requisitos: por ejemplo, convergen multitud de líneas narrativas, fruto precisamente de la recepción múltiple de las leyendas tradicionales y su acomodación a distintos lenguajes y géneros contemporáneos, por ejemplo la leyenda re-procesada como *spam* (leyendas urbanas), es decir folclore "procesado", esto es, basado en la construcción de imaginarios conforme a las convenciones de la cultura mediática y digital e influido por la estética posmoderna (Martos Núñez y Martos García, 2013).

Por tanto, se conecta a todo un universo potencial hipermedia, donde se produce a gran escala y de forma intertextual e interdiscursiva lo que los estudiosos del *Fan Fiction* llaman *crossover*, o lo que Gianni Rodari llamaba "la ensalada de fábulas". Si concebimos los textos no como productos cerrados, acotados, como era el libro clásico, sino como "fluidos", entonces entenderemos más fácilmente los procesos de intercomunicación (vasos comunicantes) o, mejor, de "percolación", es decir, a la impregnación o paso lento a través de los materiales porosos. En efecto, la percolación es el flujo de un líquido (texto) a través de un medio poroso, por ejemplo de agua en

el suelo, bajo la acción de la gravedad. No se nos ocurre mejor imagen para explicar la forma en que actúa la transficcionalidad. *Percolar* es, pues, moverse el texto a través de un medio poroso.

Precisamente, los universos narrativos contemporáneos de la cultura popular (series, sagas) son extremadamente *porosos*, permitiendo trasvases de contenidos e iconologías/iconografías de un lenguaje a otro. Una historia, pongamos, *Alien*, emerge como un discurso aislado pero, a medida que se ramifica como un conjunto transficcional y como una serie, se “recarga”, se densifica o toma otros derroteros (*Prometheus*) a través de la sedimentación de ciertos elementos que van cobrando protagonismo. Surgen entonces los auténticos “cruces”, la navegación transficcional, los textos tienen un “aire de parentesco”, comparten un mismo universo de referencia (constituido como una especie de canon ficcional), pero en la realidad se presentan como textos vecinos o a veces extraños, que se atraen o se repelen unos a otros (es el caso de *Prometheus* respecto a la franquicia *Alien*), como exponen Martos Núñez y Martos García (2013)

Esta descripción en el fondo concibe el Imaginario (Castoriadis, 1989) como un medio poroso a través del cual cada grupo social se desplaza aparentemente según sus preferencias y afinidades (segmentación social que explica por ejemplo el éxito de las telenovelas o del *fan fiction* según la caracterización de los grupos de origen) pero que atiende también a factores de conectividad estudiados por la teoría de la percolación. Por ejemplo, hay artefactos, plataformas o géneros propios del *universo transmedia* (véase Gráfico adjunto de J. Golick<sup>3</sup>), que forman agrupamientos, por eso, por ejemplo, Jenkins (2007) pudo agrupar los blogs, los *fan fiction* y los juegos como prácticas afines, es decir, corresponderían a nativos digitales o jóvenes impregnados en la cibercultura y sus modas, a diferencia de otros segmentos de población. Más allá de ser una simple analogía, el concebir el texto como fluido nos explica de forma heurística algunos procesos interesantes, como los de *inmersión*, *vapor*, *remojado*, *permeabilidad*, *filtración*, *porosidad*, *absorción*, *hidratación*, *impregnación*, *embebimiento*, *empapamiento*, *lavado*... De hecho, concebidos los distintos discursos como compartimentos más o menos estancos, lo que se produce gracias a esta idea de la percolación, es un continuo vaivén de filtraciones o hibridaciones, de modo que todas las realizaciones *transmedia* de una misma historia tienden a parecerse entre ellas. Se aprecia, por ejemplo, en las narraciones de terror: lo propio de las leyendas contemporáneas es lo que Ellison llamó la *ficción especulativa*, esto es, construir mundos o universos narrativos que están a caballo entre la fantasía, la ciencia ficción o el terror, esto es, que no pertenecen exactamente a ninguno de estos géneros clásicos sino que participan de todos ellos y crean conjuntos sui generis. Las leyendas de extraterrestres sería un buen ejemplo de ello, pues según los casos, hay desplazamientos o agrupamientos que los llevan hacia lecturas propiamente góticas, donde se subraya el elemento siniestro, los raptos o abducciones, la parte monstruosa o agresiva, etc. En otras partes de

3 Gráfico en <http://www.jillgolick.com/wp-content/uploads/2010/04/transmedia-storytelling.jpg>. Consultado 11/07/2012.

este *multiverso mítico* (Martos Núñez y Martos García, 2013)., la decantación es mucho más amable, digamos que los extraterrestres generan historias rosas, cómicas o insólitas, al modo de E.T.



Figura 2. Esquema del Cuentacuentos digital (Golick, 2016)

Al hilo de esto, se habla de participación como rasgo base de los transmedia, pero también debemos subrayar la *voluntad*, es decir, el deseo de impregnar estos materiales de un sentido o una interpretación unificadora, como veremos, por ejemplo, a propósito de la teoría de los “antiguos astronautas”, que unifica el discurso de documentales, blogs y todo tipo de textos asociados a las teorías conspiracionistas.

En todo caso, la mitología, los cuentos, las leyendas, las anécdotas, las historias, en suma, de carácter épico o épico-lírico (baladas, canciones) son la misma urdimbre de este *continuum simbólico*, que nosotros preferimos denominar mejor como *construcción de imaginarios* (Castoriadis, 1989). En realidad, se trata de superar el hiato entre cultura erudita o cultura letrada (ligada especialmente a la cultura escrita) y culturas populares, en un sentido en este caso omnicomprensivo, que abarcaría la cultura oral, la cultura mediática audiovisual (analógica) y la cibercultura.



Así, las fiestas, el turismo, el deporte, el ocio... son procesos comunicacionales contruidos desde y por la comunidad, es decir, son experiencias que forman parte de un patrimonio cultural intangible, de una herencia dinámica de memorias, símbolos y actualizaciones. El carnaval de Bezerros (*Folia do Papangu*) en Pernambuco (Brasil) es puesto como ejemplo de comunicación folkcomunicacional que ha implicado actuaciones de *folkmarketing* institucional y turístico (Maciel y de Queiroz, 2009). Es decir, el folclore ya no se concibe, al modo de la visión romántica, como un producto espontáneo e ingenuo de las clases subalternas agrarias, sino que es una construcción deliberada y compleja que contribuye al desarrollo local y que, precisamente por su apertura al turismo, no tiene un sentido definido. Con esto nos acercamos al otro pilar que es preciso aproximar a los modernos estudios de folkcomunicación: la aproximación de M. Bajtin (1974) a lo que él llamaba la cultura “cómico-popular”, pues en conceptos como “dialogismo” o “polifonía” de la tradición vemos muchas concomitancias con estos enfoques. La tradición no es *monológica*, no es un sola voz o un solo sentido, sino que es una construcción viva y dialéctica del pueblo, que se confronta precisamente con la cultura oficial a través de sus propias cosmovisiones, de las cuales el carnaval es un emblema comprensible para todos. Volvemos, pues, a la idea de que la *voluntad* de la comunidad o de otras instancias mediadoras es la que da unidad a estos discursos tan fragmentarios.

Hay además una razón de fondo: la vecindad de textos y de discursos que comparten un mismo dominio. La ficción fantástica, por ejemplo, es el hilo conductor de muchos de ellos, la fantasía se postula como un universo alternativo a la realidad inmediata, al entorno, con la que además se puede interactuar, y se puede cambiar a placer, a diferencia del entorno cercano. Los videojuegos y sus universos alternativos serían una muestra de ello, pero también lo son todos los otros lenguajes vinculados a las sagas y a las series, por ejemplo, todos los discursos de la *cultura fan*, desde la cosmética a las convenciones, reuniones o fiestas de disfraces (*cosplay*), auténticos rituales unificados por una cosmovisión y un mito de base, ya sean de *Star Trek* o de *El Señor de los Anillos*.

## **2. CÓMO SE (RE)PROCESA EL FOLCLORE EN LOS PRODUCTOS CONTEMPORÁNEOS PARA NIÑOS**

El Imaginario es precisamente ese teatro mental (no sólo individual sino colectivo) que permite elegir, hasta cierto punto y con ciertas restricciones que ahora no vamos a discutir, qué universo o marco de creencias queremos habitar, estableciendo un juego entre los elementos tangibles y los intangibles, y también entre los que están a la vista y los son “invisibles”. Deconstruir estas creencias, como en el caso que hemos citado de los extraterrestres, es en parte hacer visible lo invisible, analizar los elementos e impregnaciones que están todos mezclados en medio de la “turbulencia”, si podemos definir así la situación caótica actual. En el caso citado, podemos pasar de historias de ayudas espirituales, con altos contenidos de sabiduría iniciática a historias tremendistas de raptos y abducciones rayanas en lo más macabro o *gore*. Y esto es aún más intenso cuando nos asomamos a leyendas

religiosas: el universo *transmedia* lo que ha disparado es la polifonía de la tradición (Scolari et al., 2012).

En la época del folclore tradicional, la diferencia estaba entre la ortodoxia y la heterodoxia, las leyendas marianas sobre apariciones de la Virgen y su eco mediático, y las discusiones escépticas de los ateos o de los que formulaban interpretaciones alternativas, pero siempre compartiendo un mismo universo cultural (el cristianismo, en este caso). Pero en el contexto mediático actual, lo que tenemos es una *polifonía* tal que, por ejemplo, en Youtube, junto a vídeos apologéticos sobre la Virgen y sus apariciones, encontramos muchos otros, por ejemplo, “Cómo defendernos de la Reina de los Cielos”, que da justamente una lectura materialista –basado en el evemerismo– del mito (en conexión con las teorías conspiracionistas antes citadas) y sobre todo, infunden una lectura gótica que es justamente el relato con una inversión de 180 grados. A su vez, esto se ramifica en otros discursos, un libro digital, música, blogs... Es lo que aparece continuamente en Internet recreando desde canales distintos (blogs, youtube, web hipermedia) leyendas reprocessadas sobre ángeles, la Virgen, etc.

Se crea así un nuevo concepto de *antileyenda*, distinto al que motivaba a Feijóo (1778) en su *Teatro Crítico*: no se trata de desmitificar las patrañas que engañaban al pueblo ignorante, al contrario, ahora se trata de crear (habitar) otros universos alternativos que explican la realidad, que son su auténtica causa u origen de la “ilusión” que contemplamos, siguiendo el modelo de *Matrix*. De hecho, los temas de los personajes metamórficos, que cambian de apariencia o que son invisibles o que se transportan gracias a poderes mágicos, son un *leit-motiv* de este universo ficcional posmoderno, que en realidad sólo viene a repetir lo que ya están en los cuentos de hadas ancestrales: no te fíes de las apariencias.

De hecho, cuando vemos que las producciones de cine, comic, series de televisión, etc. “tunean lecturas” (Martos, 2006), es decir, en realidad las viejas historias ancestrales de fantasmas, santos o combates mágicos nunca han tenido un sentido único, y porque, a pesar del *canon* académico o de las interpretaciones y adaptaciones admisibles que la cultura de las élites han venido haciendo, las comunidades populares siempre han hecho su propia recepción (Jauss, 1981) de tales historias. La *literatura de cordel* o “literatura de colportage” de los s.XVI a XIX (Fontaine, 1993) es un buen ejemplo de ello: el tremendismo, los monstruos o hechos maravillosos, el sentimentalismo *kitsch* (Moles, 1990), los excesos, en suma, son contraejemplos de una mentalidad que se distanciaba de los gustos más refinados.

Cuando se habla de este tema, parece de antemano que estamos contraponiendo la visión del folclore antiguo, agrario y pre-industrial, que practicaba la oralidad “pura” y generaba tradiciones populares “en estado auténtico” (al modo de las recogidas por los hermanos Grimm), al mundo artificial y laberíntico de la cultura contemporánea. Nada más lejos de la realidad. Primero, porque esta visión de la tradición como la sabiduría popular vinculada a los más humildes y ligada a los temas y leyendas más llenas de misterio o pintoresca, es más bien romántica que real. La tradición, como *memoria viva* de la, comunidad (Lotman,

1993), no sólo está en una clase de informantes, ni se refiere sólo a un pasado preindustrial, pues el Imaginario, auténtica base de la misma, siempre está trabajando.

Además, las posibles manipulaciones de la tradición no han venido sólo del mundo audiovisual y tecnológico como se achaca a propósito de Disney (Méndez, 1992) y otras productoras en su afán por transmedializar los cuentos populares europeos (Buso, 2016). El profesor Singer, de la Universidad de Michigan, hace un juego de palabras entre *folk* y *fake* (2000) para indicarnos que ya desde antiguo el folclore verbal, los cuentos, canciones o leyendas, se han venido presentando en forma de “fakelore”, de *falsificación*. Por ejemplo, ha sido frecuente la presentación de material escrito por autores profesionales como si fuera la reproducción auténtica de las tradiciones orales de comunidades étnicas e históricas. En Europa un caso muy famoso fue lo que se conoció como “ossianismo”, que de hecho logró engañar a casi todo el mundo y presentar como folklórico algo que no lo era.

### 3. NARRATIVAS EXPANDIDAS Y LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

Ciertos géneros en auge, como las sagas y las distopías (Encabo, 2016), evidencian la importancia de las narrativas expandidas para estos lectores del s. XXI, que son los jóvenes que se apropian de los nuevos medios (Ferreira, 2010). De hecho, hoy el consumo juvenil no se orienta a mundos narrativos o literarios en su formato tradicional, sino a mundos cada vez más transmediales (Rosendo, 2016).

Esta transformación del folclore subyacente a estas historias sobre Medusa y Perseo (v.gr. Percy Jackson) se ha debido a su adaptación a modas literarias o pedagógicas, que están llenando el mercado de productos para niños/jóvenes elaborados desde la óptica de las narrativas expandidas (Kachinovsky y Magnone, 2016), en conexión con la cultura fan, las atracciones de los parques temáticos, etc. Este “folk procesado” no empieza desde luego con las grandes productoras del s. XX., Marvel, etc., sino que en gran medida ya apunta en Perrault, Mme. de Beaumont y otros autores cortesanos franceses cuando adaptan o “tuercen” cuentos folklóricos como “La Bella y la Bestia” en dirección hacia tesis, moralejas o enfoques ajenos, casi siempre, a la tradición.

El caso famosísimo de “Cenicienta o el zapatito de raso”, y la confusión ya reconocida por Balzac con “cristal” (por los homófonos *verre/vair*), indica cómo una simple palabra “retocada” por el recopilador puede desvirtuar toda una tradición folklórica al convertir el zapato de tela originario en la oralidad en un zapato de vidrio en la versión de Perrault (Cagnat-Deboeuf, 2017). Por tanto, el material impreso y la labor de los recopiladores o transcriptoros en absoluto ha sido inocua, y es un ejemplo de la polifonía o diálogo (Bajtín, 1974), pues la versión escrita en este caso empeora o al menos “confunde” lo que era la versión oral del folclore.

En cierto modo, la figura del recopilador ha impedido a menudo que el informante apareciera en su integridad, al filtrar él el testimonio que se le daba, y de él apenas si tenemos unas referencias mínimas. El recopilador o folklorista, al hacer él

la selección, imponía un criterio ajeno a la realidad muchas veces, pues hoy sabemos por folkloristas como Linda Degh (2001) que lo real es que existan unos muy escasos “especialistas de la tradición oral” y que éstos además dominen ciertos tipos de repertorios, pero no otros. Lo normal era que estas personas, por sus facultades y por sus propias experiencias, conociesen por ejemplo romances, coplas, canciones infantiles, etc., por ejemplo, aquellas personas con “mayor oído” o inclinación hacia lo lírico.

En cambio, en otros informantes encontramos una gran habilidad para recordar todo tipo de cuentos, leyendas, anécdotas, refranes, es decir, pueden tener otro tipo de repertorio. Luego lo importante no es conocer aisladamente los cuentos o las nanas, por citar dos ejemplos, sino conocer un variado haz de informantes, que además estén relacionados con ocupaciones específicas, como labriegos, pastores, cazadores, etc. ya que, como sabemos, en torno a estas ocupaciones se genera un tipo de tradiciones distintas y singulares.

Hay análisis muy profundos, como los de Marc Soriano a propósito de Perrault, que subrayan cómo se produjo este deslizamiento del público popular hacia el público infantil precisamente porque ambos, en la *mentalidad ilustrada*, era públicos crédulos, y por tanto, ignorantes y fáciles de engañar con estas consejas de hadas y varitas mágicas. Al contrario, los hermanos Grimm supieron captar el nexo que de verdad enlaza las tradiciones populares a la mentalidad infantil: la naturaleza poética de sus textos.

Una crítica profunda que hace Singer a estos recopiladores, escritores y adaptadores de cuentos tradicionales reprocesados como “literatura infantil” es que apenas se preocupan de conocer de verdad la comunidad de origen de esa tradición, que la usan simplemente como pretexto, aunque la invocan por otro lado para darle un aire de “tradicionalidad” a sus libros. Es decir, son historias vinculadas a una comunidad, donde se ven reflejada, y en cambio cuando pasan a literatura infantil, son historias absolutamente des-vinculadas, convertidas ya en un artefacto lúdico, como las nanas infantiles.

El engaño está en no admitir que los libros en apariencia tradicionales son escritos por escritores de libros de niños para lectores de libros de niños, y las creencias, los valores, y las vinculaciones que ellas expresan son los de los autores, sus lectores, y, por supuesto, editores. Que ellos bien podrían situarlos en otros tiempos y lugares, o usar estas tradiciones para hacer sus propios “contratextos”, como hace A. Monterroso innovando las fábulas tradicionales en textos con sabor y temas actuales. Por ejemplo, a imitación de lo hace Perrault, retocan, infantilizan o banalizan brujas y hermanastras, por ejemplo, sin entender que los personajes de los cuentos –lo explica bien Vax (1971)– son más bien *caracteres* que *individualidades*, y que, por tanto, seguir esta vía del “detallismo” de las producciones Disney sobre cada uno de los enanitos de Blancanieves puede, en todo caso, alargar la anécdota o los metros de película, pero a costa de arruinar el espacio simbólico que define a este personaje, y que V. Propp, con tanto mimo, supo interpretar en esa doble mirada de etnógrafo y de folklorista. De etnógrafo porque supo ponerse en los parámetros de la comunidad ancestral donde circularon estas historias, y de folklorista, porque supo analizar

milimétricamente el “tejido” de la narración de estos cuentos de hadas, hallando por ejemplo cómo estos enanitos personificaban la “cofradía del bosque”, su relación con el mito y el ritual de iniciación, etc.

La crítica principal se centraría en estas dos acusaciones de *anacronismo* y de *etnocentrismo*, pues en realidad suplantamos el cuento en su multiculturalidad y densidad simbólica de origen, por una caricatura que no tiene reparos en cambiar títulos, añadir imágenes o “coser” textos que vengan bien a sus propósitos más comerciales.

Lo cierto es que el folclore en su medio natural tiende a las variantes, a la polifonía y, por tanto, a la controversia, al dialogismo o choque de versiones (Bajtín, 1974). Ocurre como con las visiones de los viajeros y de los “autóctonos” sobre un mismo territorio: a modo de ejemplo, lo que los cacereños o, en particular, los veratos, ensalzan como tradición auténtica sobre La Serrana de la Vera, mito extremeño difundido luego por el ámbito hispánico y de quien esgrimen incluso presuntos documentos históricos de una mujer ajusticiada por entonces, para Caro Baroja que visitó Garganta la Olla, no es más que un caso de localización de un arquetipo legendario, de una interpretación *evemerista* al calor de lo local. En este mito percibimos todos los ecos de lo que es una leyenda: la determinación de un espacio simbólico (que ya pronto es distorsionado por Lope de Vega o Vélez de Guevara en sus adaptaciones teatrales), su difusión en distintos formatos entre las gentes del lugar, en sus consejas, topónimos, romances...y que puede ser actualizada o reinterpretada por la comunidad en claves modernas, por ejemplo la perspectiva de género, la relectura de la serrana como una mujer que se rebela contra el poder patriarcal.

Con los jóvenes ocurre algo similar que con los niños, sólo que en el caso de aquéllos las modas audiovisuales se han aliado a una tradición folklórica (espantos infantiles, cuentos de miedo, leyendas de fantasmas) y literaria (novela de terror), para crear una subcultura gótica, una mirada que busca lo oscuro, lo siniestro, lo ambivalente, de ahí el auge de los mitos de vampiros, zombis, seres nocturnos, Dobles (Dr. Jekyll y Mr. Hyde) y todo tipo de monstruos y dioses ancestrales (cf. *Mitos de Cthulhu*). En el fondo, todo esto es un revival de la cosmovisión romántica. Ésta alentó estereotipos tales como el gusto por las ruinas, la noche, la soledad y todo lo relacionado con la Edad Media, y este medievalismo se aprecia en Tolkien, en multitud de videojuegos, en Harry Potter, etc. También se debe al romanticismo otra especie de *fake-lore*: el orientalismo al modo de las *1001 Noches* que ha llenado las narraciones de Oriente de temas exóticos y refinados, lejos del carácter sombrío y desconcertante de los Ifrits o genios de la mitología bereber.

#### **4. CONCLUSIONES: INTERCONEXIONES LITERATURA TRADICIONAL, CULTA Y DIGITAL**

Sin duda, hay profundas conexiones y paralelismos entre las narrativas ancestrales míticas y las narrativas que han surgido al amparo de la revolución digital y mediática (Martos, 2014). De lo comentado y en cuanto al ámbito educativo, se desprende la necesidad de crear un Currículum Integral (García Rivera, 2000), que necesariamente habrá de ser ecléctico, y dar cabida a:

- a. La literatura folklórica: la literatura de transmisión oral, de producción colectiva y anónima, fruto de la experiencia y su transmisión en la sociedad de generación en generación, con sus variaciones, versiones diferentes, coincidencias asombrosas...
- b. La literatura culta: de transmisión escrita, obra de un autor o autores, caracterizada por la individualidad y originalidad.
- c. Literaturas marginales: literatura destinada hipotéticamente al grupo de las clases más modestas, incluso marginales, que con frecuencia utilizan esquemas repetitivos. Esta consideración hacia la literatura de folletín, policíaca, etc. ha ido modificándose y muchos de sus autores son ahora reconocidos como clásicos.
- d. Literatura integrada en los lenguajes Transmedia.

Conceptos como el de remediación (Bolter y Grusin, 2000), nos ayudan a entender de qué modo una historia puede migrar de un código a otro, de un soporte como el libro a otros muchos soportes audiovisuales.

Si tuviéramos que explicar las posibilidades de la Red con una analogía usaríamos la imagen del *laberinto* (García Rivera, 1995). En efecto, sus posibilidades son tan abiertas como las de un laberinto lleno de posibles itinerarios y ramificaciones de lugares que surgen y otros que desaparecen, de espacios de información personal, institucional, etc. Cuando se habla de este tema, parece de antemano que estamos contraponiendo la visión del folclore como oralidad “pura”, tradiciones populares “en estado auténtico”, en contacto con las gentes sencillas y la naturaleza, al mundo artificial y sofisticado de la Red. Pero esto no es verdad. Primero, porque esta visión de la tradición como la sabiduría popular vinculada a los más humildes y ligada a los temas y leyendas más llenas de misterio o pintoresca, es más bien romántica que real. La tradición, como *memoria viva de la comunidad* (Lotman, 1979) no solo está en una clase de informantes, ni se refiere solo a un pasado preindustrial, tal como se demuestra a partir de las llamadas “leyendas urbanas”, de las que tanto eco se hacen series televisivas como *Expedientes X*, *Embrujadas*...

Con todo, el panorama descrito nos enseña que están cambiando los productos que se ofrecen a los lectores, en multitud de soportes, y también la forma de consumirlos, el “metabolismo cultural”. De hecho, muchas personas han recalado en los libros de Tolkien tras ver los filmes. Además, esta cultura participativa y de convergencia de medios (Jenkins, 2007), tiene una parte positiva, no solamente comercial: las audiencias pueden influir y “premiar” propuestas muy dispares, de hecho la segmentación de audiencia está permitiendo muchos “nichos de cultivo”, que se corresponden con la gran diversidad de nuestra sociedad. Por ende, el profesor debe ser un lector experto que sepa elaborar de forma ecléctica sus itinerarios de lectura para atraer al máximo a sus alumnos.

Otra dimensión a subrayar es la transformación del “equipaje” del narrador en la cultura digital que hace preciso una redefinición a la luz, por ejemplo, de lo transmedia. De hecho, según Tabachnik (2012), los juegos en los espacios virtuales y en

las redes permiten un tipo de narración colectiva, o colaborativa, como ya viene ocurriendo en el fenómeno del *fan fiction* (Martos García, 2009). El cuenta-cuentos digital y transmediático permite un nuevo espacio para prácticas educativas (Rodríguez y Bidarra, 2014).

Ahora bien, también cabe advertir algunos fenómenos preocupantes. De las antiguas lecturas en familia (Patte, 1978), como actividad que se vivía o se compartía en casa, se ha dado paso a una disgregación cuyo sitio ha sido ocupado por la televisión y/o los media, como Internet y los dispositivos móviles, y cuyos títulos ahora ya no tienen sentido formativo alguno sino que forman parte de una actividad lúdica o de socialización con el grupo. Los “taquillazos” o *blockbusters* (Loriguillo, 2015) han creado no solo sucedáneos de las grandes obras de ficción sino que están generando nuevas formas de consumo a base de narrativas interactivas o ludonarrativas (Vaz, 2016).

Todo ello deberá ser conciliado e integrado dentro de una buena educación lecto-literaria, lo cual exige la capacidad de construir programas e itinerarios de lecturas que integren esta disparidad de textos, en base a lo anteriormente mencionado como currículum integral (García Rivera, 1995), y con un criterio ecléctico. Es decir, que sepa articular desde las narrativas míticas propias de la épica y la oralidad antiguas, hasta el mundo actual de los textos en el ámbito digital, que comparten nuevas propiedades pero que, a su vez, siguen influenciados por una tradición que es la de la cultura escrita o impresa clásicas. La propuesta educativa es la de crear itinerarios didácticos que armen estos textos diversos en la idea bajtiniano del diálogo o polifonía.

Así, un personaje como La Serrana de la Vera –en realidad, una ogresa de los montes y cuevas, como Polifemo, según Caro Baroja (1946)– es fácil de conectar con otros muchos textos de la herencia cultural y literaria: las serranas del Arcipreste de Hita, la literatura pastoril clásica, las utopías/distopías de las modernas literaturas fantásticas, etc. Por tanto, la literatura es un diálogo permanente entre los textos (Bajtín, 1974), que rebasa incluso, como hemos pretendido demostrar, las diferencias de formato o canal de comunicación.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso-Arévalo, J. y Cordon-García, J. A. (2015). El libro como sistema: hacia un nuevo concepto de libro. *Cuadernos de documentación multimedia*, 26, 25-47.
- Paino Ambrosio, A., Jiménez Iglesias, L. y Rodríguez Fidalgo, M. (2017). El periodismo inmersivo y transmedia: de leer la historia a vivirla en primera persona. En F. J. Herrero Gutiérrez y C. Mateos Martín (Coords.), *Del verbo al bit* (pp. 1177-1191). La Laguna: Sociedad Latina de Comunicación Social. Recuperado de [http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2017\\_libro/057\\_Paino.pdf](http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2017_libro/057_Paino.pdf).
- Anderson, P. (2016). Los orígenes de la posmodernidad. Madrid: Akal.
- Bajtín, M. (1974). *La cultura popular en la Edad Media y Renacimiento*. Barcelona: Barral.

- Bolter, J. D. y Grusin R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Botrel, J. F. (1993). Lectura popular en la España del XIX. *Cuadernos hispanoamericanos*, 516, 69-92.
- Bouso González, S. B. (2016). Transmedialización: de los cuentos populares europeos a los largometrajes de Disney. El método comparativo semiótico-textual. Blancanieves y La Sirenita. En S. Bouso González, P. Couto-Cantero, R. Núñez Ramos y J. M. Paz Gago (Eds.), *La pantalla ficticia: literatura y tecnologías de la comunicación* (pp. 421-495). Madrid: Grupo Editorial Sial Pigmalión.
- Cagnat-Debœuf, C. (2017). Du jeu des proverbes dans les Histoires ou Contes du temps passé: "Cendrillon ou la petite pantoufle de verre". *Dix-septième siècle*, 277, 631-644.
- Caro Baroja, J. (1946). ¿Es de origen mítico la "leyenda" de la Serrana de la Vera? *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 2(4), 568.
- Castoriadis, C. y Vicens, A. (1989). *La institución imaginaria de la sociedad*. Barcelona: Tusquets.
- Chartier, R. (1999) A aventura do livro: do leitor ao navegador. São Paulo: UNESP.
- Chartier, R. (2000). Las revoluciones de la cultura escrita: diálogo e intervenciones. Barcelona: Gedisa.
- Cisler, S. (1999). Preserving and stimulating oral tradition using the Internet. *65th IFLA Council and General Conference*, Bangkok, Thailand.
- Cortés Hernández, S. (2005). Elementos de oralidad en la literatura de cordel. *Acta poética*, 26(1-2), 281-311.
- Dégh, L. (2001). *Legend and belief: dialectics of a folklore genre*. Indiana University Press.
- Del Campo Tejedor, A. (2004). Trovadores de repente: La improvisación poética en el Siglo de Oro. *eHumanista*, 4, 119.
- Eliade, M. (1955). Imágenes y símbolos. *Ensayos sobre el simbolismo mágico*.
- Encabo, E., Urraco, M. y Martos, A. (Eds.) (2016). *Sagas, Distopías y Transmedia: ensayos sobre ficción fantástica*. León: Universidad de León / Marcial Pons.
- Ferreira, H. M. C. y Oswald, M. L. (2010). Leitores das novas mídias: jovens e jogos eletrônicos. *II Simpósio ABCiber*.
- Fontaine, L. (1993). *Histoire du colportage en Europe: (XVe-XIXe siècle)*. Paris: Albin Michel.
- García Rivera, G. (1995). *Didáctica de la Literatura para la Enseñanza Primaria y Secundaria*, Madrid: Akal.
- Guardia, M. (2000). Iocutores et saltator. Las pinturas con escenas de juglaría de Sant Joan de Boí. *Locus Amoenus*, 5, 11-32.
- Jauss, H. R. (1981). Estética de la recepción y comunicación literaria. *Punto de vista*, 12, 34-40.



- Jenkins, H. (2007). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kachinovsky, A. y Magnone, M. (2016). Impacto de algunas narrativas transmediáticas sobre el pensamiento infantil. *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil*, 14, 105-122.
- Loriguillo-López, A. y Sorolla-Romero, T. (2015). Vive, Muere, Repite: el blockbuster ante el desafío interactivo. *Fonseca, Journal of Communication*, 11, 118-132. Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/13437>.
- Lotman, I. (1993). La semiótica de la cultura y el concepto de texto. *Escritos. Revista del Centro de Estudios del Lenguaje*, 9, 15-20.
- Lotman, I. (1979), *Semiótica de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- Maciel, B. y de Queiroz Ramos, E. M. (2009). Papangus como ferramenta folkcomunicacional do turismo em Bezerros (PE). *Revista Internacional de Folkcomunicação*, 7(13). Recuperado de <http://www.revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/922/708>.
- Martos García, A. E. (2009). Tecnologías de la palabra en la era digital: de la cultura letrada a la cibercultura. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 8(2), 15-37.
- Martos Núñez, E. y Martos García, A. (2013). La noción de reboot ficcional y las nuevas configuraciones cibertextuales. *Documentos electrónicos y textualidades digitales*, 247-264.
- Martos Núñez, E y Martos-García, A. (2014). Textos integrados y narratologías míticas y posmodernas: algunos paralelismos. *Revista chilena de literatura*, 87, 183-211.
- Martos-Núñez, E. y Martos-García, A. (2015). Remediación y patrones narratológicos de las historias de *aliens* en la cultura mediática. *Palabra Clave*, 18(3), 788-814. <http://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.3.7>.
- Méndez, J. L. (1992). *El mundo maravilloso de Walt Disney y otros ensayos* (No. 1). Ateneo Puertorriqueño.
- Montoya Martínez, J. (1974). El milagro de Teófilo en Coinci, Berceo y Alfonso X el Sabio: estudio comparativo. *Berceo*, 87, 151-186.
- Moretti, F (2007). *La literatura vista desde lejos*. Barcelona: Marbot ediciones.
- Martos Núñez, E. M. y García, A. M. (2013). Las leyendas de raptos como ejemplo de folk procesado en la cibercultura. *Revista Internacional de Folkcomunicação*, 11(22), 29-47.
- Ong, W. J. (2013). *Orality and literacy*. London: Routledge.
- Patte, G. (1978): *Laissez-les lire! Les enfants et les bibliothèques*. Paris: Les Editions ouvrières.
- Piscitelli, A. (2011). *El Paréntesis de Gutenberg: la religión digital en la era de las pantallas ubicuas (Litwin lectures, 2010)*. Madrid: Santillana.

- Rodrigues, P. y Bidarra, J. (2014). Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning-(ijET)*, 9, 42-48.
- Rosendo Sánchez, N. (2016). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14(1), 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>.
- Rueda Laffond, J. C. y Coronado Ruiz, C. (2016). Historical science fiction: from television memory to transmedia memory in El Ministerio del Tiempo. *Journal of Spanish Cultural Studies*, 17(1), 87-101.
- González Sánchez, J. A. (1990). *Sociología de las culturas subalternas*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.
- Santaella, L. (2004). *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. Rio de Janeiro: Paulus.
- Sauerberg, L. O. (2009). The encyclopedia and the Gutenberg Parenthesis [en línea]. *Media in Transition 6: stone and papyrus, storage and transmission*, Massachusetts Institute of Technology in Cambridge, MA, USA. Recuperado de <http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit6/papers/sauerberg.pdf>.
- Scolari, C. A., Fernández de Azcarate, S., Garín, M., Guerrero, M., Jiménez, M., Martos, A. y Pujadas, E. (2012). Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación. *Quaderns del CAC*, 38, 79-89.
- Singer, E. A. (2000). *Fakelore, multiculturalism, and the ethics of children's literature* [en línea]. Recuperado de <http://www.msu.edu/user/singere/fakelore.html>.
- Tabachnik, S. (2012). *Lenguaje y juegos de escritura en la red: una incursión por las comunidades virtuales*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Toffler, A. y Toffler, A. (1999). *La tercera ola* (No. 316.42). Sudamericana, UNESP.
- Vax, L. (1971). *Arte y literatura fantásticas*. Buenos Aires: Editorial Universitaria.
- Vaz, B. (2016). La convergencia ludo-narratológica en el diseño de video juegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect. *Razón y Palabra*, 19(92). Recuperado de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/167>.