Quaderns de cine

n18
Any 2022

El cine y la literatura infantil y juvenil

QUADERNS DE CINE

El cine y la literatura infantil y juvenil
N. 18, any 2022

Ramón F. Llorens y José Rovira Collado
(coords.)

VICERECTORAT DE CULTURA, ESPORT I LLENGÜES
UNIVERSITAT D'ALACANT

Rectora de la Universitat d'Alacant:
AMPARO NAVARRO

Vicerrectora de Cultura, Esport i Llengües de la Universitat d'Alacant:
CATALINA ILIESCU

Director: Juan A. Ríos Carratalá
Secretari: Israel Gil
Comité de Redacció:
Natalia Contreras de la Llave
Isabel Lifante Vidal
Emilio Soler Pascual

Consell Assesor:
María de los Ángeles Llorca Tonda
Mercedes Martínez-Abarca Oliver
Pedro Payá López
José Raventós Bonvehi
María Jesús Ortiz Díaz-Guerra
Jorge Moya Ballester
Francisco Javier Mora Contreras
Silvia García Ponzoda
John D. Sanderson
Dulcinea Tomás Cámara
Miguel Á. Lozano Ortega

"El cine y la literatura infantil y juvenil"
Ramón F. Llorens y José Rovira Collado (coords.)

Aula de Cine
Servei de Cultura
Vicerectorat de Cultura, Esport i Llengües
Universitat d'Alacant

Portada: Cartel de Pedro J. Mendiola Oñate

ISSN: 1888-4571
Dipòsit Legal: MU-2192-2007
Fotocomposició: Página Maestra, Murcia

Cap part d'aquesta publicació pot ser reproduïda, emmagatzemada o transmesa en cap manera o per cap mitjà, ja siga elèctric, químic, mecànic, òptic, d'enregistrament o fotocòpia, sense el permís previ de l'editor.

ÍNDICE

Presentación 7
Ramón F. Llorens y José Rovira Collado

Lectores expectantes y espectadores implicados. Aumento de la interacción y la empatía en adaptaciones cinematográficas de libros álbum. El caso de *El Expreso Polar* de Chris van Allsburg 11
Cristina Cañamares Torrijos

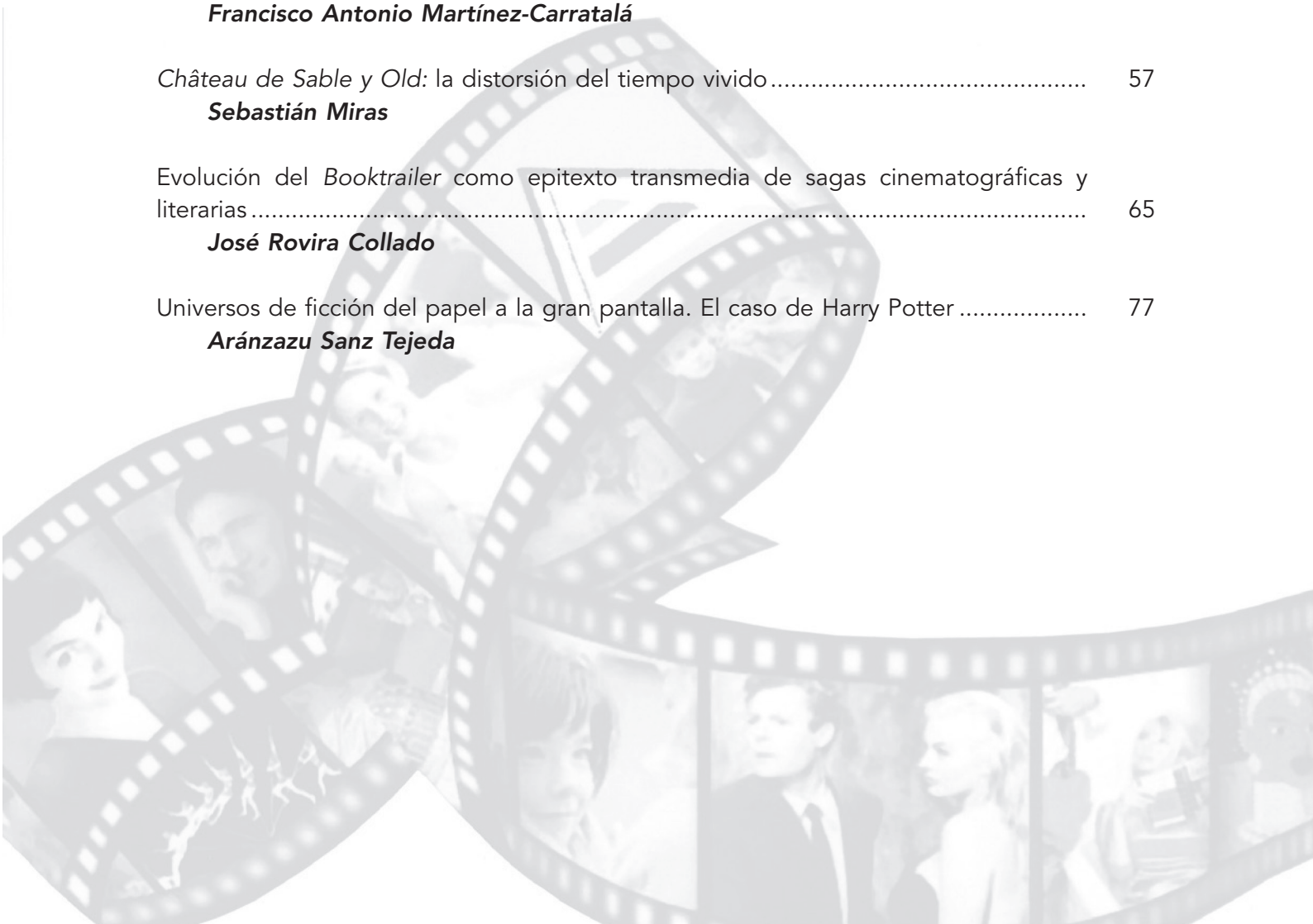
Cine y literatura infantil y juvenil española 33
Ramón F. Llorens García

Cine y álbum: narrativas visuales en la encrucijada 41
Francisco Antonio Martínez-Carratalá

Château de Sable y Old: la distorsión del tiempo vivido 57
Sebastián Miras

Evolución del *Booktrailer* como epitexto transmedia de sagas cinematográficas y literarias 65
José Rovira Collado

Universos de ficción del papel a la gran pantalla. El caso de Harry Potter 77
Aránzazu Sanz Tejeda



Presentación

PRESENTACIÓN

Ramón F. Llorens
José Rovira Collado

Las relaciones del cine con la literatura han sido estudiadas desde múltiples aspectos, aunque en ese marco de investigación las relaciones con la literatura infantil y juvenil nunca han destacado (García Padrino, 1995). En la construcción del imaginario colectivo, el cine desempeña una función determinante (Sapera-Morin, 2012), junto a los mitos y el folclore (Colomer, 1996). Una parte del cine destinado a la infancia y a la adolescencia está basado en obras de literatura infantil y juvenil que resultarán fundamentales para el establecimiento de las relaciones intertextuales del alumnado en formación.

En este número, Cristina Cañamares (UCLM) aborda aspectos relacionados con la función interpersonal o interactiva (Halliday, 2004) ofrecida en el libro álbum de Chris Van Allsburg *El expreso polar* (1985) y en la versión cinematográfica de la Warner Brothers dirigida por Robert Zemeckis en 2004. Para ello aplica el Análisis Crítico del Discurso Multimodal (especialmente el sistema de focalización) planteado por Painter, Martin y Unsworth (2013) en dos productos multimodales. Arantxa Sanz (ERI-Universitat de València) se aproxima al fenómeno Harry Potter. Sebastián Miras (UA) analiza la obra *Château de Sable*, de Lévy y Peeters y sus referencias cinematográficas. Francisco A. Martínez Carratalá (UA) profundiza en el libro-álbum y en su relación con el lenguaje audiovisual a través de diferentes obras. Dos artes con sus propios códigos, pero que comparten su capacidad narrativa a través del código visual-semiótico y, por este motivo, se iniciará con unas breves precisiones relativas a la construcción del lenguaje narrativo del álbum. José Rovira Collado (UA) analiza los epitextos digitales, *booktrailers*, de distintas sagas por su estrecha relación con el séptimo arte y sus posibilidades didácticas en las aulas. Ramón F. Llorens (UA) se centra en dos hitos de la literatura infantil y juvenil que han sido llevados al cine de animación.

El cine y la literatura infantil y juvenil

LECTORES EXPECTANTES Y ESPECTADORES IMPLICADOS. AUMENTO DE LA INTERACCIÓN Y LA EMPATÍA EN ADAPTACIONES CINEMATOGRÁFICAS DE LIBROS ÁLBUM. EL CASO DE *EL EXPRESO POLAR* DE CHRIS VAN ALLSBURG

Cristina Cañamares Torrijos
Facultad de Educación de Cuenca. Universidad de Castilla-La Mancha

La literatura no puede cambiar el mundo, pero sí a las personas, y estas, con sus acciones, pueden ayudar a hacer un mundo mejor, más solidario, libre y justo[1].
(Pedro C. Cerrillo, In mem.)

RESUMEN

En este trabajo se abordan aspectos relacionados con la función interpersonal o interactiva (Halliday, 2004) ofrecida en el libro álbum de Chris Van Allsburg *El expreso polar* (1985) y en la versión cinematográfica de la Warner Brothers dirigida por Robert Zemeckis en 2004. Para ello aplicamos el Análisis Crítico del Discurso Multimodal (especialmente el sistema de focalización) planteado por Painter, Martin y Unsworth (2013) en dos productos multimodales. Queremos analizar las realizaciones que se llevan a cabo en las imágenes estáticas y dinámicas y comparar las elecciones entre sí para comprobar si las elecciones pretenden provocar empatía e implicar a la audiencia en los hechos representados o si, en cambio, simplemente persiguen mostrar los hechos relatados desde posturas asépticas.

Palabras clave: Análisis Crítico del Discurso Multimodal, *El expreso polar*, libro álbum, cine.

1 Palabras ofrecidas por Pedro Cerrillo (2014: 5) en *El poder de la literatura*, lección magistral impartida en el acto de inauguración del curso académico de la Universidad Española, presidido por SS. MM. los Reyes de España y celebrado en Toledo el 30 de septiembre de 2014.

ABSTRACT

This paper deals with aspects related to the interpersonal or interactive function (Halliday, 2004) used in Chris Van Allsburg's picturebook *The Polar Express* (1985) and in the film version of Warner Brothers directed by Robert Zemeckis in 2004. This study is embedded in Painter, Martin and Unsworth's (2013) Multimodal Critical Discourse Analysis (MCDA). The findings provide evidence for the fact that the message conveyed by this film' cinematic discourse contributes to provoke empathy and involve the audience in the events represented.

Keywords: MCDA, *The Polar Express*, picturebook, cinematic.

1. INTRODUCCIÓN

El objetivo de este artículo es profundizar en el estudio del libro álbum desde un enfoque multimodal, ampliando los análisis que sobre este género se han realizado desde puntos de vista esencialmente literarios o didácticos. Con él queremos ahondar en esa línea de trabajos ofrecidos por Len Unsworth (2013, 2014a, 2014b, 2014c y 2015) en los que, en línea con la semiótica social, analiza versiones cinematográficas que partían de libros álbum como hipotextos.

En este artículo limitamos nuestro estudio a aspectos relacionados con la función interactiva o interpersonal, especialmente aquellos que se utilizan para implicar al lector[2] en la historia. Analizaremos cómo aparecen los participantes representados (en adelante PPRR) en el modo visual, es decir, qué recursos se utilizan para mostrar los pensamientos, sentimientos, ideas y emociones de los personajes y cómo esa caracterización influye en la empatía generada entre el lector y los PPRR. Fundamentalmente nos interesa analizar los recursos empleados en las ilustraciones para que la audiencia entable –o no– relaciones afectivas con los PPRR.

Las interpretaciones realizadas por el lector, así como su cercanía y empatía con los PPRR dependen, en muchos casos, de la utilización de recursos visuales en las ilustraciones relacionados con la distancia social, el punto de vista utilizado y el contacto. Estudiaremos si los recursos utilizados por el ilustrador pretenden involucrar al lector en los hechos planteados o si, por el contrario, se pretende crear una distancia entre este y la obra. Averiguaremos también si estos recursos se correlacionan con lo expuesto en la adaptación cinematográfica.

En este trabajo, identificamos las estrategias visuales[3] utilizadas para generar una relación interactiva entre el lector y los PPRR. En este sentido analizamos las relaciones interpersonales que aparecen en el libro álbum de Chris Van Allsburg *El expreso polar* y la película homónima.

El artículo se estructura en las siguientes secciones. Tras la introducción, en la sección 2 se describe brevemente el marco teórico en el que se sustenta esta investigación: la semiótica social de Kress y van Leeuwen (2006), posteriormente readaptada para el estudio

2 Por la naturaleza de los productos multimodales analizados en este trabajo, con el término "lector" nos referimos indistintamente al descodificador de los modos verbal y visual, así como al destinatario del álbum ilustrado y al espectador de la película.

3 Las limitaciones de espacio de este trabajo han provocado concretar nuestro estudio exclusivamente al modo visual. En futuros trabajos extenderemos el análisis también al modo verbal, así como a otros aspectos cinemáticos y audiovisuales que han quedado sin atender en este estudio.

del libro álbum por Painter, Martin y Unsworth (2013) y Painter (2017). En la sección 3 se presenta el análisis de los recursos interactivos utilizados en las imágenes de la película y el álbum analizados. Dichos recursos se emplean para fomentar una mayor (o quizá menor) implicación del lector en los productos multimodales analizados. El artículo concluye con la sección 4 donde se exponen los resultados del estudio y se argumenta si los recursos empleados pretender crear cercanía entre el lector y la obra o si, por el contrario, pretenden crear una distancia que asegure la "asepsia" entre el lector y estos libros álbum.

2. SEMIÓTICA SOCIAL Y MULTIMODALIDAD

El análisis de libros álbum ha de partir necesariamente de enfoques multimodales por la naturaleza intrínseca de este género en el que texto, imagen y soporte contribuyen a la construcción del significado. Entre estos modos semióticos existe una "interdependencia" (Moya-Guijarro 2014, Cañamares y Moya-Guijarro 2019), que caracteriza los libros álbum y los diferencia de otro tipo de narraciones.

Entre los enfoques utilizados para estudiar discursos multimodales como la semiótica social de Kress y van Leeuwen (2006), el análisis del discurso multimodal (O'Halloran, 2005 y O'Toole, 2010), y el análisis multimodal de la interacción (Norris, 2004 o Scollon y Scollon, 2004), adoptaremos el modelo de Kress y van Leeuwen (2006) que deriva del modelo sistémico funcional de Halliday (2004) y que fue ampliado por Painter, Martin y Unsworth (2013) para el estudio del libro álbum.

Kress y van Leeuwen (2006) conciben la lengua como un conjunto de sistemas que ayudan a interpretar la lengua, es decir, como un conjunto de opciones abstractas que el usuario utiliza para crear significados léxico-gramaticales y semánticos. La importancia de estos sistemas de significado y el carácter metafuncional que la semiótica social ofrece para analizar cualquier texto, permite analizar sistemáticamente las estrategias visuales y verbales utilizadas por ilustradores y escritores para construir el discurso en el libro álbum. En este sentido pueden estudiarse las tres metafunciones básicas desempeñadas por la lengua: (a) la experiencial o representativa, (b) la textual y (c) la interactiva o interpersonal, que es la que nos interesa en este artículo y analiza los recursos utilizados para generar interacción comunicativa (Halliday, 2004; Kress y van Leeuwen, 2006).

Dentro de la metafunción interpersonal del lenguaje nos interesa conocer la planteada entre los PPRR y los lectores, estudiada por Halliday y Matthiessen (2004: 30) mediante los sistemas de contacto, distancia social y actitud, propuestos en la gramática visual de Kress y van Leeuwen (2006), desarrollados por Painter, Martin y Unsworth[4] (2013) y aplicados al análisis de libros álbum por diversos autores, tales como, Moya-Guijarro (2010, 2011 y 2014), Unsworth (2001, 2003, 2006) o Unsworth y Ortigas (2008). Especialmente interesante resulta el trabajo de Carmen Santamaría (2020) donde estudia los recursos visuales interactivos más relevantes del modelo de Kress y van Leeuwen (2006) y de Painter, Martin y Unsworth (2013) en el análisis de dos libros álbum que rompen estereotipos de género tradicionales.

Para analizar cómo texto e ilustración contribuyen en la creación del significado y, sobre todo, en la interpretación final del lector, tendremos en cuenta recursos interactivos o interpersonales como la "focalización" o el punto de vista utilizado en las ilustraciones

4 Painter, Martin y Unsworth (2013) reelaboraron el sistema de contacto de Halliday y Matthiessen (2004:30) y lo ampliaron denominándolo *sistema de focalización*.

(Painter y Martin, 2011; Painter, Martin y Unsworth, 2013), la distancia social entre los PPRR y el lector, así como la actitud, "evaluación" o valoración en el lenguaje (Martin y White, 2005) y las ilustraciones (Economou, 2009).

Ofrecemos la Figura 1 que recoge los tres sistemas a analizar (contacto, distancia social y actitud) y los significados derivados de los mismos: en cuanto a la focalización las ilustraciones pueden intentar crear un mayor contacto visual con la consiguiente implicación del lector o que actúe solo como mero observador; en relación a la distancia social empleada, la mayor o menor cercanía del lector y de los PPRR, genera una distancia íntima, social o, incluso, pública entre ellos y esta distancia influye también en la identificación y empatía del lector con los PPRR; por último, la actitud que el lector tiene ante los PPRR y los hechos narrados puede ser objetiva o subjetiva (apelando a la implicación y el poder del lector).

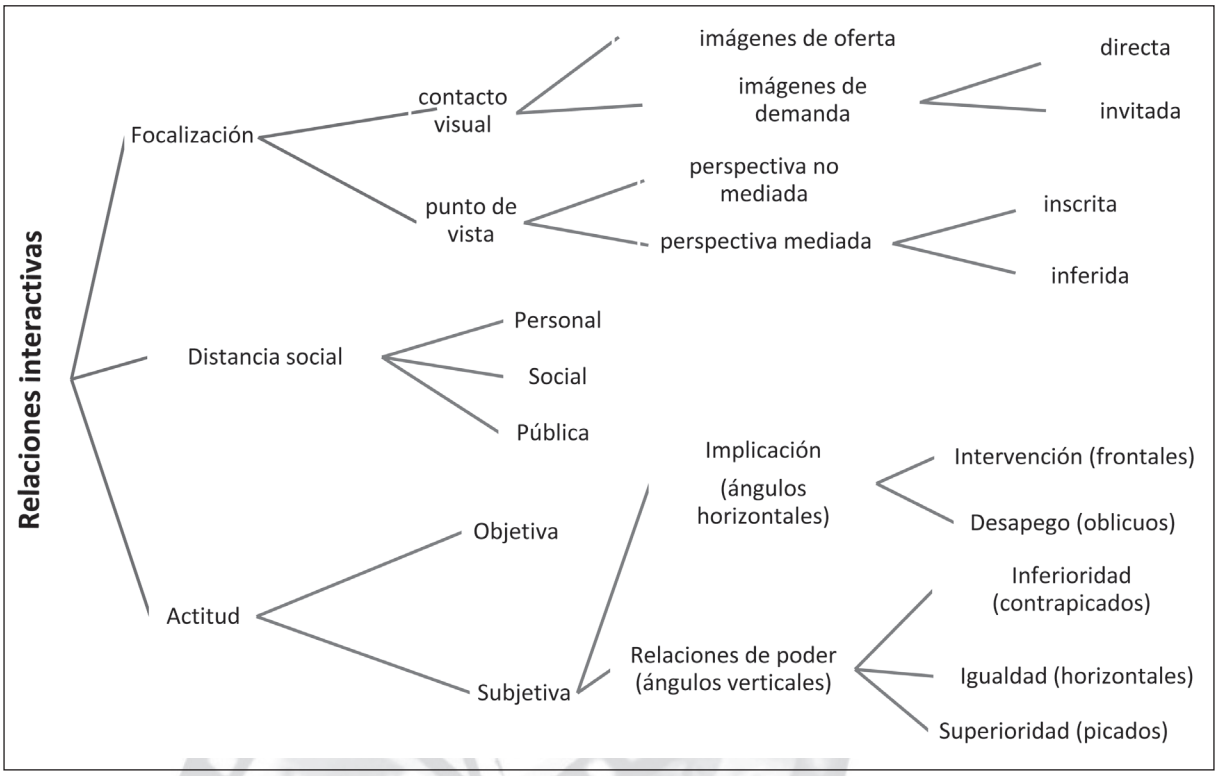


Figura 1. Sistema de relaciones interactivas en el modo visual.
Adaptado de Kress y van Leeuwen (2006) y de Painter, Martin y Unsworth (2013)

Veamos con un poco más de detalle cada uno de estos sistemas interactivos, pues las distintas opciones planteadas en cada uno de ellos (focalización, distancia social y actitud) crean distintas interacciones entre los PPRR y los lectores y dicha relación influye en la interpretación y el juicio valorativo del lector.

2.1. El sistema de focalización. Imagen y miradas

En la función interactiva adquiere una gran relevancia el punto de vista de narrador e ilustrador. Genette (1989: 241) distingue entre la persona que habla (la que cuenta la historia) y la persona que ve (la focalización o la persona desde cuyo punto de vista nos es presentada la historia). Hemos de tener en cuenta que la naturaleza multimodal del libro

álbum provoca que en algunos casos se vulneren muchas convenciones de la narrativa, entre ellas el punto de vista, pues somos partícipes de dos modos visuales (el verbal y el textual) y de tres historias: una contada por el texto, otra reflejada en las ilustraciones y otra que surge por la combinación de las dos anteriores. Es decir, en algunos casos se produce un conflicto entre "quien habla" y "quien ve" (vid. Nodelman, 1991).

En relación con la focalización planteada en las ilustraciones, analizamos el sistema de contacto visual y el sistema de punto de vista o participación del lector para comprobar si las ilustraciones se limitan a mostrar significados o si también demandan una respuesta por parte del lector (véase Figura 1).

En el sistema de focalización hemos de tener en cuenta el contacto visual y el punto de vista utilizados. En relación con el contacto visual puede suceder que las imágenes sean "de oferta", en las que los PPRR sirven a la mera contemplación o "de demanda", si los PPRR miran al lector y buscan su respuesta. Este contacto visual puede ser "directo" en el que los PPRR miran de frente al lector, o "invitado" en el que lo hacen de soslayo. El tipo de contacto visual utilizado ofrece una información muy valiosa sobre la relación que pretende construirse entre los PPRR y el lector, pues sobre todo las ilustraciones "de demanda" suelen emplearse para fomentar la empatía e identificación de los lectores con los PPRR.

En cuanto al punto de vista utilizado, se analiza si el lector observa los hechos desde una perspectiva no mediada, es decir, sin la intervención de los PPRR, o si, por el contrario, ellos participan en el posicionamiento del lector (Painter, Martin y Unsworth, 2013: 27). En caso de participación mediada, puede ser que veamos los hechos desde dentro de la narración (participación inscrita), bien a través de los ojos del personaje porque se representa una parte de su cuerpo –generalmente sus manos o pies y utilizando "metonimias visuales" (Moya-Guijarro, 2015)–, o porque se sitúa al lector acompañando al personaje (los PPRR aparecen de espaldas para que el lector observe los hechos desde detrás de los PPRR). Cuando la participación mediada no es inscrita, es inferida y el lector contempla las escenas como panorámicas vivenciadas por los PPRR.

2.1.1. Distancia social

El sistema de distancia social describe la cercanía o alejamiento de los PPRR respecto al lector. Esta distancia puede ser íntima, social o pública (vid. Figura 1) dependiendo de si se emplea un plano corto (en el que la relación se estrecha y permite mayor grado de intimidad), un plano medio o uno largo, en el que el lector se aleja de los PPRR y los hechos planteados, fomentando una relación más fría e impersonal.

2.1.2. Actitud. Juicios y valoraciones del lector

El sistema de actitud muestra los juicios o valoraciones que los PPRR y los hechos planteados sugieren al lector. Puede suceder que las ilustraciones apelen a elementos subjetivos del lector o que soliciten de él su mirada objetiva (vid. Figura 1). Cuando se acude a la subjetividad del lector suele hacerse desde su implicación en los hechos planteados, es decir, se apela al lector utilizando ángulos horizontales y esa implicación será mayor (intervención) si se utiliza un ángulo frontal o menor (desapego) si se emplea un ángulo de presentación oblicuo. También en la actitud subjetiva del lector influyen las relaciones de *poder* que se plantean en función de la perspectiva utilizada por el ilustrador, es decir, por el tipo de ángulos

verticales utilizados, pues los picados fomentan la superioridad del lector, los contrapicados su inferioridad y los normales u horizontales denotan relaciones de igualdad entre el lector y los PPRR.

2.1.3. Los estilos de dibujo utilizados

La implicación del lector en los hechos y personajes representados no solo se lleva a cabo por el uso de diferentes perspectivas, ángulos y focalizaciones en las ilustraciones, sino que también se combina y complementa con los diferentes tipos de estilo de dibujo utilizados. Painter, Martin y Unsworth (2013) distinguen tres estilos de dibujo diferentes en los libros álbum: minimalistas, genéricos y naturalistas, y los reconocen como significantes clave en el sistema de alineación de los lectores. Según estos autores el estilo minimalista está asociado en los libros álbum con una visión "apreciativa" que fomenta una distancia entre el lector y los PPRR. Las ilustraciones minimalistas se utilizan para que el lector realice una lectura positiva de los hechos, pero que entable cierta distancia entre él y el texto; las ilustraciones genéricas fomentan la empatía porque el lector se identifica con el personaje y sus vivencias; por último, el estilo naturalista admite una participación más personalizada del lector al representar los personajes como individuos (Painter, Martin y Unsworth, 2013). Parece que existe una relación proporcional entre los detalles de la ilustración y la implicación del lector, pues cuanto más naturalistas son las imágenes, mayor es la implicación del lector. Aun así, hemos de tener en cuenta que, en ocasiones, un estilo minimalista puede provocar que el lector se proyecte sobre los PPRR y se identifique con ellos.

2.2. La narrativa transmedia

Desde hace algunos años, hemos ido regresando a una nueva oralidad, producida al transformar textos literarios escritos en adaptaciones o versiones audiovisuales, tal y como muestra la gran cantidad de producciones cinematográficas en las que los cuentos populares son los protagonistas (Falcón 2013:70). Este proceso de transmediación originado al transitar una misma historia en dos medios (una que utiliza prioritariamente la palabra –acompañada en algunos casos de ilustraciones– y otra en la que la imagen en movimiento y los efectos sonoros prevalecen) implica una transformación radical de los códigos semióticos utilizados para generar el mensaje y, en ocasiones, incluso variando drásticamente el texto original. La porosidad (Besson 2004) de algunas historias, especialmente las dirigidas a un receptor infantil, facilitan su paso a otros lenguajes, a otros formatos, especialmente a aquellos dirigidos a un público más general.

Si en los textos literarios infantiles sospechamos la presencia de un doble destinatario implicado (Shavit, 1999 y 2009), uno natural, el infantil y el otro adulto que, en ocasiones, escondido (Nodelman, 2020) media entre el libro y el niño, en las adaptaciones cinematográficas este doble destinatario es, quizá, más perceptible. La película de animación de la que nos ocupamos es una producción en la que la audiencia dual implicada disfruta y participa de ella de forma asimétrica: sobre el adulto recae casi toda la responsabilidad en cuanto a la selección, validación e interpretación de las obras (Shavit, 1999; Saltmarsh, 2007; Stephens, 1992). Es, por lo tanto, una audiencia dual que recibe de esos productos historias quizá no tan inocentes y desinteresadas como se suponen para una audiencia infantil porque, efectivamente, en muchos casos contienen dimensiones ideológicas y les incitan

a posicionarse y tomar una postura determinada. Estas narrativas persuasivas se ofrecen especialmente a través de los álbumes ilustrados y las películas animadas. En opinión de Hinkins (2007: 43):

> implicit and explicit ideologies in children's animated film are likely to inform both adult and child audiences, promoting certain beliefs an assumptions and shoring up idealized goals and expectations. There is also a sense in which explicit and embedded ideologies are being knowingly transferred from one generation to the next. In this way, children's film can provide a sense of continuity and of clarification, performing a pedagogic function with regard to a myriad of issues.

Los niños, como parte de la audiencia implicada en estas producciones, son seducidos por las mismas sirviendo a diversos propósitos: para entretenerlos, brindarles un modelo de comportamiento o para ofrecerles toda una suerte de productos que provocarán en ellos una ilusión de permanencia y pertenencia a la historia o al universo planteado. No es extraño que ver una película animada sea una de las actividades habitualmente realizadas por muchos niños en el mundo occidental, del mismo modo que, en ellas, no es difícil encontrar mensajes pedagógicos, educativos, moralizantes e, incluso instructivos, para adoctrinar a los niños, bien ofreciendo un modelo a seguir en estas producciones o bien castigando a aquellos personajes que no cumplen la norma socialmente establecida. Compartimos la idea de Rodríguez Marroquín (2012) cuando afirma que los productos cinematográficos pueden tratarse como documentos históricos a la hora de analizar la sociedad y moral de un momento determinado porque suele reflejarse en estas adaptaciones cinematográficas. El niño también se deja seducir por los productos de mercadería que en muchos casos se comercializan al hilo del éxito comercial de estas películas. Suelen ser objetos de la vida diaria del niño, disfraces, juguetes, juegos (de mesa o videojuegos) e incluso atracciones en 3D que muchas veces complementan la historia o de la que surgen nuevas aventuras u oportunidades de juego.

En el modo cinematográfico la narración se caracteriza por enriquecer el modo lingüístico (y, en el caso del libro álbum, el modo visual estático) con otros códigos no lingüísticos como los cinemáticos, las tomas utilizadas, la iluminación, los movimientos de cámara o encuadre, entre otros (Martínez and Merlino 2012:82). En este sentido, Kress (2010a, 2010b) destaca los recursos que cada uno de estos códigos ofrece (el escrito, el oral, el visual, etc.) para otorgar nuevos significados, enfatizando en las estrategias utilizadas para transferir los significados por medio de nuevos recursos. Por eso, es necesario tener en cuenta el contexto que rodea a una producción para poder analizar y desentrañar el contenido de cualquier obra con carga semiótica transmodal.

3. ANÁLISIS DE LA FUNCIÓN INTERACTIVA EN EL CORPUS ANALIZADO

3.1. Productos multimodales analizados y metodología

En este artículo analizamos dos versiones de *El expreso polar*, el libro álbum de Chris Van Allsburg (publicado en 1985) y la versión cinematográfica de la Warner Brothers dirigida por Robert Zemeckis en 2004.

Este libro álbum ha tenido un gran éxito desde su publicación en 1985 y recibió la medalla Caldecott en 1986. También ha tenido una gran acogida en el mundo educativo, sobre todo en los Estados Unidos, donde fue incluido en el listado de los cien mejores libros en opinión de la National Education Association (NEA) y suele utilizarse en el contexto educativo existiendo recursos curriculares educativos como *A Teacher's Guide To The Polar Express* (2004a) o *Polar Express Pajama Party* (2004b) distribuidos de forma gratuita por la editorial Houghton Mifflin Books (cfr. Saltmarsh, 2009: 137).

En 2004, Castlerock Entertainment de la Warner Bross realizó la versión cinematográfica de este libro álbum haciendo uso de la animación y utilizando la técnica cinematográfica denominada *performance capture*; esta técnica recoge el movimiento, la voz y las expresiones faciales de un actor real y la implementa de forma simultánea en un personaje virtual, resultando este último mucho más realista. Su estreno, previo a las fechas navideñas (el 10 de noviembre de 2004) aumentó aún más si cabe el éxito de taquilla que tuvo recaudando casi trescientos millones de dólares en todo el mundo y recabando varias nominaciones a premios como los Grammy, los de la Academia, los Bafta o los Globos de oro y obteniendo en 2005 el premio de la Sociedad de Compositores, Autores y Editoriales (ASCAP) en la categoría de mejor recaudación en taquilla (Filmaffinity, 2004). Además de los premios de la crítica, la película sigue siendo muy popular en parte por su repetición cíclica en años sucesivos, coincidiendo con las fechas navideñas (cfr. Saltmarsh, 2009: 137).

El expreso polar de Chris Van Allsburg refuerza la importancia de la ilusión en la infancia de creer en lo mágico, de seguir manteniendo vivo el niño que todos llevamos dentro. Cuenta la historia de un niño cuya creencia en San Nicolás se ve reforzada al viajar en el expreso polar al Polo Norte en Nochebuena. Es un libro álbum que conecta con la admiración de su doble destinatario, el infantil y el adulto, porque este último se siente identificado con el niño implicado en la lectura y con él, recuerda su propia infancia, especialmente los nervios y excitación que vivía durante esa mágica noche del año. Infancia y madurez interactúan en este libro álbum mediante oposiciones binarias: la inocencia y la madurez, la fe y la duda o el pasado y el futuro. Subyace en este libro álbum, en palabras de Susan Honeyman (2005: 145), la imposición de una infancia idealizada que los adultos reconocen como propia y que recuerdan con nostalgia; infancia caracterizada por soportar una imagen del mundo irreal, segura, sencilla y casi mágica que les hacen sentir más cómodos que la imagen real de un mundo que, desgraciadamente, no es tan fantasioso ni tan seguro.

El expreso polar pertenece a una categoría de libros álbum caracterizados por presentar una infancia ideal a través de los ojos del adulto que, desde esa nostalgia, se dirigen a un lector "idealizado, blanco y perteneciente a una clase media urbana" (cfr. Saltmarsh, 2009: 139). Las ilustraciones reflejan este contexto socioeconómico urbano relacionado con la clase media: el vecindario, la vivienda e incluso la habitación (individual) del personaje representado, muestran la estabilidad económica y material del protagonista. Las únicas representaciones que podrían plantear una ruptura de esta estabilidad emocional en el lector son las ilustraciones centradas en el avance del tren (que alejan al protagonista de su hogar) y aquellas que plasman elementos de la naturaleza (el bosque o los lobos), pero la utilización de marcos que encuadran la imagen y de árboles que crean una barrera protectora entre los lobos y el tren provoca que el lugar en el que, intuimos, se encuentra el protagonista, siga siendo seguro y confortable para el personaje.

Este equilibrio y seguridad ofrecida como inherente de esa infancia idealizada se replica en la película homónima de 2004 e incluso incide en la idea de que las riquezas materiales y

el orden que se le supone a esa pertenencia a la clase media, son elementos fundamentales a la hora de asegurar una estabilidad clave en la infancia de cualquier niño, ofreciendo y justificando esa infancia como la normal, necesaria e imperante (por no decir única) en el contexto actual cuando quizá este está lejos de ser el caso. De este modo la película incide en la idea de que la infancia perfecta y normal depende de la pertenencia o no a una determinada clase social, idea que en esta película de animación se subraya al introducir nuevos personajes y nuevas líneas narrativas.

En la película aparecen nuevos personajes que acompañan al niño héroe y que se adscriben a minorías étnicas (una niña negra), podrían considerarse en riesgo de exclusión social por pertenecer a estereotipos poco atractivos como "el niño sabelotodo" o "el niño solitario". Especialmente interesante es este último, que presenta una situación económica y social claramente desfavorecedora: Billy es recogido el último, en una casa aislada situada "on the other side of the tracks", un lugar desolado, oscuro, desprovisto de bienes materiales y en medio de un escenario industrial y, aparentemente, poco seguro. La pobreza del niño se destaca, además, con su aislamiento social, ya que cuando el pequeño Billy sube al tren se sienta en un vagón separado del resto de niños. La adherencia de nuevos personajes y líneas narrativas en la película nos recuerdan las observaciones de John Stephens y Roby McCallum (1998: 9):

> The relationships between a retelling and its pre-text(s) are, in the main, dominated by metanarratives which are androcentric, ethnocentric, and class-centric, so the purposes of inducting audiences into the social, ethical, and aesthetic values of the producing culture are colored by those particular alignments.

El libro álbum (y la película) se adscriben a los productos dirigidos a los niños que se centran en la temática navideña y que en muchos casos presentan "notions of Childhood innocence and wonder, and the importance of belief in magical realms and mythical characters" (Saltmarsh, 2009: 136).

Para realizar el análisis de estos dos productos multimodales aplicamos una metodología no tanto cuantitativa como cualitativa, a través de la que pretendemos identificar, cuantificar e interpretar los recursos interactivos utilizados. Como este estudio pretende analizar la información interpersonal, aplicaremos los sistemas de focalización, distancia social, actitud y estilo de dibujo, desarrollados por Painter, Martin y Unsworth (2013) en el modo visual del libro álbum y la película.

3.2. Relaciones interactivas entre los PPRR y el lector

Por motivos de espacio obviaremos un análisis del modo verbal para estudiar con más detalle las relaciones interactivas potenciadas por las ilustraciones. También quedarán desatendidos otros aspectos inherentes a la película como efectos sonoros, imágenes en movimiento, etc.

Analizaremos las categorías relacionadas con el significado interactivo expuestas en el marco teórico, es decir, a) imagen y mirada (distinguiendo si las imágenes ofrecen significados o demandan una respuesta); b) distancia social e intimidad (si denotan cercanía, media distancia o alejamiento); c) la actitud, distinguiendo entre la apelación al lector (provocada por el uso de ángulos horizontales con planos frontales u oblicuos) y las relaciones de poder,

definidas en función del uso de ángulos verticales y planos picados y contrapicados; y d) los estilos de dibujo utilizados.

Queremos averiguar si estos productos multimodales utilizan a nivel interpersonal o interactivo recursos que provocan la identificación e implicación del lector o si, por el contrario, alejan al lector de las situaciones planteadas.

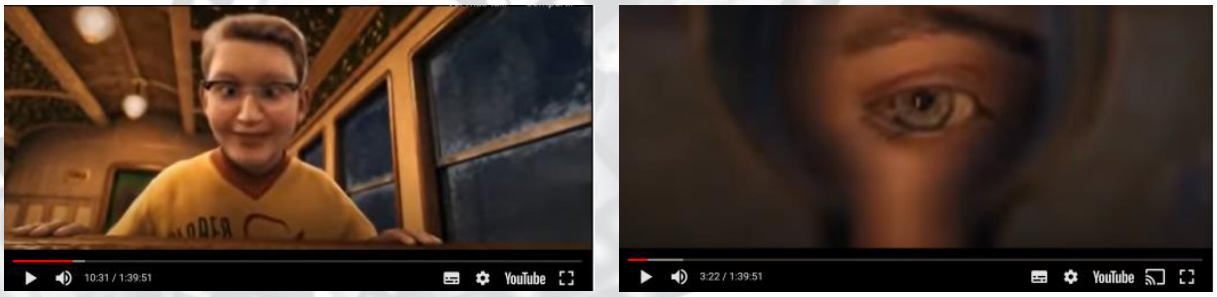
3.2.1. Imagen y mirada

Para analizar la focalización utilizada en los libros álbum objeto de estudio, analizamos el contacto visual que se produce entre los PPRR y el lector y la perspectiva desde la que se presentan los hechos.

Con relación al contacto visual en *El expreso polar* (1985) todas las ilustraciones son de oferta, ofreciéndose al lector para la mera contemplación y ningún PPRR establece contacto visual con el lector. Únicamente hallamos una ilustración en la que uno de los niños del vagón, escondido tras la butaca, parece dirigir su mirada al lector.

Imágenes de oferta y de demanda directa
de *El expreso polar* (1988). © Ekaré

El caso de la adaptación cinematográfica es completamente diferente sobre este particular. Predominan las imágenes de demanda frente a las de oferta. Las imágenes de demanda identificadas establecen un contacto directo con el lector, es decir, lo miran directamente a los ojos. Estás imágenes son provocadas por la presencia de diálogos entre los PPRR que parecen dirigir su discurso al espectador y ofrecen un primer plano frontal del personaje que está hablando o, incluso, de su ojo que nos observa tras la cerradura.

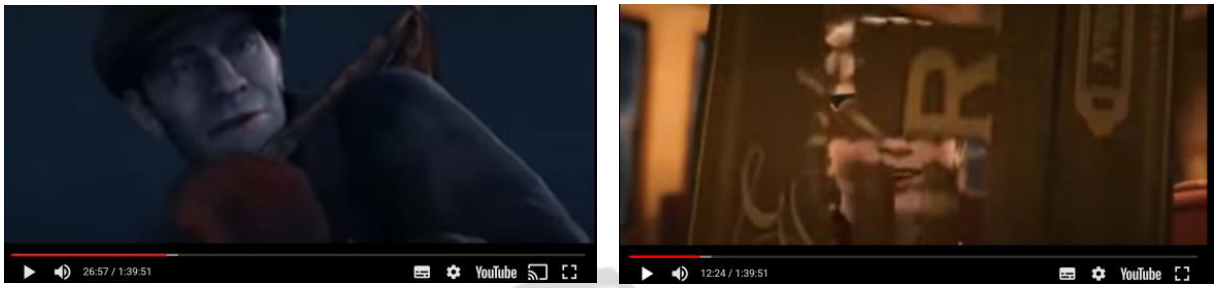


Imágenes de demanda directa
de *The Polar Express* (2004). © Warner Brothers

En otros casos para reforzar esta inmersión en la historia del espectador, en estas imágenes de demanda directa se incluyen metonimias visuales representando las manos o pies de los PPRR para que la interacción con los otros PPRR sea más realista.

Imágenes de demanda directa
de *The Polar Express* (2004). © Warner Brothers

También en la película aparecen imágenes de demanda invitada, es decir, aquellas que, aunque sitúan frontalmente a los PPRR, no miran directamente al lector, sino que lo miran de soslayo, colocan un objeto (por ejemplo, el billete del tren) entre el PPRR y el espectador o porque los PPRR se plasman parcialmente mediante metonimias visuales (Moya-Guijarro, 2015) para que el lector se identifique con ellos.

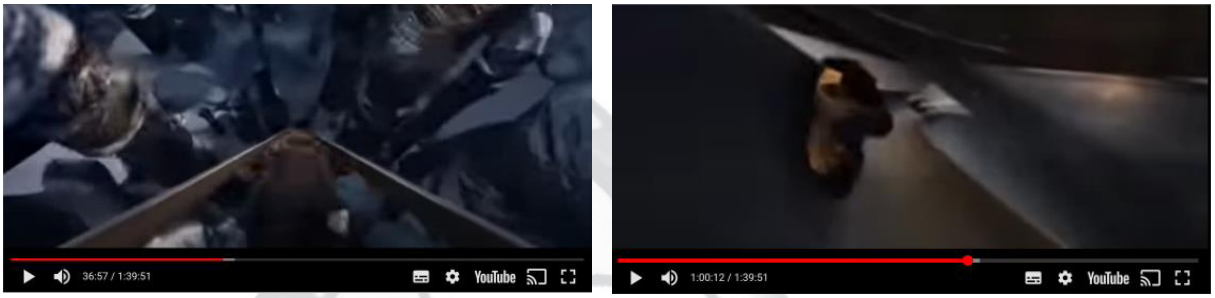


Imágenes de demanda invitada
de *The Polar Express* (2004). © Warner Brothers

En cuanto al punto de vista utilizado en *El expreso polar* (1985) en todas las ilustraciones el lector observa los hechos desde una perspectiva no mediada mientras que la adaptación cinematográfica el punto de vista se diversifica optando por presentar perspectiva no mediada (sobre todo en las imágenes que emulan el hipotexto), así como perspectiva mediada tanto la de tipo inscrita como la inferida. Cuando se produce la perspectiva mediada inscrita se realiza bien a través de los ojos de los PPRR de los que se representa una parte de su cuerpo –generalmente sus manos o pies y utilizando "metonimias visuales" (Moya-Guijarro, 2015)–, o bien situando al lector acompañando al personaje (los PPRR aparecen de espaldas para que el lector observe los hechos desde detrás de los PPRR). La perspectiva mediada e inscrita sirve para poner al lector en la piel de los personajes.

Imágenes de perspectiva mediada inscrita
de *The Polar Express* (2004). © Warner Brothers

En ocasiones incluso en la perspectiva se opta por la participación mediada inferida que se produce cuando el lector contempla las escenas como panorámicas vivenciadas por los PPRR. Este uso es especialmente interesante cuando se utiliza para provocar al espectador a participar en las escenas más trepidantes y provocan una sensación de ir subidos en una montaña rusa. Nos estamos refiriendo, por ejemplo, a aquellas escenas en las que pierden el control del expreso polar en el lago de hielo, cuando viajan en el vagón descarrilado o cuando caen por los toboganes en la fábrica de juguetes. Con ellas se intenta promover en el lector una identificación con los PPRR y una mayor inmersión en los hechos planteados pues en el espectador se plantea la ilusión de participar de lleno en los mismos.



Imágenes de perspectiva mediada inferida
de *The Polar Express* (2004). © Warner Brothers

3.2.2. Distancia social e intimidad

En el libro álbum analizado predominan los planos largos combinados con medios planos que dinamizan la narración visual y estrechan el grado de intimidad entre los PPRR y el lector. En *El expreso polar* (1985) se utilizan mayoritariamente los planos largos, generalmente enteros y americanos, para mostrar el contexto en el que se sitúa la acción. Es decir, el autor emplea una distancia pública en las escenas en las que presenta los paisajes que cruza el tren en su viaje al Polo Norte. En cambio, utiliza el plano medio para representar a los PPRR, es decir, acorta la distancia entre el lector y los personajes para hacerle partícipe de las situaciones planteadas. Al acortar la distancia entre el lector y los PPRR, este se siente más cercano a ellos, creciendo su empatía hacia ellos. Las escenas que más carga afectiva tienen se representan mediante estos planos medios. Nos estamos refiriendo al encuentro entre el niño y Papá Noel, la escena interior del vagón durante el viaje de vuelta en la que el niño aparece rodeado de todos sus amigos o cuando recibe su regalo junto a su hermana.

Planos largos y medios en
The Polar Express (1988). © Ekaré

En la adaptación cinematográfica los planos largos se combinan con los medios e, incluso, con los cortos. Los planos largos sirven para alejar al lector de los PPRR y los hechos planteados, fomentando una relación más fría e impersonal. El espectador asiste a los bellos paisajes que atraviesa el tren en su viaje para simplemente admirar el paisaje desde una postura aséptica. Pero, al alternar la presencia de los planos largos con los medios y cortos, el lector se involucra y participa de una forma más activa en algunas escenas que se configuran más cercanas para él. Este es el caso de las continuas interacciones entre personajes (utilizando los planos medios) y construyendo una distancia personal entre el espectador y los PPRR. Esta distancia llega a ser íntima cuando se usan los planos cortos e incluso en los primeros planos para empatizar de una forma más íntima con los hechos planteados.

Imágenes de planos largos, medios y cortos
de *The Polar Express* (2004). © Warner Brothers

3.2.3. La actitud

En relación con el sistema de actitud, comprobamos que en el libro álbum se promueve una lectura objetiva del lector ofreciendo una visión equilibrada de los hechos planteados. La

única excepción a esta norma es la ilustración que muestra el vuelo del trineo de Papá Noel desde arriba. Comprobamos que este libro álbum se limita a mostrar los hechos planteados desde una óptica segura y cómoda para el lector. No le obliga a intervenir en la historia, sino que simplemente le muestra los hechos planteados y los encuadra en marcos que establecen una distancia física entre los PPRR y el lector. Además, en cuanto a las relaciones de poder que se plantean en función de la perspectiva utilizada por el ilustrador, comprobamos que todas las ilustraciones utilizan planos normales u horizontales que denotan relaciones de igualdad entre el lector y los PPRR a excepción de la ilustración del vuelo del trineo que, aunque se toma desde arriba no es tanto para dotar al lector de un mayor poder, sino para ofrecerle otro ángulo más interesante a su mirada.

Plano picado en
The Polar Express (1988). © Ekaré

En el caso de la adaptación cinematográfica de nuevo la tendencia ofrecida en el libro álbum se ve alterada drásticamente. Predomina una actitud subjetiva para provocar al espectador a implicarse con los hechos planteados y a invitarlo a una inmersión total en la historia. Muchas imágenes intentan provocar una lectura subjetiva del lector que promueva una implicación de este a través de la utilización de ángulos frontales. La mayoría de las escenas representadas con estos ángulos frontales tienen una gran carga emotiva y se corresponden con momentos duros o claves para los PPRR por lo que se invita al espectador a tomar partido en este sentido o a hacerlo su cómplice. Por ejemplo, cuando sus padres lo alertan sobre el fin de la magia, el protagonista mira al espectador para cuestionarlo.

Ángulos frontales en
The Polar Express (1988). © Ekaré

Del mismo modo en *The Polar Express* se utiliza ángulos horizontales oblicuos para mostrar desapego y en las ilustraciones que lo utilizan parece que los PPRR miran al lector para retarle.

Ángulos oblicuos en
The Polar Express (2004). © Warner Brothers

Del mismo modo en la actitud subjetiva del lector influyen las relaciones de poder que se plantean entre los PPRR y el lector. En el libro álbum analizado se utilizan ángulos normales u horizontales que denotan relaciones de igualdad mientras que en la película de animación es habitual hallar también ángulos picados y contrapicados.

La utilización de los ángulos picados en ocasiones obedece a un requerimiento composicional de la ilustración (pues enfoca la escena desde arriba) para buscar una panorámica quizá más interesante como sucedía, por ejemplo, en la ilustración del vuelo del trineo de Papá Noel que comentamos anteriormente. Esta imagen intenta plasmar y reflejar la actividad frenética y festiva de la plaza del Polo Norte. En otros casos los ángulos picados se utilizan para invitar al espectador a participar en los hechos planteados y acompañar a los PPRR y, por este motivo esos ángulos lo alientan y adulan su superioridad. En estos casos, además, se refuerza esta idea colocando al espectador tras los PPRR. El principal efecto que provoca el uso del ángulo picado es mostrar la superioridad del espectador (o del personaje cuyo punto de vista adopta) sobre el participante representado. Podemos tomar a modo de ejemplo la imagen de Billy cuando va a subir al tren que lo muestra solo, desvalido y triste. El ángulo adoptado no hace sino incrementar estos atributos del personaje y crear una sensación de piedad en el espectador.

Imágenes con ángulos picados en
The Polar Express (2004). © Warner Brothers

El uso de los ángulos contrapicados persigue situar al espectador en una situación de inferioridad respecto a los hechos planteados o a sus personajes y, así, suscitarle miedo, desconfianza, admiración o pavor, alineando sus sentimientos con los de los PPRR. El plano contrapicado se utiliza para representar al polizón o fantasma del expreso polar, al maquinista, a Papá Noel o al revisor. El uso de distintos ángulos en el encuadre es llamativo en relación a este último personaje protagonizado por Tom Hanks. Percibimos una evolución en este sentido pues en las primeras secuencias compartidas entre el niño protagonista y el revisor se utilizan los ángulos contrapicados para mostrar al revisor y los picados para el niño. Esta constante va cambiando hacia ángulos más horizontales al mismo tiempo que la relación empática y amistosa entre los personajes va desarrollándose en un intento por mostrar la camaradería creada entre el niño y el revisor.

Imágenes con ángulos contrapicados en
The Polar Express (2004). © Warner Brothers

3.2.4. Los estilos de dibujo utilizados

El estilo pictórico de Chris Van Allsburg se caracteriza por unas ilustraciones hiperrealistas en su factura que paradójicamente conviven con elementos fantásticos. El esmerado y detallado dibujo de objetos y PPRR quiere ofrecer al lector una ilusión de realidad y tangibilidad (Doonan, 1986: 159). Del mismo modo, los espacios en los que aparecen son escenarios caracterizados por una naturaleza exuberante o edificaciones urbanas plasmadas de forma realista aun cuando representa escenarios y personajes fantásticos e idealizados. La naturaleza, los espacios urbanos y los participantes representados son perfectos hasta un grado sumo, intentando transmitir realismo aun cuando sean fantásticos. De este modo, fantasía y realidad se convierten en dicotomías para mostrar el mundo externo e interno de los protagonistas, lo que muestran y lo que esconden, su raciocinio y su imaginación.

Esta constante en los álbumes de Chris Van Allsburg se acentúa todavía más en la adaptación cinematográfica que, como dijimos anteriormente, hace uso de la animación y utiliza la técnica cinematográfica denominada *performance capture*; esta técnica recoge

el movimiento, la voz y las expresiones faciales de un actor real y la implementa de forma simultánea en un personaje virtual, resultando este último mucho más realista.

Comprobamos pues que en ambas versiones se opta por un dibujo naturalista que podríamos tildar de hiperrealista que fomenta una participación más personalizada del lector (Painter, Martin y Unsworth, 2013) pues parece que, cuanto más naturalistas son las imágenes, mayor es la implicación del lector.

Coincidimos plenamente con Painter, Martin y Unsworth (2013) cuando afirman que las ilustraciones son muy importantes a la hora de influir en la valoración e identificación del lector porque plantean una relación afectiva entre el libro álbum y el niño: "it is probably the visual images that are the most significant means for settting up an affective relationship between child and book (Painter, Martin y Unsworth, 2013: 15) y porque contribuyen en la creación del tono emocional de la historia: "More generally it is also the images that can most readily establish the emotional 'tone' of the story (Painter, Martin y Unsworth, 2013: 15).

4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Cuando se analizan dos productos multimodales tan dispares como un libro álbum y una película de animación parece obvio que entre ellos habrá varios elementos diferenciadores. En el caso del libro álbum de Chris Van Allsburg *El expreso polar* (1985) y la versión cinematográfica de la Warner Brothers dirigida por Robert Zemeckis en 2004, parece que estas diferencias se limitan a una mayor extensión de la trama (con la incorporación de nuevos personajes y aparición de líneas narrativas que dependen de ellos) y los cambios derivados de la utilización de técnicas relacionadas con la imagen en movimiento, la música o efectos sonoros, entre otros.

Aun teniendo en cuenta lo expresado anteriormente, las dos versiones de *El expreso polar* eran muy similares entre sí, con una misma factura icónica y una historia sin cambios ni alteraciones profundas. Parecía que simplemente la película se limitaba a incorporar nuevos personajes que enriquecían el espectro de la obra y nuevas líneas narrativas con una acción más dinámica y trepidante como, por ejemplo, las aventuras vividas durante la travesía del tren o los sucesos acaecidos en el Polo Norte.

Un elemento que suele pasar desapercibido es el especial tratamiento que se ofrece en relación con la función interpersonal o interactiva (Halliday, 2004) y que tanta importancia tiene a la hora de provocar la empatía del lector o espectador con los personajes y la historia y para buscar su implicación e inmersión en los hechos planteados.

Por este motivo aplicamos el sistema de focalización planteado por Painter, Martin y Unsworth (2013) en el análisis de estos dos productos multimodales (el libro álbum de Chris Van Allsburg y la adaptación cinematográfica dirigida por Robert Zemeckis). Estudiamos las realizaciones que se llevaban a cabo en las imágenes estáticas (las ilustraciones del libro álbum) y dinámicas (las de la película) y comparamos las elecciones que se llevaban a cabo en relación con la focalización, la distancia social o la actitud que pretendía despertarse en el lector / espectador. Nuestro análisis nos permitió comprobar que entre las dos versiones de *El expreso polar* (el libro álbum y su adaptación cinematográfica) hallamos grandes diferencias en este sentido.

En el libro álbum prima una narración autobiográfica que refiere los hechos en pasado y que, en gran medida, busca la identificación del lector (Neumeyer, 1990: 3). Esta narración en

primera persona interactúa con ilustraciones que están "narradas" desde afuera y representan al niño protagonista en las mismas. Es decir, este libro álbum vulnera muchas convenciones de la narrativa, entre ellas el punto de vista, pues, el lector es partícipe de dos modos semióticos (el verbal y el textual) y de tres historias con puntos de vista diferentes: una contada por el texto, otra reflejada en las ilustraciones y otra que surge por la combinación de las dos anteriores. Es decir, en algunos casos se produce un conflicto entre "quien habla" y "quien ve" (vid. Nodelman, 1991).

El lector de este libro álbum asiste a la narración de los hechos desde el punto de vista del niño protagonista que, una vez adulto, recuerda las aventuras vividas durante la noche más mágica del año. Al mismo tiempo ese lector contempla los hechos relatados desde afuera, pues un marco rodeando la ilustración lo aísla y lo protege de las situaciones planteadas. Se juega constantemente con la implicación del lector promoviendo diferentes relaciones interpersonales entre él y los PPRR, enfrentándolo a situaciones fantásticas y, al mismo tiempo, protegiéndolo de aquellas escenas más perturbadoras en las que los contenidos tratados o los sucesos construidos podrían herir su sensibilidad. Son las ilustraciones, con la implicación de los sistemas interactivos de focalización, distancia social, actitud y estilo de dibujo, las que atraen o distraen al lector en la problemática representada, tendiendo a equilibrar el distanciamiento que ofrece el modo visual con el juego de llamadas a su identificación que emanan del modo verbal. No olvidemos que en este libro álbum subyace una "representación del modo de vida equilibrado y ordenado de la clase media, la plasmación de las desigualdades sociales como normas estructurales inmutables y de elementos capitalistas plenamente establecidos que entienden la infancia ideal como la ligada inexorablemente a esta circunstancia socioeconómica, la pertenencia a esta clase media" (Saltmarsh, 2009: 136).

La adaptación cinematográfica redunda en esta idea y la presenta de una forma más contundente. En la película animada asistimos a una mayor inmersión e identificación del espectador ante los hechos planteados. El modo verbal se presenta también en primera persona y las imágenes utilizan diferentes estrategias visuales relacionadas con la focalización, la distancia social, los estilos de dibujo utilizados o los ángulos escogidos, para invitar al lector a una inmersión total en la historia. Se pretende, al parecer, que el espectador viva la experiencia, que se adentre en la aventura, que asista a un hecho tan ansiado como mágico a los ojos de un niño en Navidad: el ansiado encuentro con Papá Noel. Los espectadores infantiles, hechizados y seducidos con los riquísimos recursos visuales utilizados (sin dejar de lado los efectos especiales, sonoros y musicales), en un aura de diversión y entretenimiento inocente, simplemente se dejan llevar y transitan por el universo creado alrededor del viaje de *El expreso polar*.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

BESSON, A., D'Asimov à Tolkien, *Cycles et Séries dans la Littérature de Genre*, París, CNRS Editions, 2004.

CAÑAMARES, Cristina y Arsenio Jesús MOYA-GUIJARRO, «Análisis semiótico y multimodal de los escenarios de libros álbumes que retan estereotipos de género», *Ocnos* 18.3 (2019), pp. 59-70.

CERRILLO, Pedro C., *El poder de la literatura*. Lección magistral impartida por Pedro C. Cerrillo Torremocha en el acto de inauguración del curso académico de la Universidad

Española, presidido por SS.MM. los Reyes de España el 30 de septiembre de 2014, Cuenca, Universidad de Castilla-la Mancha, 2014.

DOONAN, Jane, «The Object Lesson: Picture Books of Anthony Browne», *Word and Image,* 2.2 (1986), pp. 159-172.

ECONOMOU, Dorothy, *Photos in the news: Appraisal analysis of visual semiosis and visual–verbal intersemiosis*, PhD doctoral thesis, Sydney: University of Sydney, 2009.

FALCÓN, L., «Hacia una nueva metamorfosis cinematográfica y televisiva del cuento clásico infantil: conciencia metanarrativa y responsabilidad social», *Arte y Ciudad*, (2013), pp.65-100.

GENETTE, Gerard, *Palimpsesto. La literatura en el segundo grado*, Madrid, Taurus, 1989.

HALLIDAY, Michael A. K., *Introduction to Functional Grammar*, Londres, Arnold, 2004.

HALLIDAY, Michael A.K. y Christian Matthiessen, *An introduction to Functional Grammar*, Londres, Edward Arnold, 2004.

HINKINS, Jillian, «Biting the Hand that Feeds: Consumerism, Ideology and Recent Animated Film for Children». *Papers: Explorations Into Children's Literature*, 17.1 (2007), pp. 43-50.

HONEYMAN, Susan. *Elusive childhood: Impossible Representations in Modern Fiction*. Columbus, Ohio: Ohio State UP, 2005.

HOUGHTON MIFFLIN, *A Teacher's Guide to the Polar Express*, Boston, Massachusetts, Houghton Mifflin Books, 2004a, accessed October 8, 2008 from http://www.houghtonmifflinbooks.com/features/thepolarexpress/pdf/polarteachersguide.pdf.

HOUGHTON MIFFLIN, *The Polar Express Pajama Party,* Boston, Massachusetts, Houghton Mifflin Books, 2004b accessed October 8, 2008 from http://www.houghtonmifflinbooks.com/features/thepolarexpress/pdf/polarpartykit.pdf.

KRESS, Gunther, *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication,* London, Routledge, 2010a.

KRESS, Gunther, «A Social Semiotic multimodal approach to human communication: implications for speech, writing and applied linguistic», en R. Caballero (ed.), *Modos y formas de la comunicación humana*, Cuenca, UCLM, 2010b, pp. 77-92.

KRESS, Günter y Theo Van Leeuwen, *Reading Images: The grammar of visual design*, Londres, Routledge, 2006.

MARTIN, James Robert y Peter R.R. WHITE, *The Language of Evaluation: Appraisal in English*, Londres y Nueva York, Palgrave/Macmillan, 2005.

MARTÍNEZ, A., y A. MERLINO, «Normas de género en el discurso cinematográfico infantil: el eterno retorno del final feliz». *Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*, 7 (2007), pp. 79-97.

MOYA-GUIJARRO, Arsenio Jesús, «A multimodal analysis of The Tale of Peter Rabbit within the interpersonal metafunction», *Atlantis*, Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies, 32.1 (2010), pp. 123–140.

MOYA-GUIJARRO, Arsenio Jesús «Engaging readers through language and pictures. A case study», *Journal of Pragmatics*, 43.12 (2011), pp. 2.982-2.991.

MOYA-GUIJARRO, Arsenio Jesús, *A Multimodal Analysis of Picture Books for Children. A Systemic Functional Approach*, Londres, Equinox, 2014.

MOYA-GUIJARRO, Arsenio Jesús, «Visual Metonymy in children›s picture books», en María Jesús Pinar Sanz, (coord.), *Multimodality and Cognitive Linguistcs*, Amsterdam, John Benjamins, 2015, pp. 115-130.

NEUMEVER, Peter F., «How picture Books Mean: The Case of Chris Van Allsburg», *Children's Literature Association Quarterly*, 15.1 (1990), pp. 2-8.

NODELMAN, Perry, «The Eye and the I: Identification and First-Persona Narratives in Picture Books», *Children's Literature*, 19 (1991), pp. 1-30.

NODELMAN, Perry, *El adulto escondido: definiendo la literatura infantil y juvenil*, Pantalia, 2020.

NORRIS, Sigrid, *Analyzing Multimodal Interaction: A Methodological Framework*, Londres, Routledge, 2004.

O'HALLORAN, Kay L., *Mathematical Discourse: Language, Symbolism and Visual Images*, Londres y Nueva York, Continuum, 2005.

O'TOOLE, Michael, *The Language of Displayed Art*, Londres y Nueva York, Routledge, 2010.

Painter, Clare, «Multimodal Analysis of Picturebooks», en Bettina Kümmerling-Meibauer (ed.), *The Routledge Companion to picturebooks*, Londres, Routledge, 2017, pp. 420-428.

PAINTER, Clare y Jeanett R. MARTIN, «Intermodal Complementarity: modelling affordances across image and verbiage in children's picture books», en Fang Yan (ed.), *Studies in Functional Linguistics and Discourse Analysis,* Beijing, Education Press of China, 2011, pp. 132-158.

PAINTER, Clare, Jeannett Martin y Len Unsworth, *Reading Visual Narratives: Image Analysis of Children's Picture Books,* London, Equinox, 2013.

RODRÍGUEZ MARROQUÍN, A.M., «Érase una vez muchas cenicientas: cómo leer el modelo femenino del siglo XX desde las películas norteamericanas de la Cenicienta». *Memoria y Sociedad*, 16.33 (2012), pp. 84-98.

SALTMARSH, Sue, «Picturing economic childhoods: Agency, inevitability and social class in children's picture books», *Journal of Early Childhood Literacy*, 7.1 (2007), pp. 95-113.

SALTMARSH, Sue, «Depend On, Rely On, Count On: Economic Subjectivities Aboard The Polar Express», *Children's Literature in Education*, 40 (2009), pp. 136-148.

SANTAMARÍA, Carmen, «Un análisis semiótico y multimodal de las relaciones de interacción en libros álbum que desafían los estereotipos de género femeninos», en Arsenio Jesús Moya-Guijarro y Cristina Cañamares (eds.), *Libros álbum que desafían los estereotipos de género y el concepto de familia tradicional. Análisis semiótico y multimodal,* Cuenca, UCLM, 2020.

SCOLLON, Ron y Suzie Wong SCOLLON, *Nexus Analysis: Discourse and the Emerging Internet*, Londres, Routledge, 2004.

SHAVIT, Zohar, «The double attribution of texts for children and how it affects writing for children», *Transcending boundaries: Writing for a dual audience of children and adults* (1999), pp. 83-98.

SHAVIT, Zohar, *Poetics of children›s literature*, University of Georgia Press, 2009.

STEPHENS, John, *Language and ideology in children›s fiction,* Longman, 1992.

STEPHENS, John y Robyn McCallum, *Retelling Stories/Framing Culture: Traditional Story and Metanarratives in Children's Fiction*. New York: Garland Publishers, 1998.

UNSWORTH, Len, *Teaching Multiliteracies Across the Curriculum: Changing contexts of text and image in classroom practice*, Buckingham, Open University Press, 2011.

UNSWORTH, Len, «Re-framing research and practice relating to CD ROM narratives in classroom literacy learning: Addressing ‹radical change› in digital age literature for children», *Issues in Educational Research*, 13.2 (2003), pp. 55-70.

UNSWORTH, Len, *E-literature for children: enhancing digital literacy learning*, Londres y Nueva York, Routledge y Falmer, 2006.

UNSWORTH, Len, «Point of view in picture books and animated movie adaptations», *Scan* 32.1 (2013): 28-37.

UNSWORTH, Len, «The Image/ Language Interface in Picture books as Animated Films: A Focus for New Narrative Interpretation and Composition Pedagogies», en Len Unsworth y A. Thomas (Eds.), *English Teaching and New Literacies Pedagogy: Interpreting and authoring digital multimedia narratives*, New York, Peter Lang Publishing, 2014a, pp. 105-122.

UNSWORTH, Len, «Point of View in picture books and animated film adaptations: Informing critical multimodal comprehension and composition pedagogy», en E. Djonov & S. Zhao (Eds.), *Critical Multimodal Studies of Popular Culture*. London, Routledge, 2014b.

UNSWORTH, Len, «Investigating point of view in picture books and animated movie adaptations», *Picture books and beyond* (2014c): 92-107.

UNSWORTH, Len, «Persuasive narratives: Evaluative images in picture books and animated movies», *Visual communication* 14.1 (2015): 73-96.

UNSWORTH, Len e Isabel ORTIGAS, «Exploring the narrative art of David Wiesner: using a grammar of visual design and learning experiences on the world wide web», en *L1 – Educational Studies in Language and Literature*, 8.3 (2008), pp. 1-21.

CINE Y LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL ESPAÑOLA

Ramón F. Llorens García
Universidad de Alicante

Desde sus comienzos, el cine ha contribuido a la formación del imaginario colectivo, junto a las historias y mitos, o el folklore. Edgar Morin plantea en la entrevista con Saperas la existencia de una "especie de folclorismo internacional" originado en el cine, que contribuye a compartir historia y mitos. Como parte de este "folclorismo" cita a Cleopatra, Maurice, Robin Hood… Es una cultura popular moderna compartida que evita la exclusión a la que conducían "las formas de la alta cultura", puesto que quedaba fuera una parte importante de la sociedad y que "ha evitado, por ejemplo, la exclusión en el cine, la televisión, la música *pop* y *rock*" (Saperas, 2012: 78).

Estas historias y mitos que forman parte del imaginario colectivo, fueron previamente compartidos por los cuentos, por el folklore (que) "participa activamente del imaginario cultural de la sociedad al que acceden actualmente niños y niñas. […] ha sido reinterpretado a lo largo de la historia de la literatura infantil según las preocupaciones sociales y literarias de cada momento" (Colomer, 1996: 8). Los comienzos de la literatura infantil y juvenil (LIJ) se hallan unidos a los cuentos folclóricos que Rodríguez Almodóvar denomina "cuentos maravillosos". Existe una suerte de enciclopedia que la cultura popular ha ido compartiendo a través de nuevos medios, en la que se han ido acumulando saberes que permanecen de manera explícita o implícita en la "mente" colectiva. Los cuentos maravillosos de la tradición europea fueron aprovechados por Disney desde los primeros cortos rodados en Laugh-O-Gram Films, *Cenicienta* y *El gato con botas*; después vendrían las fábulas de Esopo, la mitología griega…, *Blancanieves y los siete enanitos*; los clásicos *Pinocho*, *Bambi*… obras que hoy reconoce el público adulto e infantil de cualquier parte del mundo. El problema de estos "fenómenos transculturales planetarios", se produce cuando "una industria que ejerce un gran dominio sobre el mercado internacional impone sus propios productos y vende sus productos por debajo del coste para ocupar mercados, hasta el punto de ahogar la producción de una oferta propia y en el marco de los mercados nacionales". La industria cinematográfica adaptó algunas de las *Historias o cuentos de antaño*, de Charles Perrault, los cuentos de los hermanos Grimm, si bien con un sesgo paternalista y sexista en las versiones de Disney. En realidad, hoy, estas versiones de Disney son las que prevalecen como hipotextos en los lectores infantiles y juveniles, desconocedores de cuáles son las obras originales y ajenos a su simbolismo. Junto a estos títulos, las películas de diversos estudios cinematográficos basadas en los clásicos infantiles, *Mary Poppins*, *Peter Pan*, *Alicia en el país de las Maravillas*,

Paddington, *El mago de Oz*, *Pooh*…, también las novelas de aventuras *Tarzán*, *Sandokan*…, fueron adaptadas al cine. De modo que estas obras seleccionadas de manera discrecional, han pasado a formar parte de un imaginario compartido desde hace décadas que ha ido conformando los referentes literarios de los niños y niñas que nunca leyeron las obras originales. Las adaptaciones libres y sesgadas de los cuentos de Perrault y de los Grimm, de Disney, evidenciaban una manera de ver el mundo actual a través de los cuentos clásicos: el modelo de familia, el papel de la mujer. Diversas generaciones crecieron y crecen con estas obras, otras las incorporaron a su acervo considerándolas clásicos infantiles sin saber si estaban basadas o no en obras infantiles y juveniles, desaprovechando de esta manera las posibilidades que el cine y la literatura tienen en las aulas (Romea, 2007).

Mientras entre 1937 y 1960 se habían estrenado *Blancanieves*, *La Cenicienta*, *Alicia en el país de las maravillas*…. y las adaptaciones cinematográficas iban multiplicándose no solo en la LIJ, en el panorama cinematográfico español el número de las obras basadas en la LIJ española fue mínimo (Camarera). El germen del proyecto que se ponía en marcha, la que podemos denominar "edad de oro" de la literatura infantil española que coincide con los años veinte y treinta del siglo XX en los que predominaban revistas con estéticas de vanguardia, secciones infantiles en la prensa, colecciones y editoriales, en las que colaboraron escritores de aquellos años, acabó en el exilio. A partir de la proclamación de la II República se vivió una evidente preocupación por la formación del niño lector. Los autores de literatura infantil –algunos de los cuales cultivan también la literatura para adultos, la crítica de arte o de teatro: Manuel Abril o Antonio Robles– forman parte de las tertulias y de los cenáculos literarios, de las redacciones de las revistas, de los suplementos infantiles. Ramón Gómez de la Serna había reunido en *Pombo* a Salvador Bartolozzi, Manuel Abril, Tomás Borrás; en revista como *Pinocho*, fundada por Bartolozzi, colaboraban Manuel Abril, *Magda Donato*, Edgar Neville, Antonio Robles; y lo mismo observamos en *Los Lunes de El Imparcial*, en *Crónica* o en *Estampa.* Durante la II República, la actividad editorial creció con nuevas colecciones de CIAP, Cenit, Aguilar, Espasa-Calpe, Rivadeneyra… El apoyo del Estado resultó esencial, puesto que integró el libro infantil en sus políticas culturales y educativas. Se confirmó el interés por la promoción de la lectura como uno de los ejes de la política cultural del Estado y, al margen de la política educativa y de bibliotecas, se propusieron iniciativas que darán a la literatura infantil una mayor visibilidad social, las ferias del libro, la exposición de libros infantiles en los escaparates de las librerías, la I Exposición del Libro Infantil en 1935, el homenaje del 2 de enero de 1936 a los cuentistas españoles ante *Magda Donato*, Elena Fortún, Bartolozzi, Antonio Robles (Franco, 2005). Cabe destacar la labor teatral de Salvador Bartolozzi y Magda Donato. La actividad literaria de estos años en la LIJ acabó en el exilio –Antonio Robles Soler, Salvador Bartolozzi, Concha Méndez, Magda Donato, Manuel Abril– fundamentalmente mexicano, y la que sobrevivió durante la dictadura, estuvo más preocupada por los mensajes ideológicos. La LIJ española no llegó a tener durante la dictadura franquista la repercusión que la LIJ española tuvo en México, donde los personajes de Bartolozzi y Magda Donato habían alcanzado gran popularidad (Cañamares, 2013).

Desde la adaptación de *Pipo y Pipa*, en 1936 –en la que nos detendremos–, las adaptaciones de obras de LIJ española han ido aumentando (Camarero; García Padrino 1995). Algunos de los títulos destacables que fueron llevados al cine con mayor o menor acierto, fueron *Garbancito de La Mancha*, de Julio Pemartín (1945), *Antoñita la Fantástica*, de Borita Casas (1948), *Marcelino Pan y Vino*, de José María Sánchez Silva (1954 y 1991), las

adaptaciones de obras de Joaquín Aguirre Bellver, de *El polizón del Ulises,* de Ana María Matute, *Morirás en Chafarinas*, de Fernando Lalana, *Manolito Gafotas*, de Elvira Lindo, por poner algunos ejemplos del siglo XX que se hayan llevado a la gran pantalla. Si nos centramos en las series de televisión habría que destacar los seis episodios de la inolvidable *Celia* (1. Soy Celia; 2. Doña Benita; 3, El verano; 4. En el colegio; 5. Ni santa, ni mártir; 6. Hasta la vista).de Elena Fortún, dirigida por José Luis Borau: guion de Carmen Martín Gaite y José Luis Borau; Les *tres bessones (Las tres mellizas*) de Roser Capdevila. 104 episodios de media hora.

CINE Y LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL ESPAÑOLA

Don son las obras de la literatura infantil y juvenil española que trataremos en el artículo: la primera de ellas, *Pipo y Pipa en busca de Cocolín* (1936), basada en los personajes de uno de los autores clásicos y olvidados, que ya hemos citado, Salvador Bartolozzi; la segunda, *Memorias de Idhún* (2020), trilogía novelesca de Laura Gallego. Las dos, tebeo y novela, obras del canon de la LIJ española; la primera, un corto pensado para el cine; la segunda, una serie pensada para una plataforma televisiva. Ambas han sido adaptadas como cine de animación, ambas fueron supervisadas por sus autores; en el caso del tebeo, la película se basa en los personajes de la serie de aventuras publicadas en la prensa; en el caso de la novela, a partir de la primera parte de la trilogía.

Pipo y Pipa en busca de Cocolín (1936)

La primera obra cuya serie fue adaptada al cine, es un tebeo de Salvador Bartolozzi, un innovador en su trabajo como ilustrador, escritor, figurinista… La labor de Salvador Bartolozzi y de *Magda Donato* (Carmen Eva Nelken) como autores de literatura infantil, debemos enmarcarla en la época de la "edad de oro" de la literatura infantil española

> La simple exposición cronológica de la producción para niños de Salvador Bartolozzi hace evidente que su estudio desborda ampliamente los cauces de la investigación literaria. Justamente, uno de los factores que definen la modernidad de sus creaciones radica en la diversidad de medios de los que se sirve para acceder al público infantil, aprovechando al máximo todas las posibilidades a su alcance […]. De esta forma, el dibujante acierta a configurar un concepto múltiple, absolutamente novedoso, del entretenimiento infantil: construye unos personajes de rasgos perfectamente definidos e inmediatamente identificables por su imagen y los presenta al lector en cuentos ilustrados, revistas infantiles e historietas y ante el espectador como protagonistas de piezas de guiñol, de comedias infantiles e, incluso, como estrellas de la pantalla. En suma, si bien lo literario es un elemento fundamental, por sí mismo no basta para la comprensión cabal. En suma, si bien lo literario es un elemento fundamental, por sí mismo no basta para la comprensión cabal de la producción para niños de Bartolozzi, basada en un lenguaje complejo –que engloba tanto al arte del dibujo en sus cuentos e historietas, como a los elementos espectaculares en su teatro– y construida en un proceso de adaptación al negocio editorial, periodístico y teatral, con el objetivo de lograr una óptima comunicación con su público […] nadie en su tiempo iguala a Bartolozzi en eficacia

> y dominio de su relación con el lector; factor éste imprescindible para valorar el alcance de la literatura y el teatro dedicados a los niños, que –a menudo parecen obviar los estudios literarios– discurren por distintos parámetros a los propios de la literatura y el teatro para adultos (VELA, p.5).

Tras abandonar Salvador Bartolozzi la editorial Calleja en 1928, donde había obtenido gran éxito con *Pinocho* y, posteriormente, con *Pinocho* y *Chapete*, Bartolozzi, con Magda Donato (Carmen Eva Nelken), inicia otra serie para el público infantil, *Aventuras de Pipo y Pipa*, que verá la luz en el número 1 de *Estampa*, *Revista gráfica y literaria de la actualidad española y mundial*, cuyo director y propietario era Luis Montiel. Las colaboraciones semanales en la revista comenzarían el 3 de enero de 1928 y finalizarían el 5 de diciembre de 1936. Los personajes *Pipo*, "un niño cualquiera", y *Pipa*, una perrita de esas que venden en los bazares y en la tiendas de juguetes", tuvieron gran repercusión en el público infantil de la época. A las colaboraciones de estos años en la revista hay que unir los dieciséis volúmenes de los cuentos de la colección *Aventuras Maravillosas de Pipo y Pipa*.

En la última colaboración, la del 5 de diciembre de 1936, el episodio CCXCII, "El bautismo de sangre de Pipa", Salvador Bartolozzi y Magda Donato comenzaban así su historieta gráfica: "Acogidos con entusiasmo por las Milicias Populares […] Pipo y Pipa han partido con una columna del Quinto Regimiento a relevar a otra que tiene puesto el cerco a la ciudad X".

De esta manera concluían las aventuras de Pipo y Pipa en España, porque con posterioridad a 1943, retomarían la serie durante el exilio mexicano, en la sección titulada "Para los niños" del periódico *La Mañana*.

De modo que cuando Adolfo Aznar le propuso a Bartolozzi rodar la película *Pipo y Pipa en busca de Cocolín*[1], los tres personajes eran conocidos por el público infantil. Esta era una película de animación basada en las ilustraciones de Bartolozzi para la revista *Estampa*. La película fue rodada con muñecos con la técnica del *stop motion* El cortometraje, dirigido por Alfonso Aznar, con guion del propio Bartolozzi, fotografía de Tomás Duch, música de Pedro Braña y animación de Elsy Gumier y Salvador Gijón (Caparros, 1977:126), constaba de 15600 fotogramas (300 metros), y tenía una duración de once minutos.

Aznar escribe cuál fue el proceso de gestación de la obra:

> Fue una conjunción de mi profesión de escultor y del cine. Yo leía *Estampa*, revista que editaba Rivadeneira, y en ella se publicaba una historieta de Salvador Bartolozzi, titulada Aventuras de Pipo y Pipa. Pensé que si esto se llevase al cine con muñecos podía tener éxito y empecé a modelar todos los tipos que salían en la historieta. Como no se había hecho nada parecido en España, tuve que "inventar" la forma de articularlos, de fijarlos a los decorados, etc. Todo fue realizándose

1 Recientemente, en 2019, niños y niñas de La Almunia protagonizaron un homenaje a Adolfo Aznar, en el que recrearon algunas escenas de *Pipo* y *Pipa* como tributo a *Pipo y Pipa en busca de Cocolín*, de 1936. No existe ninguna copia de la película y "ha sido la primera ocasión en que la película es recreada por niños en vez de con muñecos gracias al trabajo de Mariano Lasheras. En la pieza se recrea un momento histórico del que poco sabemos, excepto que pudo ser verdad, el encuentro de los dos cineastas almunienses, Adolfo Aznar y Florián Rey, que se conocían entre sí junto a Salvador Bartolozzi y Magda Donato en el Madrid de los años 30".La Almunia. Se Rueda! IV Edición 2019. Pipo y Pipa en busca de Cocolín. Vicky Calavia. 24:03 min. https://www.laalmunia.es/archivos/11405

> como lo tenía calculado, y cuando estaban a punto se los presenté a su creador el dibujante Salvador Bartolozzi, que se quedó entusiasmado y me escribió el primer guion para 300 metros de película, doce minutos aproximadamente.
> Fue la primera y única película que realicé de muñecos animados; pero lo de menos era su argumento sino el movimiento de los muñecos fotograma a fotograma, parando después de hecho el movimiento de la figura, brazo, pierna, cabeza, ojos, p simultaneándolos todos. Y así, horas y horas, hasta llegar a cubrir los 15.600 fotogramas que suman los trescientos metros de celular. Terminada la película y supervisada por Bartolozzi, que estaba entusiasmado al ver moverse a sus creaciones y oírla hablar y cantar, nos propusimos mostrarla a los distribuidores para su explotación (Rotellar, 1972: 34-35).

La prensa de la época recibió el proyecto con grandes expectativas. Carlos Riera titulaba su artículo "España filma su primera película para niños", publicado en la revista *Cinegramas*, 71, 19 enero 1936, p. 18

> España importa risa para sus niños. Esta es la realidad. Los Estudios americanos nos envían quinientos, mil, diez mil kilómetros de risa fotografiada, que producirán en nuestros niños cuarenta o cincuenta mil toneladas de carcajadas sinceras. ¡Maravilloso y sentimental y sano humorismo! Pero España va a producir su risa, la risa para sus niños. Ahora se está realizando la primera película española para niños, exclusivamente para la infancia. Una película de risa franca, abierta, lisa y llama, de la que es figura principal Salvador Bartolozzi, dibujante; Manuel Aznar, director; Pedro Brama, Músico; Elisy Gumier, Salvador Gijón, Tomás Duch… No será preciso decir que *Pipo* y *Pipa* serán los personajes centrales de este film raro y curioso. Pero no se trata de hacer entrar y salir por la escena el dibujo multiformemente multiplicado de *Pipo* y su compañera. *Pipo* y *Pipa* aparecerán en la pantalla a los ojos infantiles, con una forma corporal animada también, aunque diminuta y mecánica.
> Una mesa de dos metros sirve de escenario a este film. Personajes, decoración y animadores se desenvuelven en la órbita exigua de una habi- tación no muy amplia. Cuando el «personaje» he de moverse, basta para conseguirlo la destreza y agilidad de los dedos de loe animadores. Se filma un clichi. Otro movimiento: otro cliché. Y así fabricaremos, por nuestra propia cuenta, nuestra risa, la risa de nuestros niños. Pipo y Pipa, esos hijos espirituales de Salvador Bartolozzi, aparecerán un día, sonrientes o disgustados, pero siempre volcando su gracia en una manifestación perfeccionada de valencianos personajes falleros. Porque, eso sí, la primera película española para niños ofrece la novedad de que no nos harán reír la sombra de los hombres, ni los dibujos que son su caricaturización, sino, acaso, la caricaturización de esos dibujos, dotada de una expresiva fuerza impresionista al "encarnar" en las corpóreas figuritas.
> Popeye, Mickey y Betty tienen dos compañeros más: *Pipo* y *Pipa*.

Sin embargo, la Guerra Civil, en primer lugar, y la censura, en segundo, impidieron que la película viese la luz:

Cuando volvió la paz intenté gestionar su distribución, pero tenía que pasar antes por la censura. Como era un tema tan ingenuo la llevé confiado en que la autorizaran, Pero cuál no sería mis sorpresa y disgusto al decirme que no se podía dar en público por llevar Pipo, el protagonista, un gorro de papel, de estos que hacen los chicos con periódicos, y verse y leerse claramente el título del periódico con que estaba hecho, *Ahora*. Como este periódico se había publicado en período republicano, no querían que reapareciese en nada, prohibieron la película, salvo que borrase el título de periódico fotograma a fotograma.

Título Orig. Pipo y Pipa en busca de Cocolín
Director: Adolfo Aznar
Productor: Film España
Música: Pedro Braña
Guionista: Salvador Bartolozzi
Categoría: Animación / Infantil
País: España
Duración: 11 minutos
Color: B / N
Protagonistas:
Sinopsis: Pipo y su perrita Pipa buscan a la princesa Cocolín, raptada por la bruja Pirulí.
Para concluir, Magda Donato y Salvador Bartolozzi alcanzaron gran éxito En México, Bartolozzi rodó en los Estudios Churubusco Azteca, *Aventuras de Cucuruchito y Pinocho*, la versión cinematográfica de *Pinocho y el dragón*, cuyo director fue Carlos Véjar y con la colaboración de actores que participaron en la obra de teatro (NOTA).

Memorias de Idhún

En 2004, publica Laura Gallego su primera obra de la trilogía *Memorias de Idhún*. Si bien la escritora ya había dado muestras de su buen hacer desde que publicara su primera obra, *Finis mundi*, con la que obtuvo el Premio Barco de Vapor, de la editorial SM, la trilogía que completó entre 2005 y 2006, la consolidó como una de las autoras referentes del género y de las más leídas. Laura Gallego consigue fidelizar a sus lectoras y lectores que suelen comenzar su lectura con las *Crónicas de la Torre* (2000-2004), lecturas habituales en la educación secundaria. Algunos de los autores citados entre sus lecturas por Laura Gallego son Michael Ende, Peter Beagle, Tolkien, Terry Pratchett, Neil Gaiman o Patrick Rothfuss. En su obra, se aprecian algunos temas como el mito del unicornio, manifiesto tanto en el Medievo de las Crónicas de la Torre como en el Idhún de La Resistencia y sus secuelas. Así, *La historia interminable* (1979) o *El último unicornio* (1968) constituyen dos de los relatos fantásticos esenciales en su trayectoria. Nos detendremos en tres aspectos principales: el papel protagonista de la mujer, los elementos fantásticos y la lírica oral que se esconde detrás de la estructura del libro. Es importante, sin lugar a dudas, este último punto, porque, como les ocurre a muchos escritores, los cuentos, los mitos y las leyendas, inevitablemente, forman parte de sus mundos ficcionales. En el caso de Laura Gallego, estos convergen en un universo representativo que constituye gran parte de su obra. Así, las leyendas, como en *La*

emperatriz de los etéreos (2007) o *La leyenda del rey errante* (2002), los animales mitológicos, como dragones, hombres lobo o unicornios en *Memorias de Idhún* y la importancia de la cuentística de tradición oral en novelas como *Finis Mundi* son esenciales en su obra. Ya sea por el interés que ella ha demostrado en sus estudios, ya por su faceta creativa, lo cierto es que el Medievo iniciado por Tolkien se convierte en un escenario perfecto para introducir juglares, cuentos orales, ciudades feudales, reyes déspotas y protagonistas aventureros que se ven obligados a salvaguardar su microuniverso de los villanos (Llorens y Draghia, 2018).

Los personajes de Laura Gallego, y su actuación en el contexto del relato, sigue, en la mayoría de los casos, una progresión similar: la orfandad o el abandono de los padres, como Jack (*Memorias de Idhún*) o Dana (*Crónicas de la Torre*), la búsqueda de algo o alguien que contiene la clave de la historia, sobre todo a nivel fantástico, como ocurre con Bipa y la emperatriz (*La emperatriz de los etéreos*) o Jonathan y el reloj Devereaux (*El coleccionista de relojes extraordinarios*, 2004) y la intriga que se cierne en la coexistencia de dos mundos distintos, como es el caso de los protagonistas de *El libro de los portales* y *Dos velas para el diablo*. Los elementos fantásticos son esenciales como eje de unión entre los personajes, que a veces conocen y otras ignoran su capacidad mágica, y el hilo argumentativo que compone las novelas. Esto, en convergencia con el misterio, las relaciones amorosas e interpersonales y la evolución de un protagonista que, habitualmente, es débil al comienzo, son algunas de las particularidades de su novelística juvenil (Llorens y Draghia, 2018).

La trilogía *Memorias de Idhún* está formada por *Memorias de Idhún. La resistencia; Memorias de Idhún. Tríada* (2005) y *Memorias de Idhún. Panteón* (2006). Tiene como personajes principales a tres jóvenes, Jack, Victoria y Kirtash, predestinados a cambiar el destino de Idhún debido a la Profecía. Fue la saga elegida para ser adaptada al cómic y a serie de televisión. En el cómic, dieciséis son los volúmenes que abarcan la saga de Laura Gallego.

La adaptación de la saga, en formato anime, se encuentra en la plataforma Netflix; son dos temporadas que desarrollan el primer volumen de la trilogía: cuyo episodio tiene una duración de cada capítulo de 27 m.

La primera parte de la serie se estrenó en 2020: 1. Limbhad; 2. No estás preparado; 3. El báculo de Ayshel; 4. Planes de rescate; 5. Ven conmigo.

La segunda parte se estrenó en 2021: 1. Reencuentro (27 min); 2. Secretos (27 min); 3. Su verdadera naturaleza (26 min); 4. El ojo de la serpiente (27 min); 5. La luz de Victoria (27 min)

Reparto: Michelle Jenner, Itzan Escamilla, Sergio Mur, Nico Romero, Carlos Cuevas.

Dirección: Maite Ruiz de Austri | Guion: Laura Gallego, Andrés Carrión (Libros: Laura Gallego) | Reparto: Itzan Escamilla, Michelle Jenner, Nico Romero, Sergio Mur, Carlos Cuevas | Productora: Distribuida por Netflix. Zeppelin TV.

La autora ha participado en la escritura del guion, quien habla sobre la adaptación:

> Han sido más de dos años de intenso trabajo por parte de todo equipo de Zeppelin TV y la directora de la serie, Maite Ruiz de Austri, en un proyecto que ha pasado por muchas fases: guion, diseño de fondos y personajes, storyboards, animáticas, animación definitiva, efectos, sonido… Además de participar en la escritura del guion, he supervisado cada etapa hasta donde he podido, teniendo en cuenta que se trata de un proyecto que depende de muchos factores y en el que ha trabajado mucha gente. La adaptación, de hecho, es muy fiel a la novela; incluso hemos podido escribir escenas nuevas para explicar mejor algunas

cosas que se mencionaban en el libro, pero que no estaban contadas con detalle. (Y también hemos incluido algunos guiños al contenido de la *Enciclopedia de Idhún*, para idhunólogos perspicaces. ¿Seréis capaces de encontrarlos?). Los diseños de fondos y personajes están basados en el trabajo que Estudio Fénix realizó para los cómics y la Enciclopedia, así que también os resultarán familiares https://www.lauragallego.com/

Dos propuestas innovadoras, dos adaptaciones de obras de la literatura infantil y juvenil española que plantean desde la multimodalidad, distintas formas narrativas.

REFERENCIA BIBLOGRÁFICAS

CAMARERA, *Adaptaciones de la literatura española en el cine español. Referencias y bibliografía.* https://www.cervantesvirtual.com/portales/alece/

CAÑAMARES, Cristina, DE AMO, José Manuel, LLORENS, Ramón F. et al., "La literatura infantil y juvenil y los exiliados españoles en México". En Cerrillo, Pedro y MIAJA, Teresa (Coords.), *La literatura infantil y juvenil española en el exilio mexicano*, El Colegio de San Luis, Ediciones UCLM, San Luis Potosí, 2013.

COLOMER, Teresa, "Eterna Caperucita La renovación del imaginario colectivo", *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 87 (1996), pp. 7-19.

FRANCO, Marie (2005). "Para que lean los niños: la II República y promoción de la literatura infantil, en Desvois, Jean M. (Coord.) *Prensa, impresos, lectura en el mundo hispánico contemporáneo. Homenaje a Jean-François Botrel*. Burdeos: Universidad de Burdeos, 2005, pp. 251-267.

GALLEGO, Laura, https://www.lauragallego.com/

GARCÍA PADRINO, Jaime, " El cine y la literatura infantil en España: dos realidades sociales aún ignoradas", en Cerrillo, Pedro y García Padrino, Jaime, *El niño, la literatura y la cultura de la imagen*, Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, 1995, pp. 15-28.

LLORENS GARCÍA, Ramón F. y DRAGHIA, Ana, "Donde los árboles cantan", de Laura Gallego, en Roig Rechou, Blanca-Ana, Soto López, Isabel, Neira Rodríguez, Marta (Coords.), *As mulleres como axentes literarias na LIX do século XXI*, Vigo, Xerais, 2018, pp. 381-391

RIVERA, Carlos, "Variedades del séptimo arte. España filma su primera película para niños", *Cinegramas*, 71 (enero 1936), p. 18.

ROMEA CASTRO, Celia, "El cine de la tele. Su implicación con la literatura infantil y juvenil", en *Revista OCNOS* n.º 3, 2007, p. 121-138. DOI: https://doi.org/10.18239/ocnos_2007.03.08

ROTELLAR, Manuel, "Adolfo Aznar y su cine", 23-41, *Aragoneses en el cine español, Zaragoza, Ayuntamiento, 1972.*

SAPERAS, Enric, "Entrevista a Edgar Morin", *Quaderns del CAC*, 12 (2012), pp.75-79.

VELA CERVERA, David, *Salvador Bartolozzi (1881-1950): Ilustración gráfica. Escenografía. Narrativa y teatro para niños.* Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes 2004. Ed, digital a partir del texto original de la tesis doctoral, Universidad de Zaragoza. URI**:** https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcf1986

"IV Edición de la Recreación Histórica. *Pipo y Pipa en busca de Cocolín*". 2019, Ayuntamiento de La Almunia de Doña Godina, 25 octubre, 2020. https://www.laalmunia.es/archivos/11405

CINE Y ÁLBUM: NARRATIVAS VISUALES EN LA ENCRUCIJADA

Francisco Antonio Martínez-Carratalá
Universidad de Alicante

1. INTRODUCCIÓN

En el presente estudio se ofrece una panorámica sintetizada de algunas conexiones entre dos disciplinas con una relación a lo largo de la historia como, en este caso, la literatura y el cine. Esta precisión inicial sirve para señalar un hecho esencial: la literatura infantil es ante todo literatura, pero muchas veces la necesidad de categorizar y tipificar parece sustraer valor o rebajar el valor de sus destinatarios. En ese sentido, Nodelman (2008, p. 172) sugería la definición de este tipo de literatura como aquella que acerca a los lectores infantiles a experiencias subjetivas en el reconocimiento de su individualidad a través de las situaciones y pensamientos de sus personajes. En esta investigación el objetivo es mostrar una panorámica en torno a uno de los soportes artísticos y literarios más relevantes como es el libro-álbum (a partir de ahora, álbum) y su relación con el lenguaje audiovisual a través de diferentes obras. Dos artes con sus propios códigos, pero que comparten su capacidad narrativa a través del código visual-semiótico y, por este motivo, se iniciará con unas breves precisiones relativas a la construcción del lenguaje narrativo del álbum.

A lo largo del tiempo se ha llegado a un consenso sobre los elementos que definen la vertebración de su lenguaje siendo un medio artístico y literario en el que, como señalarían Colomer *et al.* (2018), todos sus elementos tienen capacidad para la generación de significados. Generalmente, el álbum se considera un soporte de diseño total (Bader, 1976; Kiefer, 2008; Van der Linden, 2015) supeditado a las técnicas y cambios socioculturales en los que el texto, la imagen y la materialidad del formato se conjugan en la construcción narrativa. Unido a estos tres elementos clásicos, Zaparaín y González (2010, p. 23) señalan la importancia de la secuencialidad como uno de sus elementos clave y, a partir de este aspecto se introducen cuestiones relacionadas con la administración de la percepción y las decisiones relativas a la composición visual (como la articulación a través de sus planos e imágenes o la unidad narrativa que se escoge). En ese sentido, los estudios de la multimodalidad en la comunicación visual como un medio semiótico y social (Kress y Van Leeuwen, 2006; Kress, 2010) también han sido un factor relevante en el análisis de las narrativas visuales del álbum (Painter et al, 2013; Moya-Guijarro, 2014; Serafini, 2014) a través de las capacidades comunicativas de sus diferentes elementos: la composición del espacio visual, el enfoque o la

descripción del estado emocional de los personajes, entre otros. Una relación entre modos (intermodalidad) semánticos y semióticos en la construcción de significados entre imagen y lenguaje.

En línea con estas aportaciones, otro aspecto en el diseño del álbum es la importancia de la relación e interdependencia entre sus diferentes elementos donde tienen especial relevancia las relaciones que se producen entre texto e imagen (Nodelman, 1988; Lewis, 2001; Nikolajeva y Scott, 2001; Bateman, 2014) y se presentan como un reto para el lector. Simplificando estas diferentes aportaciones a tres relaciones básicas (redundancia, complementariedad y yuxtaposición), se señala la peculiaridad en la creación de un espacio interpretativo entre lo que la imagen muestra y el texto describe, siendo más compleja a medida que esta relación ofrece mayores espacios interpretativos y transformadores al lector para la creación subjetiva de un significado. Unidas a estas cuestiones, también cabe precisar la importancia de la materialidad del soporte y las exploraciones sensoriales como libro-objeto (Ramos, 2017; Mociño-González, 2019; Tabernero-Sala, 2019) en la interacción con el lector y la narrativa.

Una breve síntesis que sirve para precisar, brevemente, algunas de las particularidades del álbum y su posterior conexión en los diferentes apartados con el séptimo arte, más allá del hecho de ubicarse en una esfera semiótica. Como apuntaba Bosch (2010, p.35), no se trata de establecer comparaciones con medios que emplean lenguajes diferentes, sino el disfrute independientemente de si el trasvase se ha producido del cine al álbum o viceversa.

2. TÉCNICAS CINEMATOGRÁFICAS Y MULTIMODALIDAD

A través de las peculiaridades en el ámbito de estudio del álbum, una primera precisión necesaria estaría centrada en señalar que el álbum (como narrativa visual) no puede simplificarse como un guion o *storyboard* que se traslada a la pantalla. La complejidad de las decisiones tomadas por los autores en torno a su construcción, la creación de significados y la relación con el lector lo convierten en un medio autónomo con unas peculiaridades únicas. Así, como señalaba Kümmerling-Meibauer (2014, p. 4), surge el concepto de intermedialidad como un término ampliamente difundido en la investigación para hacer referencia a su capacidad para adaptarse a diferentes medios y, como apuntaba la autora, sería el equivalente mediático para el concepto de intertextualidad y la mutabilidad entre medios de estos formatos artísticos. En este sentido, la interdisciplinariedad en el ámbito del estudio del álbum se extiende al interés en el salto de la literatura hacia otros ámbitos artísticos relacionados con diferentes procesos creativos, independientemente del medio (Kümmerling-Meibauer y Surmatz, 2011).

En este apartado previo al análisis de cruces entre títulos de álbumes al cine, y viceversa, se toman como referencia las aportaciones de Kurwinkel (2017) relacionadas con las técnicas cinematográficas que se pueden encontrar en la construcción de la narrativa visual en diferentes álbumes. En este aspecto, el autor diferenciaba dos categorías diferenciadas: técnicas (imagen, sonido y edición) y narrativas (paradigma de la estructura dramática, convenciones de género, tiempo y espacio). Estas técnicas en la composición de la narrativa visual tienen una conexión evidente con el análisis multimodal por las opciones para la creación de significados con la imagen, aunque cada medio cuenta con sus propios recursos para el desarrollo narrativo.

Así, la secuencialidad del álbum y su reflejo están destinados a la creación de espacios interpretativos en cada paso de páginas, en cada elipsis temporal. Por el contrario, la imagen en el cine cuenta con la continuidad temporal para desarrollar su narrativa añadiendo el sonido y la edición para configurar sus narraciones. Entre los álbumes analizados por Kurwinkel (2017) se encuentran los álbumes sin palabras de Istvan Banyai *Zoom* (1996) y *Re-zoom* (1999), que emplean la técnica a la que hace alusión el título para su desarrollo narrativo mediante el alejamiento del foco en cada imagen y que, al pasar la página, revela al lector el contexto en el que se inserta cada imagen a modo de muñeca rusa. Igualmente, otro álbum sin palabras como *Flotante* (2006) del autor David Wiesner es mostrado como otro ejemplo del uso de técnicas cinematográficas, añadido al cruce con el lenguaje del cómic, y la manera de gestionar el tiempo del autor con las viñetas para dar continuidad narrativa a diferentes escenas del álbum.

En relación con estas cuestiones, Nikolajeva (2010) precisa que los álbumes sin palabras presentan diferentes grados de complejidad a medida que los detalles o la estructuración temporal se presentan como un reto para que el lector establezca enlaces de causalidad entre las imágenes. De este modo, Van der Linden (2015) señala las complejidades que se presentan al lector ante el reto de activar el significado de la secuencia de imágenes en el álbum y, a su vez, cómo en el análisis de este tipo de álbumes se emplea el vocabulario del lenguaje cinematográfico ejemplificándolo con el análisis de *L'orage* [La tormenta] (1998) de la autora Anne Brouillard. La mirada de la cámara subjetiva por parte de la autora en este álbum también es analizada al detalle por Nières-Chevrel (2010, p. 131): "She pictures our presence in the book in the disguise of a camera moving around in a three-dimensional space". Igualmente, esta presencia del lenguaje cinematográfico está presente en otros títulos de la autora como el emblemático *Trois chats* (1990) y, especialmente, *Le sourire du loup* (1992) con el uso del zoom en el que un monte nevado sobre un cielo rojo se amplía a cada paso de página e introduce al lector en un espacio cada vez más reducido en el que aparece un lobo sonriente y, con el rojo de su boca y los afilados dientes blancos, nos vuelve a remitir al paisaje montañoso inicial a medida que se aleja. El uso efectivo del foco vertebra la significación de la obra y deja un espacio al lector para construir el significado icónico de dichos colores y, adicionalmente, sirve de conexión con las investigaciones de Kress y van Leeuwen (2002) acerca del color como medio semiótico y los valores asociativos que culturalmente les asociamos.

A partir de estos ejemplos y estudios, el análisis sobre el empleo de técnicas o lecturas cinematográficas sería una tarea inabarcable y revela la importancia del desarrollo de una competencia multimodal (Farrar et al., 2021) que integre estos niveles de significación semiótica en la competencia literaria y comunicativa. En este apartado, tan solo se sobrevolarán algunos ejemplos sobre diferentes títulos que plantean estrategias de narración cinematográfica como la estructuración del tiempo y el espacio en una serie de álbumes tomando como ejemplos los de Jeannie Baker: *Window* (1991) y *Belonging* (2004). El empleo de un punto fijo espacial, una ventana desde la que vemos el exterior, para que el marco de la ventana (que muestra el exterior) y el de la página (que muestra el interior de la habitación y revela los detalles del personaje que habita ese espacio) sirvan como lugar en el que se muestre el paso del tiempo en la secuencia.

Se pueden encontrar otros ejemplos del uso de la técnica del *time-lapse* en la obra de Jörg Müller (*Die Veränderung der landschaft* en 1973 o *Die Veränderung der stadt* en 1976), *La casa* (Lewis, 2010) ilustrada por Roberto Innocenti o *El bosque de los hermanos*

(Noritake, 2021), esta última con la incorporación del *zoom-out* a medida que transcurre la narrativa. Siguiendo con la construcción temporal de la secuencia, el formato del álbum como libro-objeto permite la construcción de un álbum en acordeón como *La casa en el bosque* (Bourget, 2019) para representar un *travelling* que, haciendo honor al nombre de la técnica, lleva al lector en un viaje desde la ciudad a la casa en el bosque y, en el reverso del acordeón desplegable se desplaza a lo largo de las estancias.

El soporte material también puede originar con el paso de páginas el movimiento en álbumes mediante la creación de *flipbooks* (folioscopio) o libros interactivos como los de la serie *Pijamarama* de Michael Leblond y Fréderique Bertrand con el uso de una lámina que genera el efecto visual en las páginas de movimiento como sucede en la visita museística de *Museo en pijamarama* (Leblond y Bertrand, 2017) en la que el arte se convierte en un espacio dinámico. Esta técnica de animación del álbum (o de libro interactivo) también se encuentra en diferentes títulos de Rufus Butler Seder como *¡Al galope!* (2009) o *¡Goool!: una aventura en movimiento* (2009). En este punto, volviendo al folioscopio, se podrían enumerar una gran cantidad de ejemplos, pero cabe destacar una obra de gran belleza estético-literaria como *Mi pequeño* (Zullo, 2016) en la que el paso de página sirve para generar en la secuencia el movimiento de la vida entre un hijo y su madre (desde el nacimiento hasta la muerte).

Se podrían enumerar más títulos, pero el principal objetivo es mostrar el amplio abanico de estrategias que los autores emplean para la construcción de la secuencia temporal en la narrativa visual. Curiosamente, el reflejo del lapso temporal remite a un relato de 1991 de Paul Auster (*El cuento de Navidad de Auggie Wren*) y a la cinta *Smoke* (Wang, 1995) donde se observaba a Harvey Keitel documentar el paso del tiempo fotográficamente en el mismo punto de la ciudad y a la misma hora. Esta referencia, además, sirve como pretexto para uno de los apartados que se desarrollarán con mayor detenimiento sobre trasvases entre el mundo cinematográfico y el álbum, donde el álbum *El cuento de Navidad de Auggie Wren* (Auster, 2003) es ilustrado por Isol y supone una lectura intertextual como señala Ambrós-Pallarés (2012).

Curiosamente, en ese juego de intertextualidad y referencias al cine en el álbum, uno de los eventos literarios más relevantes como la Feria de Bolonia creó una categoría especial en el año 2020 dedicada al cine en el álbum. Entre las menciones especiales, conexiones con la nouvelle vague, un álbum dentro de la serie de David Merveille dedicada a Jacques Tati y uno de sus personajes emblemáticos como el señor Hulot o el libro informativo *Cinematográfico* (Sirvent, 2019) ilustrado por Ana Pez sobre la historia del cine. En este punto, el ganador fue *Mvsevm* (Sáez-Castán, 2019) que será un ejemplo para la conexión con los siguientes apartados. El álbum casi sin palabras (tan solo el texto en los pies de los cuadros del peculiar museo) ilustrado excepcionalmente por Manuel Marsol revela no solo influencias desde el objeto (el propio álbum simula el marco de un cuadro), con obras de arte encerradas en ese espacio sino, también, con referencias que el propio Manuel Marsol aclaró en referencia a diferentes películas de Alfred Hitchcock (*Los pájaros*, *Vértigo* o *Con la muerte en los talones*), *Encuentros en la tercera fase* de Steven Spielberg, *El resplandor* de Stanley Kubrick, la casa en llamas de la cinta *El Sacrificio* de Andrei Tarkovsky, *Laura* de Otto Preminger o referencias que conectan la América de Hopper con David Lynch entre otras.

Esto sirve como un punto de encuentro entre artes (literatura, cine y pintura) en el que las alusiones cinematográficas se entremezclan como referentes culturales y, de la misma manera, se puede conectar con las investigaciones de Beckett (2001, 2010, 2012) relacionadas con las

diferentes estrategias para incluir alusiones artísticas en el álbum (en muchas ocasiones en clave paródica). Trasladado al espectro cinematográfico, a partir de sus investigaciones, se podrían establecer conexiones como la alusión directa a un largometraje, escena, fotograma o personaje icónico, una conexión con la tendencia de un género o la interpretación a partir de una obra concreta de un director de cine, entre algunos ejemplos, que también conectan con las investigaciones de Rajewsky (2005) sobre estrategias intermediales e intertextuales. Esos diferentes niveles hacen que el rastreo sea más o menos evidente, pero para estas cuestiones y trasvases se emplearán los siguientes apartados.

3. DE LA LIJ A LA PANTALLA: LA CRECIENTE RELACIÓN DEL ÁLBUM CON EL FORMATO AUDIOVISUAL

Aunque el trabajo se centra en el álbum, resulta ineludible en este repaso la representación cultural y su impacto en la construcción del imaginario colectivo de la interpretación cinematográfica de la tradición oral, especialmente en la cultura audiovisual, de Walt Disney. Desde que en 1922 tomase a *Caperucita roja* para la elaboración de un cortometraje hasta el icónico largometraje de *Blancanieves* en 1937, pasando por las *Silly Simphonies*, muestra la importancia de su mediación en esta transmisión a lo largo de las décadas como analizaba en su monografía Zipes (2011). Además, en estas características narrativas también es fácil rastrear arquetipos narrativos o de cuentos tradicionales llevados a las pantallas como señalaba Lluch (2003). Uno de esos ejemplos podría ser el largometraje *Fehérlófia* (Jankovics, 1981) adaptando un relato de László Arany inspirado en diferentes elementos del folclore húngaro.

Serían muchos ejemplos sobre estas influencias centradas en relatos de la tradición oral y no es el objetivo de este estudio, tan solo resaltar la fantástica recuperación de la mitología de leyendas: orientales como *El cuento de la princesa Kaguya* (Takahata, 2013) o cuentos irlandeses en los largometrajes de Tomm Moore en *La canción del mar* (2014) y *Wolfwalkers* (2020) donde, curiosamente, la autora e ilustradora de álbumes Emily Hughes (como el emblemático *Salvaje* de 2013) participó en la creación de sus personajes. Este proceso también conecta con otras cuestiones esenciales destacadas por Mackey (2017) sobre estrategias mediáticas de adaptación del formato álbum: adaptación, reinterpretación (*remediation*), convergencia y transmedia. Adaptaciones de relatos infantiles como *Ferdinando, el toro* (Leaf, 1936) o *Dumbo* (Aberson, 1939) trasladados a la pantalla por Disney y la expansión transmedia de su mercadotecnia donde también son interesantes dentro de estas ramificaciones comerciales en diferentes productos el estudio del sesgo de género que se impone desde su intertextualidad transmedia (Kinder, 1991). Un proceso de construcción del imaginario unido a la globalización de estos referentes como apuntaba Gutierrez (2018, p. 13): "Because of the economic dominance and cultural potency of Anglophone nations, images from many of their franchises, such as the Disney and Pixar films and the Harry Potter books, have come to represent global childhood and adolescence".

Si bien muchas de las producciones cinematográficas parten habitualmente de un texto literario, con el álbum los casos son menos frecuentes. Especialmente si el estudio se centra exclusivamente en largometrajes. Sin embargo, el panorama sería más prolífico en el terreno del cortometraje y en este apartado se mostrarán diferentes ejemplos clásicos y problemáticas. Como ya se apuntó anteriormente, el álbum dista mucho de ser un storyboard dadas las relaciones entre imagen, texto, formato y secuencia que definen al soporte. En ese

sentido, su traslación al lenguaje audiovisual suple en gran medida el atractivo del formato al completar la secuencia entre página y página, las elipsis y difumina el espacio interpretativo al que se enfrenta al lector en el formato álbum. Obviamente, estos contratiempos derivados del cambio de medio no están exentos de las habituales comparaciones críticas sobre si el libro es mejor que la película, etc. La paradoja en el álbum no está en que el texto es imposible trasladarlo a la pantalla, sino más bien en la manera que complementan los espacios que deja el texto en relación con la imagen. Así, la animación parece la técnica más apropiada para estas recreaciones, aunque se pueden encontrar casos paradigmáticos en caso contrario.

Largometrajes como la adaptación de las historias de *Madeline* de Ludwig Bemelmans en la película del mismo nombre (Scherler-Mayer, 1998) o las famosas adaptaciones de un título emblemático de Chris van Allsburg (premiado con la Medalla Caldecott) *Jumanji* (1981/1995) que desde su estreno dirigida por Joe Johnston (con Robin Williams en el reparto) ha tenido diferentes secuelas en 2017 y 2021. Así, en este punto cabe aclarar que la problemática de algunas adaptaciones no es el cambio de medio, sino la penosa propuesta de la película. Así, entendiendo que independientemente del medio, la importancia radica en la calidad de la obra y no tanto en señalar los deméritos de un medio frente a otro. Tydecks (2017) señalaba tres aspectos esenciales a valorar: cambios narrativos, el nicho de público al que va dirigido (películas para el público familiar) y los cambios técnicos derivados del medio. En el caso de Chris van Allsburg, otras dos películas fueron creadas a partir de sus álbumes como el clásico navideño *El expreso polar* (1988) o *Zathura* (2002) siendo las películas, de Zemeckis (2004) y Favreau (2006) respectivamente, otra muestra de adaptaciones fallidas. De esta manera, más que los aspectos técnicos como la animación o el uso de actores se enfrentan a un nicho de películas que están dirigidas a un público familiar en el que, tradicionalmente, la ambigüedad o complejidad no son bien recibidas entre el gran público. Por este motivo, la existencia de una audiencia dual (las personas adultas que pagan la entrada y acompañan y el de la infancia, ambas espectadoras) con una gran diferencia en su pensamiento (racional en el adulto, simbólico en el de la infancia) supone otra barrera para la libertad creativa.

Otro intento fallido fue la adaptación de un álbum tan emblemático de Maurice como *Donde viven los monstruos* (1963/2014) con la película de Spike Jonze en 2009. Sobre el papel la adaptación de un director con el bagaje de películas tan fantásticas como *Being John Malkovich* (1999) o *Adaptation* (2002) abría la puerta a una esperanza sobre la traslación al cine del clásico de la literatura infantil. Un reparto para darle voz a los personajes estelares (James Gandolfini o Forest Whitaker), un presupuesto holgado para dar vida a los monstruos y la presencia del estudio de creación Jim Henson en la elaboración de los diferentes monstruos. De nuevo los resultados no buscan la comparación con una obra en la que todo el diseño del álbum es un ejemplo icónico sobre cómo generar significados a través de todos sus elementos, sino la sensación de que gran parte del atractivo de la película se pierde desde una estelar apertura con las travesuras de Max. En ese sentido, los inconvenientes están conectados con los cambios narrativos escogidos para expandir narrativamente dicho universo. Una propuesta que buscaba desafiar las películas tradicionalmente dirigidas al público infantil y que, finalmente, resulta en una experiencia agotadora y excesivamente dramatizada.

Entre ejemplos recientes de adaptaciones de álbumes encontramos diferentes estrategias como expansión transmedia de títulos que han sido éxitos de ventas como los de Julia

Donaldson y *El Grúfalo* (1999/2015) y cuya película de animación de 2009 tuvo una excelente acogida a la que siguió otro título de la saga como *La hija del Grúfalo* (2004/2016) con su adaptación cinematográfica y que ha seguido produciendo películas para la televisión de diferentes álbumes. Curiosamente, una de las estrategias narrativas empleadas en la primera película de esta serie fue la creación de un preludio en el que un personaje secundario en la narrativa, una ardilla, es la que reúne en su madriguera a sus hijos para contarles un cuento antes de dormir y, de este modo, se visualiza al narrador omnisciente del libro. Películas que siguen con el espíritu del material original y con una duración que pivotan entre el largo y el cortometraje (alrededor de 40 minutos). Así, este éxito también ha sido extendido hacia clásicos a partir de la parrilla del canal británico Channel 4 con adaptaciones de clásicos de Quentin Blake como *Clown* (1998), el divertido y surrealista de Judith Kerr *El tigre que vino a tomar el té* (1968/2010), la aventura de Michael Rosen con *Vamos a cazar un oso* (1989/1993) o clásicos de ventas como *Estamos aquí: notas para vivir en el planeta tierra* (Jeffers, 2018) en Apple TV o el emblemático título de Ezra Jack Keats, *Un día de nieve* (1962/2013) para Amazon TV en 2016. Esta circunstancia puede señalar una tendencia al alza en las adaptaciones de álbumes al lenguaje audiovisual en los próximos años.

Así, uno de los ejemplos más célebres de esta práctica se encuentra en la obra de Raymond Briggs con clásicos como *Papá Noel* (1973) o *El muñeco de nieve* (1978/1988), también en Channel 4, y cuyo corto animado de 1982 es retransmitido en el canal británico al llegar la época navideña. El lenguaje de Briggs más cercano al cómic supone una mayor facilidad en la adaptación al ofrecer un menor espacio para completar las elipsis y los espacios interpretativos, un hecho que quedó patente con la sensacional *When the wind blows* (Murakami, 1986) que aborda la crudeza de la amenaza nuclear de una manera descarnada y que puede remitirnos a otra cinta británica posterior: la clásica e impactante *Threads* (1984) de Mick Jackson, aunque esta nada tiene que ver con el formato álbum. En el caso del cómic de Briggs, en la película *When the wind blows* la narrativa apena sufre nuevas alteraciones y se amplía con el uso puntual de animaciones que sirven para darle entrada a la banda sonora de Roger Waters o diferentes canciones como el tema central interpretado por David Bowie. También en el ente británico, la película del álbum *Granpa* (1984) de John Burningham en 1989, dirigida por Dianne Jackson, es otro ejemplo de la movilidad hacia el formato del cortometraje televisivo más que la adaptación a la gran pantalla.

De esta manera, el formato del cortometraje animado ha conseguido adaptaciones más fieles en numerosos clásicos con su aparición en formato televisivo. Desde la animación de diferentes álbumes de Leo Lionni (recuperados en 2005 en DVD) como *Nadarín*, *Frederick* o *Fish is Fish* dentro de la *Scholastic Video Collection* entre las que se encuentran otros títulos emblemáticos como *Los tres bandidos* de Tomi Ungerer o *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak en los Estados Unidos. Un cambio de medio donde se añaden voces, sonidos y música en la animación tradicional, pero que no buscan el cambio de perspectiva en el papel del espectador. Misma estrategia establecida por otros entes televisivos con títulos reconocidos en sus países de origen con adaptaciones en la televisión alemana al formato corto de álbumes de Wolf Erlbruch como *El pato, la muerte y el tulipán* (2006) o el gran éxito de ventas junto a Holzwarth *El topo que quería saber quién le había hecho aquello en la cabeza* (1989/2002) o el filme televisivo del álbum de los años 60 de Tomi Ungerer con *Der Mondmann* [Hombre Luna] (Schesch y Weber, 2012).

En sentido contrario, también producciones de álbumes más complejos como *Noche de tormenta* (Lemieux, 2000) y que se adaptó por la autora en 2003 al formato audiovisual.

Y, de manera más peculiar, la transformación del clásico *El letrero secreto de Rosie* (Sendak, 1960) en el musical animado *Really Rosie* (Sendak, 1975) con la voz al piano de Carole King en la que se intercalan otros títulos del autor que partían del juego con las retahílas infantiles (*nursery rhymes*) de una colección que creó en los años 60 (en la primera edición española traducidos por Gloria Fuertes): *El uno era Juan*, *Lluvia de cocodrilo, Miguel, un cuento muy moral en cinco capítulos y un prólogo* o *Sopa de pollo con arroz* (reimpresos por Kalandraka en 2017).

El álbum, en líneas generales, ha tenido una mayor presencia televisiva e incluso ha servido para la creación de series a partir de los clásicos *Adivina cuánto te quiero* (McBratney, 1995) en varias temporadas de aventuras de sus personajes, unido a una animación en cortometraje. Otro caso reciente de expansión narrativa del álbum a la pantalla televisiva en formato serie con los recientes ejemplos a partir de *Petit, el monstruo* (2007) de Isol dentro del canal argentino Pakapaka (que nos recuerda a la serie de *Juan y Tolola* a partir de los álbumes de Lauren Child), la serie a partir de un título de Baek Heena (ganadora del último Premio Astrid Lindgren) como *Pan de nube* (2011) o el proyecto en ciernes alrededor del álbum que supuso la vuelta de Tomi Ungerer después de su retiro en este formato *Flix* (1997/2013).

Uno de los ejemplos más paradigmáticos es la traslación intermedial de la obra de Shaun Tan y su álbum *La cosa perdida* (2000/2005) que se alzó con el Oscar al mejor cortometraje animado en 2011 (dirigido por Andrew Ruhermann y el propio autor). Este caso particular ha sido analizado en diferentes investigaciones como el análisis de las estrategias multimodales para la creación de significados (Unsworth 2013, 2014), el análisis del papel de la banda sonora en esta recreación (Barton y Unsworth, 2014) y el álbum dentro de las narrativas transmedia. En este caso, la implicación del autor en el proceso creativo para la preservación de las atmósferas fue una parte crucial en el proceso. La película captura el aire melancólico del álbum y comparte un imaginario de fantasía a través de una sociedad triste envuelta de rocambolescos elementos tecnológicos. La minuciosidad de Shaun Tan en el original por la incorporación de detalles en los diferentes escenarios, o la creación de atmósferas y planos que dan vida a su peculiar universo, tuvo una traslación efectiva a la pantalla al ampliar los detalles del mundo que encuentra la curiosa cosa perdida al final de la película.

En este repaso no podía faltar la adaptación del álbum de William Steig y *¡Shrek!* (1990/2001) convertido en taquillazo internacional dentro de la factoría Dreamworks (dirigido por Andrew Adamson y Vicky Jenson en 2001). Un éxito que se extendió hasta cuatro entregas y con el beneplácito de la crítica especializada. En este caso, poco queda del atuendo del personaje de Steig (en sus estrafalarias vestimentas), pero se mantiene su estrafalario humor y el arco argumental que descubre en el bosque en palabras de una bruja (un burro le llevará a la lucha con un caballero y se casará con una princesa cuya fealdad superará a la suya). La expansión narrativa de la película se hace con muchos de los elementos de la factoría *Disney* (los interludios musicales y coreografías de los personajes o la burla a su interpretación de los cuentos tradicionales) a partir de un personaje con el que mofarse de esos arquetipos. Al contrario que en el libro, la princesa inicialmente luce la belleza de las princesas clásicas de *Disney* y, el beso, es el desencadenante de su transformación en ogra. La expansión narrativa, la animación digital y la interpelación a un público dual son clave en el éxito (la escatología y la ternura de sus personajes que conecta con el público infantil y la parodia intertextual de *Disney* que interpela al adulto). Así, más

que trasladar el título original, la intención es el empleo de un personaje que represente e inspire esas características paródicas para la creación de una película con una entidad narrativa diferenciada.

En este breve recorrido, se vislumbra cómo a medida que el álbum se ha instalado en uno de los formatos más comercializados y con éxitos de ventas también se ha producido una expansión de sus traslaciones en la pantalla, fundamentalmente como cortometrajes. Frente a los casos señalados de largometrajes inspirados por títulos de álbumes, las nuevas posibilidades técnicas y la consolidación de la animación por ordenador ha permitido nuevas ampliaciones del formato del cortometraje desde los años 70 de títulos clásicos y con una breve duración, hasta la aparición de filmes de corta duración o series con personajes de diferentes álbumes como protagonistas. En este cambio de técnica, la digitalización muchas veces actúa como un medio para darle una mayor definición a los personajes lejos del trazo o la textura de las ilustraciones de los originales, siendo en este punto una ligera merma en la calidad artística final por un resultado más plano. Finalmente, las peculiaridades del álbum dificultan la adaptación de títulos con una relación entre texto e imagen que sea más abierta a la creación de significados mediante la función de complementariedad y cuyos espacios interpretativos del lector sean aclarados dentro del *script* de la adaptación.

4. DEL CINE AL ÁLBUM: ENTRE LAS ESTRATEGIAS TRANSMEDIA, INTERTEXTUALIDADES Y LA CALIDAD ARTÍSTICA

En el anterior apartado se definían algunos retos de trasladar un álbum a la pantalla, especialmente en formato largometraje, y en este apartado las dificultades en sentido contrario también serán analizadas. Del mismo modo, algunos aspectos señalados en el segundo apartado relacionadas con la intertextualidad estarán presentes en este apartado. Si en los apartados anteriores se ha señalado la dificultad para trasladar el espacio interpretativo entre imagen, texto y formato del álbum a la pantalla; también resulta compleja la conversión del lenguaje cinematográfico al álbum más allá de la síntesis argumental y la sucesión de una serie de imágenes representativas de la película. Esto abre una primera cuestión: ¿cómo trasladar el universo cinematográfico al álbum? Si se retoman las aportaciones de Beckett (2001, 2010, 2012) sobre el tipo de conexiones y alusiones que se pueden establecer entre la pintura y el álbum, en el caso del cine al álbum se encuentran diferentes ejemplos.

La primera estrategia estaría conectada con la inclusión intertextual de referencias al cine en las ilustraciones. Sería una tarea compleja rastrear esa cantidad de alusiones puntuales en álbumes y tan solo se ofrecerá una panorámica de algunos títulos y autores que amplifican la experiencia lectora insertando referencias al séptimo arte. En títulos como *¡Malacatú!* (Pascual-de-la-Torre, 2018) o *Bâillons!* (Brenman y Moriconi, 2014) se pueden encontrar en segundo plano alusiones a *Star Wars*: en el primero como una narrativa en segundo plano donde Luke y Darth Vader pelean o, en el segundo, referencias a destructores imperiales en la página dedicada a Neil Armstrong (además de la presencia de Charles Chaplin) en una narrativa que refleja el paso del tiempo en la historia de la humanidad a través de personajes relevantes. También como reflejo de la cultura popular en álbumes como *Le chien et la lune* (Barberini, 2015), *La pelota amarilla* (Fehr, 2018) o *L'arancio* (Antinori, 2021): en el primero, la luna está inspirada en un icono del cine como *Viaje a la luna* (Méliès, 1902); en el segundo de nuevo, presencia del imaginario *Star Wars* con la inclusión de Chewbacca y otros personajes televisivos y, en el último, en una página se encuentra la presencia de *E.T.*

Como entenderán, la intención no es rastrear toda la literatura infantil en formato álbum para encontrar estas referencias explícitas, como en *El sombrero* (Ungerer, 1978) con alusiones en texto (el nombre de la moneda) y en las imágenes (con la icónica escena de las escaleras) a *El acorazado Potemkin* (Eisentein, 1925), sino los diferentes niveles de lectura escondidos, no porque sea necesaria su descodificación para el pequeño lector, pero como alusiones del autor de su universo particular.

Resultaría más conveniente destacar a autores que incluyen de manera sistemática en su obra alusiones al cine (entre otras expresiones artísticas). Así, las obras de Anthony Browne, Gilles Bachelet o Georg Barber (conocido artísticamente como ATAK) serían un perfecto ejemplo, especialmente Barber, de narrativas inspiradas en los "wimmelbuch" en la que múltiples personajes y referencias se acumulan en las ilustraciones. Dado que sobre Anthony Browne se analizará un título más adelante, cabe destacar la inclusión de referencias cinematográficas en los álbumes de Gilles Bachelet a películas como *El séptimo sello* (1957) de Ingmar Bergman en *El caballero impetuoso* (2014), donde se observa una partida de ajedrez entre el caballero y la muerte, o su reciente *Résidence Beau Séjour* (2020) en la que se aprecia una perspectiva del pasillo del complejo hotelero en la que un pequeño conejo avanza con un triciclo por el pasillo recordando la icónica escena de *El resplandor* (1980) de Stanley Kubrick. Finalmente, esta tarea sería aún más compleja si se tuvieran que detectar influencias menos evidentes como pudiera ser la inspiración en una tendencia cinematográfica o género.

En segundo lugar, la opción intermedia sería la traslación al formato álbum de un título concreto (película o cortometraje) a partir de la adaptación de la historia. En este ámbito, la opción estaría conectada mayoritariamente con la expansión del canon oficial dentro de las narrativas transmedia (Scolari, 2013). En el formato álbum el reto se centra en el tipo de estrategia con el que se aborda esta tarea, más allá de una propuesta mercadotécnica. En esa tesitura se colocarían álbumes que intentan conectar con el comprador adulto al sintetizar los argumentos de clásicos populares como los álbumes de la editorial SM de la colección *Pop-classics* (*E.T.*, *Karate Kid*, *Regreso al futuro* o *Solo en casa*). Un ejercicio paraliterario de simplificación narrativa, ilustraciones de escaso interés artístico y el único atractivo de la nostalgia del comprador adulto por acercar estas referencias culturales a las nuevas generaciones. Así, la técnica comercial es confiar la venta del producto al revival nostálgico y alejarse de cualquier mínima intención literaria o artística. De manera similar, también se encuentran ejemplos relacionados con la infantilización de narrativas clásicas de la gran pantalla como *Star Wars* con títulos dirigidos al público infantil desde la compra de *Disney* de la franquicia y expandiendo sus productos desde el cómic infantil (con una serie de diferentes títulos de Jeffrey Brown centrados en el personaje de Darth Vader) hasta libros de primeros conceptos. Así, estas iniciativas suponen una simplificación del lector infantil que, no por el hecho de ser un niño, no significa que sea un lector con menor capacidad crítica. Así, títulos en álbum como los de David Merveille dedicados a uno de los personajes icónicos de Jacques Tati como el señor Hulot cobran vida a partir de *El papagayo de Monsier Hulot* (2012) o *Hello Mr. Hulot* (2013) jugando con el formato del álbum con solapas y un juego paródico que simboliza la naturaleza cómica del personaje en la pantalla.

En último lugar, se podrían señalar títulos que son adaptaciones fieles de un metraje (corto o largo) y se traslada al formato álbum. Libros ilustrados como el icónico *King Kong* (Cooper y Schoedsack, 1933) en el que Anthony Browne adapta el texto en 2006 para centrarse en su interpretación (conectada siempre con el universo de los simios en sus

álbumes) en un ejercicio de estilo del ilustrador. A partir de la materialidad, la selección de once escenas en el álbum de un autor que apareció citado anteriormente como Rufus Butler Seder y la percepción de movimiento al mover la página en *Star Wars: A Scanimation Book* (2010).

Un caso menos frecuente es el álbum a partir del cortometraje ganador del Oscar en 2009, *La casa de los cubos* [Tsumiki no ie] dirigido por Kunio Kato y publicado en 2011 en España. En primer lugar, el equipo encargado del cortometraje (el propio Kato y Kenya Hirata) se encarga de la adaptación de un cortometraje delicioso sobre la vida de un anciano que recorre los diferentes niveles de la casa compartiendo sus recuerdos con el espectador. En segundo lugar, se precisa que se trata de un cortometraje mudo y que, en la versión álbum, introduce un cambio esencial: la inclusión del texto. Resulta paradójico, en un mercado donde el álbum sin palabras es cada vez más frecuente, que el texto tenga que desvelar la trama narrativa implícita en el cortometraje y se muestre la dificultad de narrar con la doble página la historia y un número reducido de páginas. El texto, en ese sentido se encarga de precisar los detalles que se excluyen y, pese al contenido poético de la historia, revela la dificultad para acercar esas atmósferas y la ambientación conjunta con la banda sonora.

Otro ejemplo paradigmático de la traslación al formato álbum se encuentra en la obra de Yuri Norsthéin con la publicación de dos de sus cortometrajes clásicos: *The fox and the hare* [El zorro y la liebre] (2010) y *Hedgehog in the fog* [Erizo en la niebla] (2017). La figura de Yuri Norsthéin en el cine de animación es un referente icónico para muchos autores como, uno de los más célebres, Hayao Miyazaki. Sus cortometrajes animados iniciales como *El zorro y la liebre* (1973) o *La garza y la grulla* (1975) están inspirados por la tradición oral rusa, siendo una proeza de la animación en su tiempo en el que también contaba con la ayuda de la artista Franchesca Yarbusova (su mujer) en la realización de sus cortometrajes. Así, en el caso de *The fox and the hare* (2010) el formato álbum (con la adaptación del texto de Vladimir Dal) para trasladar un cortometraje basado en material literario resulta un acierto en el que el esquema narrativo (repetitivo y en verso) no se resiente en su adaptación y las ilustraciones de Yarbusova inducen al lector en una época remota en sus motivos.

La tarea resulta más compleja con uno de los cortos animados más venerados por la crítica internacional como *Erizo en la niebla* (1975), en el que pese a contar en formato álbum con las ilustraciones de Yarbusova y el texto de Sergei Kozlov, es difícil desligarse de la ambientación mágica del bosque envuelto en la niebla con el suspense alrededor de los personajes que encontrará el erizo en el camino de la casa de su amigo oso. En ese sentido, el ejercicio está en olvidar el material original para valorar el resultado final del álbum y, de nuevo, el acierto se encuentra en el empleo del texto de esquemas narrativos relacionados con la construcción de los cuentos tradicionales (repeticiones, rimas u onomatopeyas) y el uso de la doble página como unidad narrativa. Es imposible trasladar la experiencia del corto, pero en álbum funciona a la perfección como soporte a la dinámica de animación lectora en el aula.

Como breve apunte final de puntos de encuentro entre cine y literatura infantil, la aparición de colecciones de libros infantiles con estrellas de cine como reclamo (como *Natalie Portman's Fables* en 2020) o la creación de títulos como *Cuento contigo* (2020) de Santiago Segura (ilustrado por Max) como ejemplos recientes de estrategias transmedia o simplificación de la literatura infantil, respectivamente. Y, como última curiosidad, la lectura en el canal *Storytime Online* de *YouTube* de estrellas de cine (entre otras celebridades) de sus álbumes favoritos.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En este recorrido por las conexiones entre cine y álbum se comprueban las dificultades para trasladar estas narrativas audiovisuales a otro medio. Pese a compartir un ámbito semiótico en el plano artístico, la transformación de un medio a otro siempre contará con dificultades y, entre ellas, la posición del lector/espectador que tenga conocimientos previos del origen del material original. Asimismo, esta tarea de disociación resulta compleja y no debe resultar en detrimento de un medio sobre otro dadas sus diferencias analizadas a través de las aportaciones de Kurwinkel (2017).

Pese a que comparten una gran parte de su capacidad narrativa depositada en el código semiótico, Van der Linden (2015) aludía al uso de términos asociados al cine para definir este tipo de libros, y el diseño total del álbum (Bader, 1976; Kiefer, 2008) por sus capacidades narrativas particulares que plantea otra serie de retos al lector en la construcción de significados. Esta obviedad no limita el interés por este tipo de adaptaciones (Bosch, 2010) y la mutabilidad tras el concepto de intermedialidad (Rajewski, 2005; Kümmerling-Meibauer, y Surmatz, 2011; Kümmerling-Meibauer, 2014) con el trasvase entre productos dentro del mismo ecosistema de comunicación semiótico. Así, se aprecia una doble vertiente en el análisis: en primer lugar, desde las aportaciones de la multimodalidad (Painter et al., 2013; Unsworth, 2014) que se centran en las diferentes estrategias de significación y, en segundo lugar, con las cuestiones derivadas de la extensión de narrativas transmedia entre diferentes formatos (Kinder, 1991; Mackey, 2017; Gutierrez, 2018).

Otro aspecto que resulta evidente en este estudio es el que hace referencia al tipo de formato con el que mejor funcionan estas traslaciones. La brevedad del álbum y la unidad narrativa (principalmente la doble página) en la que se secuencian las acciones se ajustan con mayor facilidad al formato de cortometraje (ya sea del álbum al corto o viceversa). En el largometraje, los condicionantes que analizaba Tydecks (2017) como los cambios narrativos para completar los espacios entre texto e imagen, la problemática de ajustar el producto a una audiencia dual (el público infantil y adulto) dentro de un nicho de mercado específico de este tipo de adaptaciones o la adaptación mediante otras técnicas (el paso de la ilustración a la animación digitalizada) son cuestiones que, en la mayoría de los casos, lastra la creación de un producto satisfactorio.

Asimismo, la expansión transmedia de títulos célebres o con un número de ventas elevado en el mercado del álbum provoca el interés por este tipo de adaptaciones al formato televisivo (en forma de serie o de cortometrajes animados) y, en los últimos años, se ha producido una mayor expansión en este medio audiovisual. De nuevo, los problemas de la pérdida expresiva de un medio al otro, unido al nivel de implicación de los autores del material original (como en el caso de Shaun Tan) puede ser indicativo del nivel artístico que pueden alcanzar estas adaptaciones o, en el caso de los cortometrajes de Norsthéin, que la narrativa original tuviera una conexión íntima con la narrativa literaria.

Por último, el análisis de Beckett (2001, 2010, 2012) sobre los tipos de alusiones del álbum a obras de arte ha servido para documentar la presencia dentro del imaginario colectivo de diferentes referencias culturales relacionadas con la gran pantalla desde diferentes niveles de complejidad (a personajes, escenas, películas, técnicas, géneros, alusiones al medio, entre otras propuestas) o parodia en un conglomerado en el que la competencia cultural se solapa con la literaria en la inmersión lectora.

Recapitulando, el álbum y el cine comparten un espacio en el que los trasvases entre medios se han producido con mayor frecuencia a lo largo del tiempo dada la expansión del formato como un soporte artístico y literario ampliamente difundido desde la primera infancia y cuya consolidación ha brindado la oportunidad de que sus títulos clásicos contemporáneos encuentren un espacio en la audiencia audiovisual (con mayor o menor acierto). De la misma manera, la expansión transmedia provoca una corriente mayoritaria de títulos que se trasladan al formato álbum sin mayor justificación que las ventas y la nostalgia del revival de diferentes personajes cinematográficos que crecieron con audiencias infantiles. Como resultado, una simplificación infantilizada del lector por parte del público adulto o, tal vez, la falta de interés artístico por esta tarea. Finalmente, de vuelta al título inicial: el álbum y el cine en una encrucijada que muestra el creciente interés y retos de estas narrativas visuales en la formación estética y transcultural desde la primera infancia.

REFERENCIAS

Ambrós-Pallarés, A. (2012). «Un cuento hipertextual y metaficcional: cuento de Navidad de Auggie Wren, Paul Auster». En A. Mendoza (ed), *Leer hipertextos: del marco hipertextual a la formación del lector literario* (pp. 165-181). Octaedro.

Bader, B. (1976). *American picturebooks from Noah's Ark to The Beast Within*. Macmillan Publishing Company.

Barton, G., y Unsworth, L. (2014). Exploring the book and movie versions of Shaun Tan's The Lost Thing. *Music, multiliteracies and multimodality, 37*(1), 3-20.

Bateman, J. (2014). *Text and image: a critical introduction to the visual-verbal divide*. Routledge.

Beckett, S. (2001). «Parodic Play with Paintings in Picture Books». *Children's Literature*, *29*(1), 175-195. https://doi.org/10.1353/chl.0.0793

Beckett, S. L. (2010). «Artistic allusions in picturebooks». En T. Colomer, B., Kummerling-Meibauer, y C. Silva-Diaz (Eds.), *New directions in picturebook research* (pp. 83-98). Routledge.

Beckett, S. (2012). *Crossover picturebooks: a genre for all ages*. Taylor and Francis.

Bosch, Emma (2010) «Orígenes de originales: Del libro ilustrado al film y viceversa». *BLOC: Revista Internacional de Arte y Literatura Infantil* 5: 34-52.

Colomer, T., Manresa, M., Ramada Prieto, L., y Reyes López, L. (2018). *Narrativas literarias en educación infantil y primaria*. Madrid, Síntesis.

Farrar, J., Arizpe, E., y McAdam, J. (2021). «Challenging picturebooks and literacy studies». En A. M. Ommundsen, G. Haaland, y B. Kümmerling-Meibauer (Eds.), *Exploring challenging picturebooks in education: international perspectives on language and literature learning* (pp. 43-56). Routledge,

Gutierrez, A. K. (2018). «Globalization and glocalization». En J. Stephens, C.A. Belmiro, A. Curry, L. Lifang, y Motawy, Y.S. (Eds.), *The routledge companion to international children's literature* (pp. 11-21). Routledge.

Kiefer, B. (2008). «What is a picturebook, anyway?: The evolution of form and substance through the postmodern era and beyond». En L.R. Sipe y S. Pantaleo (Eds.), *Postmodern picturebooks: play, parody and self-referentiality* (pp. 9-21). Routledge.

Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.

KRESS, G. (2010). *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.

KRESS, G., y VAN LEEUWEN, T. (2002). «Colour as a semiotic mode: notes for a grammar of colour». *Visual Communication*, *1*(3), 343–368. https://doi.org/10.1177/147035720200100306

KRESS, G., y VAN LEEUWEN, T. (2006). *Reading images: the grammar of visual design* (2a ed.). Routledge.

KÜMMERLING-MEIBAUER, B. (2014). «Introduction: picturebooks between representation and narration». En B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *Picturebooks: representations and narration* (pp. 1-16). Routledge.

KÜMMERLING-MEIBAUER, B., y SURMATZ, A. (2011). «Introduction: international and intermedial aspects of Astrid Lindgren's Works». En B. Kümmerling-Meibauer, y A. Surmatz (Eds.), *Beyond Pippi Longstocking: intermedial and international aspects of Astrid Lindgren's works* (pp. 1-14). Routledge.

KURWINKEL, T. (2017). «Picturebooks and movies». En B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (pp. 325-336). Routledge.

LEWIS, D. (2001). *Reading contemporary picturebooks: picturing text.* Routledge.

MACKEY, M. (2017). «Picturebooks and media studies». En B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (pp. 451-462). Routledge.

MOCIÑO-GONZÁLEZ, I. (2019). *Libro-obxecto e xénero. O libro infantil como artefacto*. Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo.

MOYA-GUIJARRO, A. J. (2014). *A multimodal analysis of picture books for children: a systemic functional approach*. Equinox.

NIÈRES-CHEVREL, I. (2010). «The narrative power of pictures: L'orage (the thunderstorm) by Anne Brouillard». En T. Colomer, B. Kümmerling-Meibauer, y C. Silva-Díaz (Eds.), *New directions in picturebook research* (pp. 129-138). Routledge.

NIKOLAJEVA, M. (2010). «Interpretative Codes and Implied Readers of Children's Picturebooks». En T. Colomer, B. Kümmerling-Meibauer, y C. Silva-Díaz (Eds.), *New directions in picturebook research* (pp. 27-40). Routledge.

NIKOLAJEVA, M., y SCOTT, C. (2001*). How Picturebooks Work*. Garland.

NODELMAN, P. (1988). *Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. University of Georgia Press.

NODELMAN, P. (2008). *The hidden adult: defining children's literature*. Johns Hopkins University Press.

PAINTER, C., MARTIN, J., y UNSWORTH, L. (2013). *Reading visual narratives: image analysis of children's picuture books*. Equinox.

RAJEWSKY, I. O. (2005) «Intermediality, intertextuality, and remediation: a literary perspective on intermediality», *Intermedialites*, 6, 43-64.

RAMOS, A. M. (ed.) (2017). *Aproximações ao livro-objeto: das potencialidades criativas às propostas de leitura*. Tropelias & Companhia.

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

SERAFINI, F. (2014). *Reading the visual: an introduction to teaching multimodal literacy*. Teachers College Press.

TABERNERO-SALA, R. (2019). *El objeto libro en el universo infantil*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza.

TYDECKS, J. (2017). «Film versions of picturebooks» . En B. Kümmerling-Meibauer (Ed.), *The Routledge companion to picturebooks* (pp. 495-504). Routledge.

UNSWORTH, L. (2013). «Point of view in picture books and animated film adaptations: informing critical multimodal comprehension and composition pedagogy». En E. Djonov, y S. Zhao (Eds.), *Critical multimodal studies of popular discourse* (pp. 202-216). Routledge.
UNSWORTH, L. (2014). «Interfacing Visual and Verbal Narrative Art in Paper and Digital Media: Recontextualising Literature and Literacies». En G. Barton (Ed.), *Literacy in the arts: retheorising learning and teaching* (pp. 55-76). Routledge.
VAN DER LINDEN, S. (2015). *Álbum[es]*. Ekaré.
ZIPES, J. (2011). *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films*. Routledge.
ZAPARAÍN, F., y GONZÁLEZ, L. D. (2010). *Cruces de caminos: los álbumes ilustrados: construcción y lectura*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha; Secretariado de publicaciones de la Universidad de Valladolid.

REFERENCIAS DE LITERATURA INFANTIL

ANTINORI, A. (2021). *L'arancio*. Corraini.
AUSTER, P. (2003). *El cuento de Navidad de Auggie Wren* (Isol, il.). Lumen.
BACHELET, G. (2015). *El caballero impetuoso*. Editorial Juventud.
BACHELET, G. (2020). *Résidence Beau Séjour*. Seuil jeunesse.
BAKER, J. (1991). *Window*. Greenwillow Books.
BAKER, J. (2004). *Belonging*. Walker Books.
BANYAI, I. (1996). *Zoom*. Fondo de Cultura Económica.
BANYAI, I. (1999). *Re-zoom*. Fondo de Cultura Económica.
BARBERINI, A. (2015). *Le chien et la lune*. Ane Baté Editions.
BEMELMANS, L. (2016). *Madeline*. Libros del zorro rojo. (Originalmente publicado en 1939).
BLAKE, Q. (1998). *Clown*. Red Fox.
BOURGET, L. (2019). *La casa en el bosque* (A. Gravier, il.). Libros del zorro rojo.
BRENMAN, Il, y MORICONI, R. (2014). *Bâillons!*. Glénat Jeunesse.
BRIGGS, R. (1973). *Papá Noel*. Miñon.
BRIGGS, R. (1988). *El muñeco de nieve*. Altea. (Originalmente publicado en 1978).
BROUILLARD, A. (1998). *L'orage*. Grandir.
BROUILLARD, A. (1990). *Trois chats*. Editions du Sorbier.
BROUILLARD, A. (1992). *Le sourire du loup*. Dessain.
BROWNE, A. (2006). *King Kong*. Fondo de Cultura Económica.
BURNINGHAM, J. (1984). *Granpa*. Crown.
DAL, V., y NORSTÉIN, Y. (2010). *The fox and the hare* (F. Yarbusova, il.). Rovakada.
DONALDSON, J. (2015). *El Grúfalo* (A. Scheffler, il.). Bruño. (Originalmente publicado en 1999).
DONALDSON, J. (2016). *La hija del Grúfalo* (A. Scheffler, il.). Bruño. (Originalmente publicado en 2004).
ERLBRUCH, W. (2006). *El pato, la muerte y el tulipán*. Barbara Fiore.
FEHR, D. (2018). *La pelota amarilla* (B. P. Carvalho, il.). Takatuka.
HEENA, B. (2011). *Pan de nube*. Libros para imaginar.
HIRATA, K. (2011). *La casa de los cubos* (K. Kato, il.). Adriana Hidalgo.
HOLZWARTH, W. (2002). *El topo que quería saber quién le había hecho aquello en la cabeza* (W. Erlbruch, il.). Alfaguara. (Originalmente publicado en 1989).
ISOL (2007). *Petit, el monstruo*. Serres.
JEFFERS, O. (2018). *Estamos aquí: notas para vivir en el planeta tierra*. Andana.

KEATS, E. J. (2013). *Un día de nieve*. Lata de Sal. (Originalmente publicado en 1962).
KERR, J. (2010). *El tigre que vino a tomar el té*. Kalandraka. (Originalmente publicado en 1968).
KOZLOV, S., y NORSTÉIN, Y. (2017). *Hedgehog in the fog* (F. Yarbusova, il.). Rovakada.
LEBLOND, M., y BERTRAND, F. (2017). *Museo en pijamarama*. Kalandraka.
LEMIEUX, M. (2000). *Noche de tormenta*. Lóguez.
LEWIS, J. P. (2010). *La casa* (R. Innocenti, il.). Kalandraka.
MCBRATNEY, S. (1995). *Adivina cuánto te quiero* (A. Jeram, il.). Kókinos.
MERVEILLE, D. (2012). *El papagayo del Monsier Hulot*. Kalandraka.
MERVEILLE, D. (2013). *Hello Mr. Hulot*. North-South Books.
MÜLLER, J. (1973). *Alle Jahre wieder saust der Preßlufthammer nieder oder Die Veränderung der Landschaft*. Sauerländer.
MÜLLER, J. (1976*). Hier fällt ein Haus, dort steht ein Kran und ewig droht der Baggerzahn oder Die Veränderung der Stadt*. Sauerländer.
NORITAKE, Y. (2021). *El bosque de los hermanos*. Coco Books.
PASCUAL-DE-LA-TORRE, G. (2018). *¡Malacatú!*. A buen paso.
ROSEN, M. (1993). Vamos a cazar un oso (H. Oxenbury, il). Ekaré.
SÁEZ-CASTÁN, J. (2019). *Mvsevm* (M. Marsol, il.). Fulgencio Pimentel e hijos.
SEDER, R. B. (2009). *¡Al galope!*. Ediciones B.
SEDER, R. B. (2009). *¡Goool!: una aventura en movimiento*. Ediciones B.
SEDER, R. B. (2010). *Star Wars: a scanimation book*. Workman Pub.
SENDAK, M. (1984). *El letrero secreto de Rosie*. Alfaguara. (Originalmente publicado en 1960).
SENDAK, M. (2014). *Donde viven los monstruos*. Kalandraka. (Originalmente publicado en 1963).
SMITH, K. (2018). *E. T.: el extraterrestre*. SM.
SMITH, K. (2018). *Regreso al futuro*. SM.
SMITH, K. (2019). *Kárate kid: basada en la película*. SM.
SMITH, K. (2019). *Solo en casa: la historia clásica ilustrada*. SM.
STEIG, W. (2001). *¡Shrek!*. Ediciones B. (Originalmente publicado en 1990).
TAN, S. (2005). *La cosa perdida*. Barbara Fiore. (Originalmente publicado en 2000).
UNGERER, T. (1978). *El sombrero*. Alfaguara.
UNGERER, T. (2012). *Hombre luna*. Libros del zorro rojo. (Originalmente publicado en 1966).
UNGERER, T. (2013). *Flix*. Ekaré. (Originalmente publicado en 1997).
VAN ALLSBURG, C. (1988). *El expreso polar*. Ekaré.
VAN ALLSBURG, C. (1995). *Jumanji*. Fondo de Cultura Económica. (Originalmente publicado en 1981).
VAN ALLSBURG, C. (2002). *Zathura*. Houghton.
ZULLO, G. (2016). *Mi pequeño* (Albertine, il.). Limonero.

CHÂTEAU DE SABLE Y OLD: LA DISTORSIÓN DEL TIEMPO VIVIDO

Sebastián Miras
Universidad de Alicante

1. INTRODUCCIÓN

Una de las primeras novelas de Honoré de Balzac, *La piel de zapa*, propone un ejercicio donde la duración de la vida de una persona se reduce cuando ambiciona visualizar un estadio futuro deseable. En esta narración, Raphaël de Valentin encuentra un talismán que promete el cumplimiento de cualquier deseo de su poseedor. La consecuencia visible de cada cumplimiento es la mengua del tamaño de la piel, pero con esa reducción se extingue también la vida de su propietario. La aceleración temporal viene dada por la urgencia por conocer episodios venideros. Existen muchos otros ejemplos en la literatura universal que se sirven de este esquema, haciendo que un genio consienta el saber de lo venidero; la satisfacción de esa curiosidad nunca está exenta de una retribución. Otro caso notable está firmado por el escritor y humorista inglés Max Beerbohm. En «Enoch Soames», Beerbohm narra el pacto que un escritor firma con el diablo a cambio de conocer su gloria futura.

En *Château de Sable* (*Castillo de arena*) y *Old* (*Tiempo*), no existe un pacto que preludie la aceleración temporal. Sus protagonistas se ven inmersos en un entorno que lo impone. Sin embargo, la reflexión que surge acerca de la concentración de episodios que caracterizan una vida también se encuentra en la novela gráfica y en la película que se inspiró en su argumento.

Pero además de la distorsión temporal, existe otra idea que sirve de motor a estas obras, la imposibilidad de escapar de un sitio sin que los propios personajes ni el lector sepan qué razón se esconde detrás de esa imposición. Este aspecto de la trama ha permitido conectar las obras que aquí trabajamos con *El ángel exterminador* (1962), de Luis Buñuel, donde un grupo de personas permanecen encerradas en una mansión sin poder escapar de ella ni conocer el poder que las retiene allí.

En las páginas que siguen presentaremos ambas obras, intentando señalar las convergencias y divergencias entre ambas.

2. *CASTILLO DE ARENA*, LA FATALIDAD INEXPLICABLE

En la creación de la novela gráfica que nos ocupa participaron Pierre Oscar Lévy y Frederik Peeters. De la mano del escritor y el artista, el sello editorial francés Atrabile publicaba en 2010 la primera edición de *Château de Sable*, que más adelante vería su traducción al inglés

bajo el título de *Sandcastle* en la edición de Self Made Hero. Esta editorial inglesa, fundada en 2007 y especializada en novela gráfica, tiene una interesante apuesta por la adaptación de clásicos de la literatura policial, como también una línea de biografías gráficas entre las que se encuentran las biografías de escritores y artistas como Diego Rivera, George Orwell, Salvador Dalí, René Magritte, Fidel Castro, Isadora Duncan, además de haberse encargado de editor la versión inglesa de la novela gráfica *Buñuel en el laberinto de las tortugas*. En español, fue Astiberri la editorial que publicó la versión en el año 2010.

Pierre Oscar Lévy posee una larga carrera como cineasta, especialmente dedicado al cine documental. Entre sus obras del género aparecen *Je sais que j'ai tort mais demandez à mes copains ils disent la même chose* (1984), su primer trabajo documental, *Un monde dans tous ses* états (2012), y *Peau d'âme* (2016). Este es el segundo trabajo que emprendió junto a Frederik Peeters, un artista que trabaja en el cómic desde hace muchos años. Fue de hecho un proyecto alrededor de su narración autobiográfica, *Blue Pills*, el que juntó por primera vez a Lévy y Peeters. De nacionalidad suiza, Peeters publicó en 2001 su primera novela gráfica, *Pilules bleues* en la misma editorial que luego publicara *Château de Sable*, Atrabile. *Pilules bleues* recibió el premio del jurado en el Festival Internacional del Cómic de Angulema, y el premio La cárcel de papel al mejor cómic extranjero en 2004. La novela autobiográfica alcanzó un gran éxito entre el público y la crítica, lo que llevó a la confección de un plan para llevar la novela al medio cinematográfico en el que trabajó Peeters junto a Lévy. Finalmente, este proyecto no salió adelante, si bien *Píldoras azules* tuvo una adaptación a la pantalla televisiva en 2014 a cargo de Jean-Philippe Amar.

Frederik Peeters cuenta con una dilatada trayectoria en el noveno arte, y muchas de sus creaciones han sido traducidas al español por la editorial Astiberri. Entre sus novelas gráficas cabe destacar *Pachyderme* (2009), las series *Lupus* (2003-2006), *RG* (2007-2008) y *Koma* (2003-2008), la serie de ciencia ficción *Aâma* (2011-2014), *L'Homme gribouillé* (2018), en colaboración con Serge Lehman, o la reciente *Oleg* (2021).

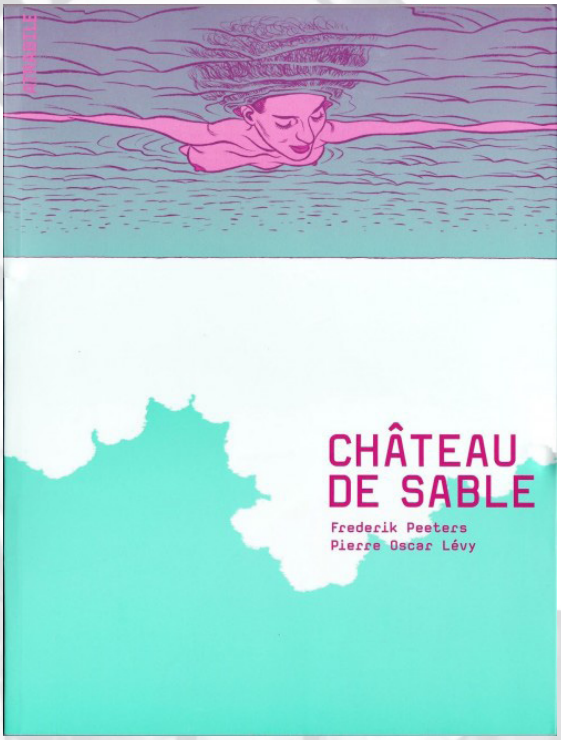


Fig. 1. Portada de la edición francesa de Château de Sable

Aunque la colaboración entre Lévy y Peeters resultara malograda en aquella primera oportunidad, sirvió como un acercamiento que vería sus frutos con *Château de Sable*. Una línea de influencias que antes sugerimos conecta la obra pictórica *La balsa de la Medusa*, de Théodore Géricault y *El ángel exterminador* de Luis Buñuel con *Castillo de arena*. El enlace entre estas obras tiene el siguiente fundamento: todas ellas buscan representar a los *náufragos* y la deformación de la conducta humana ante una situación cuyo destino fatal es compartido por un grupo de personas. Existe, claro, una diferencia entre estas obras. La obra de Géricault toma un episodio histórico para retratar la miseria y desesperación de un grupo de náufragos que habían zarpado a bordo del Méduse el 17 de junio de 1816, encallando en un arrecife quince días más tarde, y otros quince hasta que fueron rescatados de su balsa. Julian Barnes realiza un estupendo relato del acontecimiento e interpretación de la pintura de Géricault en *Una historia del mundo en diez capítulos y medio*. Los padecimientos y esperanzas de ese grupo de náufragos se vuelven aquello que todos soportamos, y, como ocurre con *Castillo de arena*, la deformación, aceleración del tiempo, no es sino una excusa para mostrar condensada la tragedia humana:

> No hay ninguna respuesta formal a la principal oleada del cuadro, como no hay respuesta a la mayoría de los sentimientos humanos. No únicamente a la esperanza, sino a cualquier pesado anhelo: la ambición, el odio, el amor (en especial el amor), ¿cuán raramente encuentran nuestras emociones el objeto que parecen merecer? Qué inútilmente hacemos señales; qué oscuro el cielo; qué grandes las olas. Todos estamos perdidos en el mar, zarandeados entre la esperanza y la desesperación, llamando a algo que tal vez nunca venga a rescatarnos (Barnes, 1994, p. 162).

Una metáfora que se aplica también a la historia narrada en *Castillo de arena*.

El hijo de Luis Buñuel, Juan Luis Buñuel, ha ubicado en *La balsa de la Medusa*, influencia que había llevado al padre a crear *El ángel exterminador*: «El ángel exterminador no es sino el desarrollo monográfico de esa situación a la luz de La balsa de la Medusa de Géricault, pintura de la que surge la idea inicial del filme» (Sánchez Vidal, 1984 citado en Rodríguez de Partearroyo, 2014, p. 94).

Esta idea del espacio asfixiante que somete a un grupo de personas hasta deformar su manera habitual de proceder posee una tradición en diferentes artes. Incluso se ha estudiado la presencia del espacio angustioso en otros cineastas como Marco Ferreri o Roman Polanski (Rodríguez de Partearroyo, 2014).

El espacio que aísla a los protagonistas de *Castillo de arena* es una playa. Allí llegarán trece personas en distintos momentos de la narración, que irán sumándose a ese grupo confinado en unos límites imperceptibles. La novela comienza con una vista área de un acantilado entre cuyas rocas se abre una gruta que da paso a una pequeña playa sin salida al mar. Esa playa, de hecho, guarda similitudes con una playa asturiana, Gulpiyuri, que presenta las mismas características. Se introducen entonces dos personajes, un misterioso argelino de cuya llegada a la playa no tenemos mayores noticias, y una chica joven, la primera víctima de la playa, quien también sola, se lanza al agua mientras es observada por el argelino. La chica aparece, unas pocas viñetas después, flotando en el agua sin vida.

La primera llegada que conocemos es la de una familia de cuatro integrantes, más un perro. En la conversación que mantienen los integrantes de la familia mientras bajan del coche se hacen algunos guiños al paso del tiempo –que, como veremos más adelante,

son todavía más explícitos en la adaptación cinematográfica. Camino a la playa, la familia se cruza con el argelino, quien, aunque todavía no sabemos las consecuencias de intentar alejarse de la playa, se ha desmayado al costado del pequeño sendero que conduce a la playa. No cruzan palabras, pero intercambian miradas de desconfianza, especialmente con la pequeña niña, Zoe. El argelino renuncia a continuar la huida por el sendero y vuelve a escalar las rocas del acantilado. A este encuentro le seguirá el descubrimiento de las ropas de la joven ahogada, que permanecen tendidas en la arena. La desconfianza hacia el argelino, como posible responsable de una desaparición, se enseña con dos enfoques picado y contrapicado, desde el padre de familia y el argelino, que mutuamente se miran desde la playa y las rocas respectivamente.

La llegada de una segunda familia, matrimonio y dos hijos sumando ahora a la abuela materna, dejará un dato importante para el desarrollo de la historia. Esta no era su primera visita a la playa. De hecho, parecen ser unas vacaciones que repiten anualmente, puesto que «miden» al chico en un cartel de advertencia, comparando con las líneas de altura tomadas en años anteriores.

El primer presagio que sugiere una marcha anómala del tiempo viene dado por un detalle menor respecto al bañador del niño. El padre de la familia anterior advierte que el bañador de Félix es demasiado pequeño, lo que atribuye a una necesidad de la madre por continuar viendo a sus hijos como bebés. La madre contesta asegurando que las tallas de los bañadores eran incluso mayores de lo que correspondía a los niños –Félix tiene 3 años y Zoe, 5. El episodio, que un inicio podría parecer irrelevante, desemboca en la primera constatación de una irregularidad en aquel sitio. La madre toma a Félix en brazos, y desconcertada, se percata de que el niño, en efecto, ha crecido.

La narración no se detendrá en esta constatación, sino que aplazará la revelación, ya que el foco se desplazará hacia la joven que nadaba en el agua al comienzo de la novela. La abuela y su nieto encuentran el cuerpo de la chica flotando, y aumentará la desconfianza hacia el argelino, como responsable de su muerte, con acusaciones de vehemencia por parte de Charles, el padre de la segunda familia en llegar al lugar. La acción tendrá un ritmo más vertiginoso a partir de ese momento. La suegra de Charles está tendida, casi inconsciente; la madre de Félix reclama a Charles que dé un vistazo a su hijo, quien camino al coche a buscar su maleta para atender a su suegra encuentra a tres nuevos personajes, entre ellos, significativamente, un escritor de ciencia ficción, quien más adelante será el encargado de sugerir posibles teorías que explique lo que está sucediendo allí.

Entre tanto, la suegra de Charles fallece en la arena pese a sus intentos por reanimarla, el crecimiento de los niños Félix, Zoe, Sophie y Louis es cada vez más ostensible, y los intentos por comunicarse telefónicamente resultan infructuosos. Entre los adultos, comienza a existir el consenso de que el desarrollo de los niños es definitivamente anómalo, pero también de que su propio envejecimiento puede estar avanzando con la misma velocidad. El desarrollo de los niños tiene, además. otra consecuencia de relevancia para la trama, y es que se despierta su curiosidad sexual. Zoe y Louis se escaparán a un lugar retirado, y también Sophie hará otro tanto con el argelino, con quien pretende mantener relaciones.

En este punto es cuando el veterano escritor de ciencia ficción se percata de la imposibilidad de abandonar el lugar, de que nadie puede escapar sin desmayarse en el intento, y lanza una serie de teorías acerca de lo que puede estar sucediendo allí. Estas especulaciones del escritor serán lo único cercano a una explicación que tendremos en la novela gráfica. Lo cierto es que el envejecimiento es ya manifiesto en casi todos los

personajes, salvo los más maduros. Zoe y Louis regresan de su «escapada», ya jóvenes, y con el esperable resultado del encuentro íntimo, el avance del tiempo ha provocado que el embarazo de Zoe, se condense en unos veinte minutos, por lo que a su regreso al sitio donde todos se encuentran, su estado es ya avanzado. Nacerá en unos momentos una niña, para el regocijo general, y el grupo tendrá un momento de jolgorio en comunidad, interrumpido por uno de los episodios más desconcertantes de la novela. El grupo, reunido en la celebración, escucha disparos a los lejos. Se dirigen al sendero que conduce a la playa y descubren a un joven que corre hacia ellos. Él es el objetivo de los disparos, José, a quien reconocen como el hijo del hotelero, presumiblemente propietario del establecimiento donde algunos de los protagonistas se están alojando. Ese repentino avance de José hacia el grupo, intentando evadir los disparos, culmina de forma igualmente abrupta. José se desvanece, y no obtenemos ninguna aclaración de lo que ha sucedido con el niño, ni el motivo de su aproximación al grupo, ni quien intentaba impedirlo.

Este será el único y último contacto con el exterior. Los protagonistas de la historia se resignan a su inminente desaparición. Charles, dominado por el alzhéimer, hace rato que se ocupa de continuar y decorar el castillo de arena que los niños habían comenzado. Una pareja, los últimos en llegar junto al escritor, camina al agua con la intención de terminar voluntariamente sus días. La última narración de la novela es una historia con moraleja que el argelino cuenta a los «niños», incluida la niña nacida en la playa. Relata la historia de un rey visitado por un mensajero de la muerte, quien le anuncia que viene a tomar su alma. El rey suplica una prórroga con el fin de prepararse para la muerte. El mensajero le concede esa prórroga, pero advirtiéndole que no conocerá el momento en que vuelva a buscarlo. Así

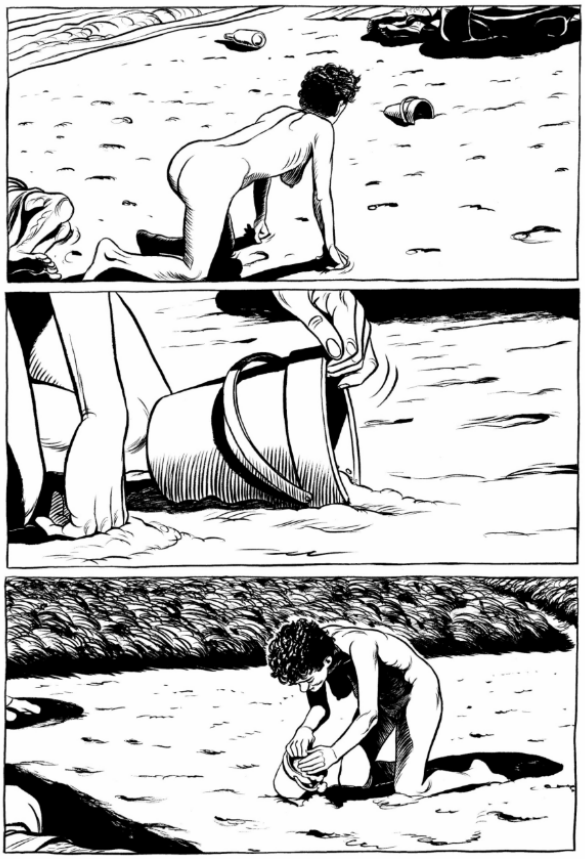


Fig. 2. Páginas finales de *Château de Sable*

el rey construye una fortaleza que lo aísle de cualquier visita, ordenando a sus guardianes y chambelanes que nieguen la entrada a todo el que pida verlo. Durante el séptimo año de su partida, el mensajero de la muerte se presenta de nuevo ante él, no hay fortaleza que suponga un obstáculo, y lo único que ha logrado es negar la visita a sus hijos y esposa, y construir allí su tumba.

La llegada del día nos muestra con primeros y primerísimos planos los cadáveres de unos ancianos protagonistas, que han muerto durante la noche. A excepción de la niña, ahora adulta, nacida el día anterior. Llora a su mamá muerta, y en un gesto infantil se dirige gateando hacia un cubo tirando en la arena, lo llena de arena y comienza la construcción de un nuevo castillo.

3. EL ESCRITOR DE CIENCIA FICCIÓN GUIONIZA *OLD*

Ciertamente, *Castillo de arena* deja muchas incertidumbres. ¿Qué cambió para que el lugar afecte de ese modo a los visitantes? ¿Qué pretende el hijo del hotelero al acercarse a la playa? ¿Quién le dispara? Night Shyamalan parece haberse propuesto dos cosas en su adaptación de la novela gráfica: dar una explicación verosímil a lo que sucede en ese lugar, y dar una escape a algunos de sus protagonistas. La última película de Night Shyamalan, *Old* (2021), parece mantener la polarizada recepción que han tenido sus películas tras el éxito de *The Sixth Sense* (1999). *Old* tiene unos protagonistas mucho más definidos y un escenario definido fuera de la playa que abre y cierra la película. El hijo del hotelero, por ejemplo, tiene en la película esa misión de revelador que el cómic insinúa. La experimentación con los visitantes a la playa, una de las hipótesis que maneja el escritor de ciencia ficción, también se vuelve manifiesto en la película, siendo la clave de la explicación de Shyamalan. Otro cambio importante que hace el cineasta: ya no esconde la playa del mar con un acantilado, sino que es el acantilado el que separa la playa del mundo; ahora el agua de la playa es la del mar abierto.

El comienzo de la cinta nos ubica ahora en un hotel, donde se hospedan los protagonistas. La visita a la playa forma parte de las excursiones que organiza el hotel. Por lo demás, el argumento mantiene todas las premisas de la película: el encuentro de la joven ahogada al inicio –aunque es Trent (Félix) el que la encuentra; la animosidad contra un individuo

Fig. 3. Fotograma de *Old*

extranjero (ahora afroamericano); la muerte temprana de la suegra del cirujano. Algunos elementos desaparecen, el matrimonio del médico no tiene dos hijos, sino una sola hija, Kara; los niños Trent y Maddox (Félix y Zoe son ligeramente mayores); y los tres personajes que arriban últimos se vuelven dos, el escritor de ciencia ficción ya no forma parte de la historia –aunque unos cuadernos descubiertos en la playa por Trent y Maddox (Zoe), contienen teorías narradas acerca de lo que sucede en la playa–, y podríamos pensar que Shyamalan se ha reservado ese papel fuera de las cámaras.

Si bien la película mantiene la coralidad del cómic, como sugerimos antes, la pareja del inicio adquiere un protagonismo decididamente más acentuado en la primera mitad de la película. Interpretados por Gael García Bernal y Vicky Krieps, el matrimonio de Guy y Prisca centra la atención por dos motivos: los problemas que tiene su relación, y el cáncer que ella padece. El embarazo es ahora fruto de la relación entre Trent (Félix), y Kara, la hija del médico, Kara. El desenlace del embarazo marcará el comienzo de las diferencias más notables entre la novela y su adaptación. El bebé no sobrevive más allá de unos pocos segundos. El alzhéimer de Charles se transforma en la película en una esquizofrenia que lo lleva a asesinar al rapero afroamericano, y más tarde a enfrentarse mortalmente con el matrimonio de Guy y Prisca. Hay un detalle adicional que en la novela gráfica solo se sugiere: un plano contrapicado, como el que vemos en el fotograma de la figura 3, nos muestra a un observador (interpretado por el propio Shyamalan) que vigila a los protagonistas desde lo alto del acantilado. Pero esa insinuación se vuelve trivial, puesto que la película pone al descubierto la trama que se esconde detrás de las visitas a la playa.

Hacia el final de la jornada en la playa, todos los personajes, excepto los integrantes de la familia de Guy y Prisca, mueren. La última noche servirá para reconciliar al matrimonio y a la familia. Pero si esa noche era la última para los visitantes en la novela gráfica, no sucede lo mismo en la adaptación. Los hermanos aún están vivos al otro día, y lo que sirve de epílogo se convierte en la aclaración de los motivos que llevan allí a los protagonistas. Trent descubre un mensaje escrito por el sobrino del hotelero que los pone en la pista de cómo escapar de aquel lugar. En efecto, se dirigen a nado hacia un coral que neutraliza los efectos que impiden fugarse de la playa, lo que permite a Trent y Maddox escapar de la playa y regresar al hotel. La explicación de Shyamalan es la siguiente: en efecto, la playa produce en sus visitantes una aceleración de su tiempo de vida, pero las excursiones eran obra de una compañía farmacéutica que, utilizando el hotel como fachada, somete a pruebas a pacientes enfermos, cuyos trastornos desea estudiar. La distorsión temporal experimentada en la playa permite a los investigadores comprobar los efectos de las drogas en un corto período de tiempo.

4. DESCIFRAR UN PRODIGIO

Old aspira a resolver los motivos que llevan allí al grupo. Quiere justificar la reunión de ese grupo de personas, encontrando un móvil macabro y ajeno a la verdadera explicación. Hace explícito aquello que en la novela gráfica solo se sugiere: alguna clase de experimento que requiere de un observador. La explicación de *Old* es baladí, pero fue resultado de la insinuación de *Castillo de arena*. Ninguna de las dos, sin embargo, busca *descifrar* el misterio último que supone la distorsión acerca de cómo experimentamos el tiempo.

En el prólogo que escribió a *La invención de Morel*, de Adolfo Bioy Casares, Jorge Luis Borges anotó lo siguiente: «Adolfo Bioy Casares, en estas páginas, resuelve con felicidad

un problema acaso más difícil. Despliega una Odisea de prodigios que no parecen admitir otra clave que la alucinación o que el símbolo, y plenamente los descifra mediante un solo postulado fantástico, pero no sobrenatural» (Borges, 1996, p. 26). No podríamos ponderar de manera similar la propuesta de *Castillo de arena*. Su argumento, como sugerimos a partir de antecedentes como *El ángel exterminador*, no busca explicar el asombro causado en el lector, sino explorar las reacciones de un grupo de personas expuestas a una situación insólita. No posee tanta importancia la proximidad de la muerte, sino el avance rápido e inexorable de la vida.

5. BIBLIOGRAFÍA

BARNES, J. (1994). *Una historia del mundo en diez capítulos y medio*. Barcelona, Anagrama.
BORGES, J. L. (1996). *Obras completas. Tomo IV. 1975-1988*. Emecé Editores.
NIGHT SHYAMALAN, M. (Director). (2021). *Old* [Film]. Universal.
PEETERS, F. y LÉVY, P. O. (2021). *Castillo de arena*. Bilbao, Astiberri.
RODRÍGUEZ DE PARTEARROYO, M. (2014). «Esto no es una casa. La casa sin salida en el cine de Roman Polanski» [en línea]. *Ángulo Recto*. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural, *6*(1), 77-96. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ANRE.2014.v6.n1.45324

EVOLUCIÓN DEL *BOOKTRAILER* COMO EPITEXTO TRANSMEDIA DE SAGAS CINEMATOGRÁFICAS Y LITERARIAS

José Rovira Collado
Universidad de Alicante

RESUMEN

Junto con los *booktubers*, los *booktrailers* se han convertido durante la última década en espacios de animación lectora, que sirven de epitextos para difundir las lecturas a través de vídeos de muy distinto formato, con múltiples aplicaciones educativas (Rovira-Collado, 2017). Se han convertido en dinámicas didácticas de relativo éxito que nos permiten trabajar la literatura junto con otros contenidos, como el cine para la formación lectora del alumnado desde las primeras etapas educativas hasta los grados universitarios. Estos vídeos nos hablan de libros desde distintas perspectivas, para promocionar la lectura o dar la opinión sobre una obra literaria. Nos centraremos solamente en los *booktrailers*, por su estrecha relación con el séptimo arte. Estos epitextos digitales pueden considerarse como "estribillos" transmedia ya que pueden utilizarse en distintos momentos de la lectura en clase. Este trabajo analiza distintos *booktrailers* de diferentes sagas. Comenzamos con obras literarias como *El señor de los anillos, Harry Potter, Los juegos del hambre o Canción de hielo y fuego*, para acabar analizando algunos *booktrailers* del universo *Star Wars*, como gran proyecto transmedia.

Palabras clave: Narración transmedia, Educación Literaria, Booktrailer, Sagas cinematográficas.

INTRODUCCIÓN

Cuando hablamos de narrativas transmedia (Jenkins, 2006, Scolari, 2013), nos referimos a aquella narración que discurre entre distintos formatos: literatura, cine, cómic, videojuegos, series de televisión, Internet… Aunque el elemento central de una narrativa o universo transmedia pueda ser la literatura, como en la mayoría de casos que vamos a ver, esta "nave nodriza", término con el que nos referiremos a esta narrativa principal, cada vez se desplaza más hacia los medios audiovisuales, que tienen siempre mayor difusión y éxito. Con el desarrollo de las plataformas *streaming* y los dispositivos móviles, la importancia de Internet tiene cada vez mayor importancia en estos proyectos.

Nos centramos en el *booktrailer* como un ejemplo de expansión transmedia que relaciona cine y literatura. Utilizaremos el término en inglés porque es el usado en nuestras búsquedas, aunque la FUNDEU (2014) reconoce el término *bibliotráiler*. Estos vídeos son una estrategia publicitaria en formato audiovisual de una obra literaria. Aprovechando las herramientas del lenguaje cinematográfico, se crean breves vídeos que acercan al público a la lectura de obras literarias de muy distinto tipo. La versatilidad de estos productos nos permite utilizar estos vídeos en distintos momentos: antes de la lectura, como herramienta promocional y para conocer los gustos del público, durante la lectura para seguir el desarrollo de la trama o después de acabar un libro, como producto didáctico o resumen de la obra.

En esta investigación se hace un recorrido por *booktrailers* de distintas sagas fantásticas, de gran éxito, para destacar su importancia en la difusión transmedia de una obra literaria junto a adaptaciones cinematográficas, ampliaciones y extensiones a cómics, *fanfictions*, juegos de rol o videojuegos. Partimos de una investigación previa (Rovira-Collado, 2016) para señalar la evolución de estos vídeos en los últimos años. Utilizamos el término de literatura fantástica (Jerez Martínez y Hernández Delgado, 2021) y cine fantástico siguiendo la nomenclatura que utilizan tanto las grandes compañías y editoriales como el gran público, sin entrar en discusión teórica sobre el alcance del término (Encabo *et al.* 2016, Rovira-Collado y Jerez-Martínez,.2021). Aunque no son propiamente obras de literatura juvenil, podemos considerar que una gran parte de los lectores de estas obras están en esta etapa, aunque se puedan leer también con una mayor formación lectora. Además, se incluyen dos sagas de ciencia ficción, aunque este también sea un concepto que puede llevarnos a discusiones que no son productivas para nuestro análisis.

Se analizan *booktrailers* de las siguientes sagas: *El señor de los anillos*, *Harry Potter*, *Canción de hielo y fuego*, *Los juegos del hambre* y *Star Wars* para mostrarlos como elementos propios de la lectura social (Cordón *et al.*, 2013) y sus posibilidades para difusión, la comprensión y la interpretación de las sagas transmedia.

Narrativas transmedia y formación lectora

Consideramos que las narrativas transmedia son una realidad en la producción cultural actual (Scolari, 2018). Entre la propuesta artística y la estrategia comercial, muchos de los grandes productos de entretenimiento, tanto los destinados al gran público como las propuestas más experimentales, se diseñan con una creación multimodal, donde una narración de partida, textual o audiovisual, se distribuye y adapta a múltiples medios. Raúl Rodríguez resume perfectamente las características de las NT:

> Idealmente, cada medio hace una contribución exclusiva, distintiva y valiosa a la construcción de la historia […]. Cada medio vehicula un texto que ofrece algo nuevo, de manera que el conjunto de la narración al tiempo se enriquece y se problematiza por ese aporte, y la "vecindad" intertextual que ayuda a construir se hace más densa y más compleja (2014:20).

Dentro de la educación literaria es imprescindible incluir nuevas prácticas lectoras que incluyan las narrativas transmedia (De Amo y García-Roca, 2019). Existen numerosas aproximaciones sobre sus posibilidades educativas (Pratten, 2019), incluso con una perspectiva cercana que nos puede ser útil para la didáctica de la lengua y la literatura (Herrero, 2021),

pero en esta ocasión no plantearemos una aproximación educativa práctica como hemos hecho en anteriores investigaciones (Gómez-Trigueros *et al.* 2018).

Aunque muchas narrativas transmedia parten de obras literarias, partimos de las sagas cinematográficas porque al ser grandes episodios con distintos capítulos son proclives a crear grandes proyectos transmedia. El desarrollo de la imaginación y las posibilidades de evasión que nos ofrecen las sagas, junto con su carácter episódico que engancha al lector o al espectador, son algunas de los motivos de su éxito y, sobre todo, de su facilidad de ampliación como NT:

> En efecto, en los últimos años hemos asistido a un auge creciente de las ficciones fantásticas, en distintos lenguajes y formatos, desde el libro al vídeo o el cómic, y particularmente de un género, la saga, o narración fantástica serial, que ha aglutinado modas y corrientes (Martos García, 2009: 237).

Del libro a vídeo y también viceversa: el *Booktrailer*

Como ya hemos comentado, estos vídeos adaptan el formato cinematográfico para promocionar la lectura de una obra concreta, siendo un elemento muy útil para la promoción lectora (Lluch, 2014).

> Creemos que el *booktrailer* constituye un medio de promoción del libro infantil y juvenil muy adecuado por utilizar un entorno virtual en el que el lector del siglo XXI se mueve de forma natural […]. Por esta razón y por la necesidad de utilizar propuestas de promoción de lectura atractivas, necesitamos entender el funcionamiento interno de este instrumento para aventurar, como hemos hecho, en qué medida el *booktrailer* puede convertirse en un instrumento de promoción de la lectura en el ámbito de la Web 2.0, tanto desde la perspectiva de la recepción como desde la creación. Se transforma, por consiguiente, en un recurso valioso de adquisición de competencia literaria dentro y fuera de las aulas (Tabernero, 2013: 219-220).

Estas dinámicas estarían dentro del concepto de *lectura social y colaborativa* (Cordón y Gómez, 2013): "La lectura social o colaborativa es aquella que se desarrolla en plataformas virtuales configurando una comunidad que desarrolla formas de intercambio diversas, compartiendo comentarios, anotaciones, valoraciones, etiquetas y, en algunos casos, libros y lecturas". Desde una perspectiva teórica y siguiendo a Genette, podemos definir estos elementos paraliterarios y paratextuales como epitextos porque están fuera de la obra literaria, pero nos ofrecen mucha información sobre ella y nos ayudan en la promoción de su lectura. Son epitextos virtuales de lectura (Lluch, Tabernero-Sala y Calvo-Valios, 2015) que nos permiten presentar la lectura literaria utilizando herramientas cinematográficas.

Metodología

Aunque existen otros repositorios y plataformas, centramos nuestra búsqueda en *Youtube,* ya que es el principal espacio de distribución de vídeos en la red. Como veremos, muchas de las propuestas no son oficiales y han sido realizadas por lectores y aficionados a estas sagas.

Acotamos nuestra búsqueda con dos términos: "*booktrailer*" y el "nombre de la saga en castellano", aunque en algún caso nos centramos en un elemento concreto de la saga para refinar al máximo los resultados. En nuestra búsqueda no nos centramos en resultados en lengua inglesa, que serán la mayoría, aunque sí hemos incluido algunos elementos destacados en esta lengua. En nuestro análisis se incluyen vídeos de aquella primera aproximación (Rovira-Collado, 2016), junto con otros más recientes, hasta junio de 2022, para ver la evolución y la aparición de nuevos episodios de estos universos transmedia, por lo que podemos acotar una ventana de doce años (2010-2022) para nuestro análisis. En la clasificación se utiliza una ficha para el análisis de cada vídeo, cuya información principal aparece en la identificación de cada elemento (Tabernero-Sala, 2016). Se han analizado más de trescientos elementos de los que se han seleccionado veinte vídeos, que configuran el corpus final del análisis. Para el análisis se utilizan criterios de clasificación y análisis propios de la literatura infantil y juvenil (Lluch y Sanz, 2021). Los resultados se agrupan por sagas, pero intentamos mostrar en cada caso elementos diferentes.

RESULTADOS

El señor de los anillos (*SDLA*- tres volúmenes 1954-1955) y *El Hobbit* (novela corta 1937), de J.R.R. Tolkien.

Todos sabemos que existe una adaptación cinematográfica previa de las primeras dos novelas *La comunidad del anillo* y *Las dos torres* (Ralph Bakshi, 1978) y una serie de dibujos animados de *El Hobbit* (Jules Bass, Arthur Rankin Jr., Warner Bross, 1977), pero han sido las adaptaciones al cine de Peter Jackson (*SDLA* entre 2001-2003 y *El Hobbit* 2012-2014) las que han convertido el universo de Tolkien en un claro ejemplo de narrativa transmedia.

Para la configuración de este universo de fantasía son fundamentales las aportaciones del propio autor como *El Silmarillion* (editada póstumamente por su hijo en 1997). En nuestro imaginario también debemos señalar adaptaciones a otros medios como el juego de rol (Iron Crown Enterprises I. C. E. 1984) basado también en las historias y los personajes de la Tierra Media, como una expansión transmedia incluso antes de que se propusiera este término. Pero, como hemos señalado, son las adaptaciones cinematográficas de neozelandés Peter Jackson las que acercan la obra al gran público y la configuran como elementos "canónicos" y con múltiples extensiones transmedia como videojuegos, muñecos o relatos en Internet. Incluso Carlos Scolari (2013, 280) cita estas adaptaciones como claro ejemplo de *Branding y storytelling,* ya que se crea una marca propia con extensiones transmedia comerciales.

Este es un claro ejemplo de traslación de la citada "nave nodriza" que abandona las novelas originales para reconocerse en las adaptaciones cinematográficas. El imaginario de Tolkien se plasma en unos escenarios concretos y los personajes son identificados con las caras de los actores que los interpretan. Incluso en este caso encontramos el caso extremo de *El Hobbit* con la adaptación de una novela corta en tres películas con elementos que no aparecen en la narración original. Se ha destacado que la duración de las tres películas, en torno a las ocho horas y media, es bastante superior al tiempo requerido para la lectura de la novela corta.

Por este motivo, muchos de los ejemplos analizados de *booktrailer* utilizan imágenes de las adaptaciones cinematográficas. A continuación, presentamos los cuatro vídeos seleccionados.

- TheOriginalRafa. Rafael Ortiz. *Proyecto Lengua Booktrailer / El señor de los anillos* mar.2015 1:34 https://youtu.be/q6tb-btyYnE 376 visualizaciones.
- Nicolás Cabrera Vega *Booktrailer el señor de los anillos* Dic. 2014 0:44 https://youtu.be/bEbRbei2_SE 261 visualizaciones.
- Daplei 23 *Cosas Que No Sabías: El Señor de los Anillos* dic 2014 4:12 https://youtu.be/kmL8N0L13KY más un millón de visualizaciones.
- Amazon Prime Video España. *El Señor de los Anillos: Los Anillos de Poder* Teaser Trailer 14 feb 2022, 1:00 https://www.youtube.com/watch?v=k3IAHMVMr44 2.540.478 visualizaciones.

Recuperamos los tres primeros desde el análisis anterior. En el primer caso se incluyen fragmentos de las tres películas del *SDLA* con breves textos que destacan la importancia de las novelas y en el segundo imágenes tanto de la portada como de los personajes de las seis películas, intercaladas con una breve sinopsis. Ambos parecen proyectos educativos para llevar la lectura de las obras al aula, y es posible que puedan cumplir su objetivo porque dejan muchos interrogantes y nos animan a leer las novelas. Sin embargo, en estos casos nos preguntamos si no tendría más sentido aprovechar directamente los *tráilers* originales de las películas, a no ser que consideremos estas propuestas como producciones del alumnado. Por desgracia, tienen muy pocas reproducciones, frente a los otros dos elementos.

Aunque se aleja del formato de *booktrailer*, en el tercer caso vemos otro modelo de vídeo de promoción lectora en la propuesta de Daplei: *23 Cosas Que No Sabías: El Señor De Los Anillos*, publicado en Chile con más de un millón de reproducciones, trece mil "me gusta" y más de mil comentarios. En este caso se presentan, en un formato muy cuidado y ágil, con una extensión adecuada de menos de cinco minutos, veintitrés curiosidades tanto de la novela como de las adaptaciones cinematográficas, siendo una clara extensión transmedia que sirve de nexo entre ambos elementos. La protagonista del vídeo @TabathaPacer se ha convertido en locutora de radio y televisión en su país, demostrando la importancia comercial que llegan a tener los productos audiovisuales.

En el último caso aprovechamos el tráiler de la serie *El señor de los anillos: Los anillos de poder* de Amazon Prime, que se estrena en septiembre de 2022. Es una gran apuesta de esta plataforma de distribución, basada en distintos textos de Tolkien, como el citado *Silmarillion*. Publicado en febrero de 2022, tiene más de dos millones y medio de reproducciones en menos de cuatro meses. No es propiamente un *booktrailer,* sino un anuncio de la serie de televisión, pero puede utilizarse como tal para acercarnos al enorme universo de lecturas que nos propone Tolkien. El número de visitas y la expectación demuestran que esta narrativa transmedia está todavía muy viva.

Harry Potter 1997-2007 (Siete volúmenes y otras obras). *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*. (Varios volúmenes, 2001-…) De. J. K. Rowling y equipo editorial.

Las novelas de Harry Potter son el primer ejemplo de gran saga de literatura juvenil del siglo XXI con un gran éxito internacional y donde la relación con el cine es fundamental. Las siete novelas se adaptaron en ocho películas entre 2001 y 2011 y en ellas encontramos muchos de los elementos de lectura social. Los aficionados influyeron en el desarrollo de la misma y se convirtió en un gran éxito comercial creando una moda dentro de la LIJ mundial donde los magos se convirtieron en protagonistas. Hay más de setecientas mil aportaciones en el portal de *FanFiction* https://www.fanfiction.net/book/Harry-Potter/ y miles de páginas

dedicadas a la misma. Es una de las obras más reseñadas en los blogs de LIJ y ha marcado la formación lectora de una generación. El *spin off* de la saga *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* parte de un texto de 2001, aunque se ha ido modificando y creciendo por el gran éxito de las tres películas (2016, 2018 y 2022), que tienen un guion de J.K Rowling nuevo. Pero empezamos con los elementos de la primera búsqueda:

- Scholastic *Harry Potter Book Trailer* marzo 2012 0:30 https://www.youtube.com/watch?v=s8zBR1l4Tgc 135.647 visualizaciones.
- MorgansLife1999 *Harry Potter and the Sorcerer's Stone Book Trailer* noviembre 2012 2:45 https://youtu.be/bZezS6XM1t4 3.750 visualizaciones.
- Libros Online *Book Trailer de "Harry Potter y las Reliquias de la Muerte" en Español* 19 noviembre 2012, 1:45. https://www.youtube.com/watch?v=2ysa8Js1nu4 5465 visualizaciones.
- Cereza Queenie *Crónicas de un magizoólogo. Booktrailer (Wattpad).* 2018, 1:48. https://www.youtube.com/watch?v=R5MpNyzJvCA 111 visualizaciones.

El primer vídeo es un producto de la editorial *Scholastic*, una de las encargadas de publicar en inglés los libros. Es un *booktrailer* muy sencillo para apoyar el lanzamiento de una reedición de las siete novelas. El vídeo ha cambiado de dirección, lo que nos recuerda el problema de inestabilidad de muchos recursos digitales., pero el verdadero contenido transmedia lo encontramos en la página web de la propia editorial http://harrypotter.scholastic.com/, que ha ido creciendo en los últimos seis años, con fragmentos de audiolibros de cada obra, glosarios, ilustraciones y juegos para ampliar la experiencia transmedia de los lectores del joven mago.

El segundo ejemplo, que sigue disponible y también está en inglés, es un ejemplo de un *booktrailer* "fallido". Dura más de dos minutos y aunque nos deja una pregunta final para animar a la lectura, se dedica a contar a través de fragmentos de texto más de la mitad del libro. Ambos ejemplos se alejan de la imagen fílmica de Harry Potter. Sin embargo, este última utiliza la banda sonora de John Williams. El tercer caso también nos puede llevar a engaño. Aunque es un vídeo que tiene diez años, sobrepasa por poco las cinco mil reproducciones. Se presenta como un *booktrailer,* pero es simplemente un montaje con las escenas de las dos últimas películas.

Aunque el último caso también aprovecha las escenas de la saga original y su continuación, sí que es un producto adecuado, porque introduce preguntas y frases que animan a la lectura. Es una presentación de la saga de *Animales fantásticos* y nos invita a visitar el perfil del usuario para leer una reseña concreta, volviendo al ámbito de los *booktubers*.

Los juegos del hambre (*LJDH* 2008-2010 Tres volúmenes). Precuela: *Balada de pájaros cantores y serpientes* (Tres volúmenes de tres previstos, 2020). Suzanne Collins.

Como hemos dicho, esta es una saga de ciencia ficción. Pero al ser también una colección dentro de la literatura juvenil, o la conocida como *Young Adult*, consideramos importante analizarla, ya que ha sido un gran éxito editorial con grandes extensiones transmedia y guarda varias similitudes con las anteriores. Es importante porque también ha originado una moda específica dentro de la LIJ. Si con *Harry Potter* fueron los magos y con *Crepúsculo* los vampiros, la trilogía de Suzanne Collins propició el lanzamiento del género

distópico de gran éxito en la segunda década del siglo XXI. Este éxito está acompañado por importantes campañas promocionales y muchas de estas obras se adaptan al cine con mayor o menor éxito. En este caso, podríamos aventurar que estamos delante de paraliteratura, con un objetivo económico detrás, aunque algunas obras tengan un gran valor, sobre todo para sus miles de aficionados. En el caso de LJDH también nos encontramos con un diseño transmedia concreto, como ya se ha analizado en otros trabajos (Pomares, 2012). La saga cuenta con más de cuarenta y seis mil obras de fans en la página de *Fanfiction* https://m.fanfiction.net/book/Hunger-Games/.

Otra vez podemos considerar la traslación de la "nave nodriza" de las novelas a las películas, ya que además la narración de estas es muy ágil y está pensada casi como un guion cinematográfico. Esta saga también sufre la prolongación innecesaria de alguna de las adaptaciones al cine, como pasó con *Harry Potter y las reliquias de la muerte: Parte 1* y 2 (P. Yates 2010 y 2011) y la ya citada trilogía de *El Hobbit* (P. Jackson 2012-2014) y su tercera novela, *Sinsajo*, se divide en dos películas (F. Lawrence 2014 y 2015). Como en el caso anterior, el éxito de la primera saga impone a su autora que vuelva a su universo, y con *Balada de pájaros cantores y serpientes* (2020) se dispone a publicar una nueva trilogía sobre los orígenes de los juegos del hambre y algunos de sus personajes como el presidente Snow.

Veamos varios ejemplos, los tres primeros todavía de la muestra original:

- Gisela Bellerín Moruno *Los Juegos del Hambre-BookTrailer* marzp 2013 0:28 https://youtu.be/GyXue55CbWE 427 visualizaciones.
- StillFramePictures. *The Mockingjay Propo*. Marzo2012 3:17. https://youtu.be/i8CkZhmK_Lg 43:855 visualizaciones. FanMade obtenido de http://www.blogjuegosdelhambre.com/seccion/fanworks/
- El coleccionista de Mundos #4 *Reacción al tráiler | Sinsajo* (parte 1) septiembre 2014 5:08 https://youtu.be/ANVw1XphOas 60.777 visualizaciones.
- RBA *Balada de pájaros cantores y serpientes* mayo 2020, 0:59 https://www.youtube.com/watch?v=Qnf1sztWjKs 3337 visualizaciones.

El primer vídeo fue realizado en 2013 por Gisela Bellerín, alumna de Gràfica Publicitària en la escuela Pau Gargallo de Badalona. Este caso es una propuesta más breve y en nuestra opinión más sugerente, donde la fuerza está en las ilustraciones de la autora que se alejan de la imagen de las películas para atraer a posibles lectores.

El segundo caso es un *fanmade*, una propuesta de aficionados de cómo debería ser el tráiler de la tercera película. Realizado en marzo de 2012, en el mismo momento de la adaptación de la primera novela, podemos observar como las escenas reproducen capítulos del libro casi con la misma exactitud de la tercera película *Sinsajo 1*, estrenada en 2014. Los protagonistas adolescentes de este vídeo se basaron en las novelas para hacer su propuesta y nos ofrecen un vídeo perfectamente editado y con efectos especiales, dos años antes de la adaptación oficial.

También hemos comentado la relevancia del tráiler dentro del diseño transmedia de un producto. Entre el *booktrailer* y el *booktuber* podemos encontrar el tercer elemento citado, donde Sebas Mouret, "el coleccionista de mundos", uno de los *booktubers* más destacados en lengua española (Roig *et al.* 2021; Hernández *et al.* 2021) nos ofrece su opinión sobre el tráiler de *Sinsajo 1*. Debemos destacar que tuvo miles de visitas durante el estreno de la película. Se trata de un vídeo de perfecta edición con el sonido editado y que se divide en

dos pantallas para ver las reacciones del *booktuber* a la vez que nos muestra el tráiler oficial. Es una dinámica de promoción que se ha generalizado y que puede servir a los aficionados para descubrir los distintos elementos y referencias que incluye el tráiler.

La última propuesta se centra en la citada nueva trilogía *Balada de pájaros cantores y serpientes*. Es una correcta propuesta de la casa editorial, donde con breves frases se introduce el libro a partir de los personajes de la primera saga. Por desgracia tiene muy pocas visitas, lanzando la duda sobre la utilidad de los booktrailers en estos momentos. No utiliza ninguna imagen de la saga cinematográfica. Puede ser para no entrar en conflicto de derechos de autor, o para dejar libertad a la imaginación de los lectores. Ya sabemos que habrá una película en 2023, que también tiene su tráiler en inglés, https://www.youtube.com/watch?v=6bHINFCyZ8o con muchas más visitas.

Canción de hielo y fuego (1996-¿? Cinco volúmenes de siete) George R. R. Martin.

Más conocida por el nombre de la serie de televisión de la HBO, que recoge el título del primer volumen, *Juego de Tronos*, nos encontramos con una heptalogía de éxito internacional que está todavía en desarrollo. En nuestro primer análisis nos encontrábamos a mitad de la adaptación a serie de televisión, pero HBO acabó las ocho temporadas que completaban la serie en mayo de 2019. Están previstas otras series, como *La Casa del Dragón* que también se estrena en 2022, inspirada en el libro *Fuego y sangre*, publicada en 2018. Nos encontramos aquí ante un claro conflicto transmedia porque la serie de televisión ya ha finalizado, con gran éxito, pero con controversias por parte de los seguidores, mientras que la heptalogía literaria está todavía por terminar. Veamos los siguientes booktrailers:

- Miriam tarrida moron *Book trailer - Canción de hielo y fuego* noviembre 2013 1:06 https://youtu.be/I0J-_H3qMGc 157 visualizaciones.
- Aikon Lord *Canción de Hielo y Fuego - Booktrailer* marzo 2014 1:01 https://youtu.be/_6AwD7hL_JU 999 visualizaciones.
- Horrorcirdan *Game of Thrones: Red Wedding Reactions Compilation* Junio 2013 6:06 https://youtu.be/78juOpTM3tE 20 millones de visualizaciones.
- Cinema Diablo *FUEGO Y SANGRE |Historia de la casa TARGARYEN| Conquista de Westeros - Game Of Thrones.* 2020. 44 minutos https://www.youtube.com/watch?v=HX7QSHvMfOQ 19.808 visualizaciones.

Los dos primeros nos muestran variantes de los ejemplos antes citados. En el primer caso utiliza imágenes de la serie, pero luego hace un juego con la mirada del lector, con muy pocos espectadores. En el segundo caso utiliza ilustraciones para situarnos en el ambiente de los siete reinos. Aunque la saga es un superventas, tienen muy pocas visitas.

El tercer caso no es un *booktrailer* propiamente dicho, pero puede considerarse una estrategia transmedia y una herramienta para animar a conocer la saga. Se trata de las reacciones del público al noveno capítulo de la tercera temporada de la serie de televisión conocido como "La boda roja". El público reacciona de manera muy especial al visionar el desenlace de este capítulo y otras personas, que conocen lo que va a pasar porque han leído el libro, les graban para compartirlo en la red. En primer lugar, podemos ver que las emociones que transmite el vídeo son muy importantes y simplemente a través de ellas se puede animar a la lectura. En segundo lugar, nos sirve para defender la importancia de leer el libro antes de conocer una adaptación audiovisual.

El último ejemplo no es propiamente un *booktrailer*. Es una larga adaptación del libro con animaciones ilustradas. Aunque el libro tiene varios *booktrailers*, con más éxito que los anteriores al publicarse durante las últimas temporadas de televisión, hemos querido incluir aquí esta última modalidad, porque sí que ha sido aprovechado en otras plataformas como *Tik tok* para hacer promoción de la lectura de esa novela (Rovira-Collado y Ruiz, 2022).

Star Wars. 1977-2022. Tres trilogías, varias películas y series de televisión. Más de cien novelas de franquicia. George Lucas, Disney.

Dejamos para el final el mayor universo transmedia jamás creado. Aunque en este caso la nave nodriza sí son las películas, en torno a las que gira toda la producción comercial, sí encontramos infinidad de lecturas, novelas de franquicia o cómics (Rovira-Collado y Baile, 2018) que siguen expandiendo esta galaxia muy, muy lejana. Fue uno de los universos que dejamos fuera en aquel primer análisis, pero el éxito de las últimas producciones llama a una breve presentación de las posibilidades de los *booktrailers* para esta saga.

- Random House. *The Making of Star Wars: The Empire Strikes Back - Book Trailer 2010* 2:44 https://www.youtube.com/watch?v=Fpu4kopxmGY 84.394 visualizaciones.
- Larani *Thrawn Alliances || Book Trailer [Canon]* 2019. 0:48 https://www.youtube.com/watch?v=-jZ1KqvzjAU 8596 visualizaciones.
- Star Wars *Star Wars: The High Republic | Launch Trailer* 2021, 1:25 https://www.youtube.com/watch?v=_A0N3DE5y8U 2.296.838 visualizaciones.
- Bloc de la classe de 5è.A de l'Escola Maria Auxiliadora de Terrassa. 20 https://blocs.xtec.cat/starwarsrs/booktrailer/ 2014.

En el primer ejemplo encontramos un *booktrailer*, pero no sobre la paraliteratura que amplía este universo. Encontramos otros muchos libros sobre *Star Wars*. Estas son publicaciones acerca de algunos aspectos de la película, como por ejemplo el *Making of* de la segunda película de la saga, *El imperio contrataca*, dirigida por Irvin Kershner en 1980. Treinta años después se publicó este libro, después de la segunda trilogía y tuvo unas ventas espectaculares, dentro de esta categoría.

Timothy Zahn es un autor de ciencia ficción que escribió una de las primeras novelas de franquicia de la saga en los años noventa del siglo pasado, *Heredero del Imperio*. En ella aparece por primera vez el Almirante Thrawn, un misterioso personaje que sirve al Imperio galáctico. Este personaje es una pura creación transmedia, que ha pasado por los cómics, los videojuegos y las novelas y pronto pasará a las series de televisión. Recogemos este *booktrailer* para señalar que este es un universo transmedia imposible de abarcar con miles de producciones, tanto profesionales como de aficionados que siguen expandiendo esta historia.

En la misma línea, el próximo proyecto de Disney es la etapa de la "Alta República", centrándose en la importancia de los Jedi en esta época situada hace mucho tiempo. Aunque situadas en lejanos planetas, estas narraciones también podrían clasificarse como fantásticas. Aunque también hay un videojuego programado, la narración de esta historia se está realizando a través de novelas y videojuegos. También tenemos versión en español https://www.youtube.com/watch?v=ybf1AzVS-wI con la editorial Planeta, pero en el vídeo analizado tiene más de dos millones de reproducciones.

El último ejemplo no es un booktrailer. Ni siquiera es un vídeo. Es una web de un centro escolar que utilizar la temática de *Star Wars* para diseñar sus propuestas educativas. Entre ellas, el *booktrailer* era una práctica destacada hace algunos años, aunque encontramos otras muchas propuestas.

CONCLUSIONES

Hemos comprobado que existe una gran variedad de formatos dentro de esta propuesta audiovisual directamente relacionada con la promoción de la lectura. Hemos visto propuestas comerciales, *fanmade*, trabajos escolares o propuestas de jóvenes lectores que se han convertido en mediadores fundamentales para muchos aficionados. Volvemos a limitar nuestro corpus a cinco sagas, descartando en esta ocasión la *Crónica del Asesino de Reyes* (2007-¿? Dos volúmenes de tres y una historia breve) de Patrick Rothfuss, porque no ha habido novedades relevantes, mientras que en los cinco casos escogidos encontramos nuevas propuestas relacionadas con las producciones literarias y cinematográficas más recientes. Desde aquel análisis de 2016, el consumo y la producción audiovisual también se han transformado hacia las plataformas de *streaming*, como hemos visto en varios ejemplos.

El *booktrailer* es una creación específica que relaciona la lectura literaria con el lenguaje audiovisual y se diferencia de otras adaptaciones como los audiolibros, lecturas representadas, adaptaciones escolares o entrevistas a los autores. Nos encontramos ante nuevos modos de lectura en la era digital (De Amo, 2019). También tiene características transmedia puras como el *Fanfiction* y el *Remix*, con considerable influencia de las adaptaciones cinematográficas. En muchos casos estos vídeos no aportan nada nuevo a la narración, pero en otros casos son elementos independientes que enriquecen la comprensión de la lectura, siendo elementos de lectura social.

En 2022, encontramos nuevas dinámicas de promoción lectora en Internet, como pueden ser los Booktoks (Guiñez-Cabrera y Mansilla-Obando, 2022), que aprovechan esta nueva herramienta basada en vídeos breves para promocionar la lectura. Aunque pueda parecer que los *booktrailers* vayan a desaparecer, encontramos propuestas que analizan sus posibilidades didácticas en la formación docente (Romero Oliva *et al.* 2019), o sus características sobre publicaciones específicas (Tabernero-Sala *et al*. 2022), por lo que podemos considerarlo una práctica todavía vigente.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cordón García, J.A. *et al*. (2013). *Social Reading: Platforms, Aplications, Clouds and Tags*. Chandos Publishing.

Cordón J. A. y Gómez Díaz, R. (2013), «Lectura social y colaborativa», En *Diccionario de Nuevas Formas de Lectura y Escritura*. RIUL-Santillana.

De Amo, J.M. (2019). *Nuevos modelos de lectura en la era digital*. Madrid, Síntesis.

De Amo Sánchez-Fortún, J.M. y García-Roca, A. (2019). «La recepción de la narrativa transmedia: Análisis del lector modelo». En *Current perspectives on Literary Reading*. pp.1-19 John Benjamins Publishing Company.

Encabo E. Martos, A. y Urraco, M. (ed.) (2016) Sagas, *Distopías y Transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*, Universidad-Red Internacional de Universidades Lectoras.

FUNDEU (2014). «Bibliotráiler, alternativa en español para booktrailer». *Fundeu. Fundación del Español Urgente*. [web]. http://www.fundeu.es/recomendacion/bibliotrailer-alternativa-en-espanol-para-booktrailer/

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*, v. 9, n.1, https://doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.18.

GUIÑEZ-CABRERA, N., & MANSILLA-OBANDO, K. (2022). «Booktokers: Generar y compartir contenidos sobre libros a través de TikTok». *Comunicar, 71*, 119-130. https://doi.org/10.3916/C71-2022-09

HERNÁNDEZ ORTEGA, J., SÁNCHEZ GARCÍA, P., & ROVIRA-COLLADO, J. (2021). « Nuevos ecosistemas transmedia para la promoción de la lectura en la era de los *booktubers*». *Investigaciones sobre lectura*, (15), 23-45. https://doi.org/10.24310/isl.vi15.12563

HERRERO, C. (2021). «La educación transmedia como estrategia innovadora para integrar lengua y cultura en la enseñanza de ele». *DobleLE español lengua extranjera*, V. 7 https://doi.org/10.5565/rev/doblele.83

JENKINS, H. (2006). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.

JEREZ MARTÍNEZ, I, y HERNÁNDEZ DELGADO, L. (2021). «La literatura fantástica y las sombras del miedo. Los itinerarios de lectura como alternativa educativa». En. Rovira Collado, J. y Jerez Martínez, I. (ed.) *Ficción fantástica, lectura multimodal y prosopografía. Cultura fan y superhéroes*. Madrid, Marcial Pons, pp. 195-214.

LLUCH CRESPO, G. (2014). «El booktrailer en la promoción del libro». En *gemmalluch.com* [Blog]. http://www.gemmalluch.com/esp/el-booktrailer-en-la-promocion-del-libro/

LLUCH, G., TABERNERO-SALA, R., y CALVO-VALIOS, V. (2015). «Epitextos virtuales públicos como herramientas para la difusión del libro». *El profesional de la Información EPI*, 24(6), 797. http://dx.doi.org/10.3145/epi.2015.nov.11

LLUCH, G., y SANZ-TEJEDA, A. (2021). *Analizar relato #LIJ*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Colección Arcadia.

MARTOS GARCÍA, A. (2009*) Introducción al mundo de las sagas. Puertas a la Lectura*, Suplemento n.º 6. Universidad de Extremadura.

POMARES PUIG, P. (2012). «Los Juegos del Hambre como último modelo de LIJ 2.0» en *Especial LIJ y Nuevas Tecnologías. Primeras Noticias de Literatura*. N.º .269. pp. 33-40 Comunicación y Pedagogía.

PRATTEN, R. (2019). «Transmedia in Education: an interview with Robert Pratten». https://mmutube.mmu.ac.uk/media/Transmedia+and+Education-+Interview+with+Robert+Pratten.+Interview+by+Carmen+Herrero/1_e7wkfs5b

RODRÍGUEZ FERRÁNDIZ R. (2014). «El relato por otros medios: ¿un giro transmediático?». *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, vol.19, pp. 19-37. http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/43901

ROIG-VILA, R., ROMERO-GUERRA, H., & ROVIRA-COLLADO, J. (2021), «BookTubers as Multimodal Reading Influencers: An Analysis of Subscriber Interactions». *Multimodal Technologies and Interaction*. 5(7): 39. https://doi.org/10.3390/mti5070039

ROMERO OLIVA, M. F., HEREDIA PONCE, H. y SAMPÉRIZ HERNÁNDEZ M. (2019). «El book-trailer como herramienta digital en la formación lectora de los futuros docentes. Un estudio de caso». *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, v. 8, n.º 2, 92-128.

ROVIRA-COLLADO, J. (2016). «El booktrailer y el booktuber como estribillos transmedia de sagas fantásticas». En Encabo E. Martos, A. y Urraco, M. (2016), *Sagas, Distopías y Transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*, Universidad-Red Internacional de Universidades Lectoras, pp. 59-73.

ROVIRA-COLLADO, J. (2017). «Booktrailer y Booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector». *Investigaciones Sobre Lectura*, 7, 55-72.

ROVIRA-COLLADO J. y BAILE LÓPEZ, B. (2018). «Fuerza y superpoderes de los lectores en universos transmedia comerciales: Libros y cómics en *The Avengers* y *Star Wars*». En. *Actas de las Jornadas Científicas Internacionales sobre Análisis del discurso en un entorno transmedia*, pp. 45-59.

ROVIRA-COLLADO, J. y JEREZ MARTÍNEZ, I. (ed.) (2021). *Ficción fantástica, lectura multimodal y prosopografía. Cultura fan y superhéroes*. Madrid, Marcial Pons.

ROVIRA-COLLADO, J. & RUIZ-BAÑULS, M. (2022). «BookTok como nuevo epitexto virtual para la formación lectora y la competencia digital docente». En D. Ortega-Sánchez & I. M. Gómez Trigueros, *Investigación e innovación con TAC en educación mediática: retos, experiencias y brecha digital en entornos pedagógicos emergentes*. Valencia, Tirant Lo Blanch pp.142-151.

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

SCOLARI, C. A. (2016). «Alfabetismo transmedia: estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación». *Telos*, 193, 13-23. https://repositori.upf.edu/handle/10230/27788

SCOLARI, C. (2018): *Alfabetismo transmedia en la nueva ecología de los medios: libro blanco*. Barcelona, Universitat Pompeu Fabra, Departament de Comunicació.

TABERNERO SALA, R. (2013). «El *book tráiler* en la promoción del relato». *Quaderns de Filologia. Estudis literaris*. XVIII (2013), pp. 211-222 http://ojs.uv.es/index.php/qdfed/article/view/3302/2946

TABERNERO-SALA, R. (2016). «Los epitextos virtuales en la difusión del libro infantil: Hacia una poética del *book-trailer*. Un modelo de análisis». *Ocnos. Revista de Estudios sobre Lectura*, 15(2), 21-36. https://doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.2.1125

TABERNERO-SALA, R., COLÓN-CASTILLO, M. J., SAMPÉRIZ-HERNÁNDEZ, M., & CAMPOS-BANDRÉS, I. O. (2022). «Promoción de la lectura en la sociedad digital. El *book-trailer* del libro ilustrado de no ficción como epitexto virtual en la definición de un nuevo discurso». *Profesional De La información*, 31(2). https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.13

UNIVERSOS DE FICCIÓN DEL PAPEL A LA GRAN PANTALLA. EL CASO DE HARRY POTTER

Aránzazu Sanz Tejeda
Universitat de València

1. INTRODUCCIÓN

El señor y la señora Dursley, que vivían en el número 4 de Privet Drive, estaban orgullosos de decir que eran muy normales, afortunadamente. Eran las últimas personas que se esperaría encontrar relacionadas con algo extraño o misterioso, porque no estaban para tales tonterías (Rowling, 2009:9).

Ha pasado un cuarto de siglo desde que se publicó la primera edición de *Harry Potter y la piedra filosofal* y, desde entonces, este universo de ficción no ha dejado de expandirse. En 2007 Joanne Kathleen Rowling, más conocida como J.K. Rowling, abría las puertas a un mundo habitado por magos, brujas y toda una serie de criaturas mágicas que convivían en aparente armonía con las personas no mágicas o lo que es lo mismo, *muggles*. En las líneas que siguen trataremos de radiografiar el paso de este fenómeno del papel a la gran pantalla y, para ello, tomaremos como referencia la primera obra de la heptalogía.

2. LAS NOVELAS (1997-2007)

Aunque la saga de Harry Potter catapultó a su autora a la fama mundial, lo cierto es que los inicios no fueron fáciles para Rowling, ya que la obra tuvo que publicarse en pequeñas editoriales que daban cabida en su catálogo a nuevas propuestas que no eran de interés para las grandes. En esos momentos nada hacía presagiar que esta saga haría tambalear los cimientos del ecosistema del libro juvenil.

Los siete libros escritos por Rowling (1997-2007) consiguieron dar el salto cualitativo que las lecturas para adolescentes iniciaron años antes: pasar de los espacios mediados por adultos (la escuela o la biblioteca) a los espacios aparentemente libres (Internet). Como consecuencia, estas lecturas provocaron un cambio de paradigma en el ecosistema del libro juvenil: el autor y la editorial empezaron a dirigirse directamente al lector, dejando fuera del circuito de lectura al mediador (docente, bibliotecario, padres), es decir, idearon campañas de promoción de los libros fuera de los escenarios tradicionales, trasladándolas a Internet (Lluch, 2018:31).

Este universo de ficción se inicia con el nacimiento de "el niño que vivió", un niño destinado a cumplir una profecía. La autora crea un modelo narratológico que se repite durante todas las obras, pero la complejidad de la trama y de las relaciones entre los personajes aumenta con la edad de los mismos. Estructuralmente la narración de los siete libros trascurre durante un curso escolar y se compone de una trama principal y varias secundarias que permiten establecer relaciones entre la gran cantidad de personajes secundarios (Lluch y Sanz, 2022:187-188). Veamos un ejemplo.

Harry Potter y la piedra filosofal: el argumento

El capítulo que inicia la saga lleva por título "El niño que vivió" y en él se presenta a personajes principales: los Dursley, la familia adoptiva; Dumbledore, el mentor; Miverva Macgonagall, la profesora; y el protagonista, un niño que acaba de quedar huérfano con una importante misión que cumplir: "Será famoso… una leyenda… no me sorprende que el día de hoy fuera conocido en el futuro como el día de Harry Potter. Escribirán libros sobre Harry…Todos los niños del mundo conocerán su nombre" (Rowling, 2009:19).

Tras una elipsis de diez años, la narración se sitúa en casa de los Dursley, concretamente en el cumpleaños del joven Dudley. A partir de ahí se empieza a mostrar el maltrato físico y psicológico al que es sometido Harry. Cuando cumple once años recibe la carta de Howgarts, aunque sus tíos se negarán a que inicie sus estudios en la Escuela de Magia y Hechicería. Hagrid será el personaje bisagra que conecte a Harry desde el mundo *muggle* al mundo mágico. Con él iniciará los preparativos para ingresar en Hogwarts y para ello irán al callejón Diagón. En el expreso conocerá a Ron y Hermione, con los que entablará una gran amistad.

Cuando llega a Howgarts, el sombrero lo selecciona para la casa de Gryffindor. Allí se familiariza con las clases, con el vuelo escoba y con el quidditch entre otras cosas. A medida que avanza el curso escolar aparece un enigma que han de investigar, la piedra filosofal, que enfrentará a Harry con Lord Voldemort ayudado por el profesor de defensa contra las artes oscuras, Quirrell.

3. LAS PELÍCULAS (2001-2011)

Si de algo no cabe duda es de que el universo ficcional creado por Rowling es mágico y extraordinario. Gigantes, centauros, un sauce boxeador, bancos regentados por duendes y hasta un deporte que se juega en el aire montados sobre escobas. La versión cinematográfica de *Harry Potter y la piedra filosofal* llegó a la gran pantalla en 2001 y el éxito fue fulgurante. Fueron muchos los directores que mostraron su interés en llevar al cine a Harry Potter, entre ellos Steven Spielberg, aunque finalmente la dirección de esta primera película y de la siguiente recayeron en el estadounidense Christopher Columbus.

3.1. El equipo

El tridente formado por Chris Columbus (director), Stuart Craig (diseñador) y David Heyman (productor) fue decisivo para empezar a construir la versión cinematográfica de este universo de ficción. Dado el éxito de ventas que había tenido la novela, se enfrentaban a un gran reto.

Para poblar las aulas y viviendas, contaron con la decoradora Stephenie McMillan y su equipo. Karen Lindsay-Stewarts fue elegida como directora de reparto y John Seal como

director de fotografía, que se vio obligado a filmar con varias cámaras a la vez dada la juventud e inexperiencia de los actores protagonistas.

La adaptación de guion corrió a cargo de Steve Klovers, que trabajó duramente junto con Columbus, J.K. Rowling, Craig y Heyman para que la película fuese tomando forma.

Los uniformes de los alumnos que tantos fans han lucido con orgullo, los debemos a Judianna Makovsky (diseñadora de vestuario). Chris Columbus tenía claro desde el principio que quería hacer una película completamente británica, Judianna trató de que los niños parecieran de un internado británico clásico. Curiosamente las indicaciones de la autora apuntaban a que los niños no usaban uniforme, aunque después de varias pruebas decidieron que lucieran la túnica que vemos en las películas.

El desafío más grande de las películas para Nick Dudman (efectos especiales de maquillaje) fueron los duendes. Para crearlos decidió centrarse en crear un personaje interesante para a partir de ahí definir su aspecto y crear las partes necesarias con silicona.

Finalmente, el prestigioso compositor estadounidense John Williams fue el encargado de componer y dirigir la banda sonora de las tres primeras películas de Harry Potter (Columbus, 2009).

3.2. El casting

Los personajes de la saga de Harry Potter están muy bien dibujados y las relaciones que se establecen entre ellos son claras. Aunque aparentemente parecen planos y encorsetados en las esferas del bien y el mal, a medida que la trama avanza los principales van creciendo, ganan en complejidad y matices: experimentan sentimientos negativos, dudan, aciertan y sobre todo, se equivocan (Lluch y Sanz, 2022:191-192). Siguiendo la ya mencionada estética británica que perseguía la película, para elegir a los personajes principales, Columbus y Heyman llevaron a cabo un minucioso proceso de selección de actores. Se lanzaron a buscar niños británicos que quisieran participar en las películas anunciando el casting en la prensa y recibieron miles de audiciones, entre ellas las de Rupert Grint (actor que interpretó a Ron Weasly). Enma Watson supo de este casting por su profesor de teatro y decidió presentarse a las audiciones, siendo seleccionada como Hermione Granger. Es curioso que ninguno de los dos tenía experiencia actoral, carencia que fue suplida con las directrices de Chris Columbus. Tom Felton era el actor más experimentado y a pesar de que en algunos momentos se barajó su posible participación en la película como Harry Potter, finalmente -y con gran acierto- decidieron otorgarle el papel de Draco Malfoy.

Les costó mucho trabajo encontrar el actor idóneo para interpretar a Harry Potter, dada la presión que suponía. Columbus revisó un film en el que Daniel Radcliffe interpretaba a David Copperfield y le gustó mucho. Pero no fue un camino sencillo. Los padres del joven no querían que se dedicase a la interpretación, así que en una visita al teatro donde Daniel se encontraba con su padre entre el público, Chris trató de persuadirlo.

"Harry tenía un rostro delgado, rodillas huesudas, pelo negro y ojos de color verde brillante" (Rowling, 2009: 24), pero Daniel tenía los ojos azules, para salvar esta incongruencia trataron de ponerle lentillas, pero le daban alergia (Columbus, 2009).

3.3. Las localizaciones

Son numerosos los lugares en los que transcurre la historia de este joven mago. La estación de King Cross, el colegio de Hogwarts, el caldero chorreante… y un sinfín de entornos mágicos que cobraron vida en la pantalla. A pesar de que tanto la primera película como el resto de la saga fueron rodadas en los estudios londinenses de Leavesden de la Warner Bros, no todo el rodaje se llevó a cabo dentro de los mismos (Marcos, 2016: 97).

Como ya hemos apuntado, el diseñador Stuart Craig fue el primer contratado para dar forma a ese universo. De modo que se reunió con J.K. Rowling, ella le mostró un esbozo de lo que sería Hogwarts y a partir de ahí empezaron a crear:

> J.K. Rowling has a very descriptive style, layer upon layer of detail. The instruction is clear. My first meeting with her, she made a map for me of Hogwarts and Hogsmeade. It showed the position of the station, the dark forest, the gates, Hogsmeade village and that became invaluable—it was the ultimate authority, this piece of paper, that I kept and referred to throughout the ten-year period (Halligan, 2012).

Columbus quería que la película fuese atemporal. La imagen general que perseguía era mostrar la magia de Hogwarts y también las aventuras manteniendo el drama de los libros. De modo que el resultado fue un equilibrio delicado entre una película realista y una película mágica (Columbus, 2009).

A continuación nos centraremos en algunas localizaciones emblemáticas de la obra para ver cómo consiguieron dar el salto al formato cinematográfico:

El castillo de Hogwarts

El sendero estrecho se abría súbitamente al borde de un gran lago negro. En la punta de una alta montaña, al otro lado, con sus ventanas brillando bajo el cielo estrellado, había un impresionante castillo con muchas torres y torrecillas (Rowling, 2009: 97).

En lo que a localizaciones respecta, el colegio merece especial atención. La creación del castillo conllevaba el problema de mezclar localizaciones verdaderas con partes diseñadas en el estudio, algo que a Craig le resultó complicado. Fue remodelando y perfeccionando Hogwarts a medida que avanzaban las películas. En *Harry Potter y la piedra filosofal* se mostraba una versión rica y maravillosa de Hogwarts, pero durante las ocho películas el perfil de castillo evolucionó mucho y se oscureció. Aumentaron de tamaño algunas torres, otras se desplazaron o desaparecieron. También se añadieron varios patios y puentes. Algunos cambios se debieron a necesidades estrictamente narrativas y otros porque Craig aprovechaba para perfeccionar el perfil del castillo y hacerlo así más impactante (Revenson, 2019).

El edificio propiamente dicho se inspira en grandes instituciones góticas europeas, como catedrales, colegios antiguos y las universidades británicas de Cambridge y Oxford. La división en las casas de Gryffindor, Slytherin, Hufflepuff y Ravenclaw está inspirada en el George Heriot's School, que divide a sus alumnos entre las casas de Lauriston, Greyfiars, Raeburn y Castle (Marcos, 2016: 97).

La filmación del Gran Comedor tuvo lugar en los estudios. Esta localización está inspirada en un salón de la Escuela Christchurch de Oxford, pero como no era un buen *set* para rodar allí y tuvieron que reconstruirlo en el estudio. En cuanto al tamaño de la estancia, la autora había escrito que tenía capacidad para novecientos niños, pero como era imposible, lo redujeron a cuatrocientos. Aunque es una fuente de magia, parece real y eso, desde el punto de vista de Craig, intensifica la magia. La mayoría del atrezo del gran comedor es de madera y, para darle calidez al espacio, le añadieron cientos de velas flotantes colgadas de hilos mediante un sistema de poleas que encendían antes de cada toma (Columbus, 2009).

Número 4 de Privet drive

En esta dirección se ubica la residencia de los Dursley. Para Columbus la calle Privet Drive debía parecer un lugar malvado y horrible. Rowling imaginó la casa en los suburbios de Surrey, que al igual que muchos barrios construidos tras la II Guerra Mundial, se había convertido en una urbanización "bucle" de casas idénticas serpenteantes en calles sin salida (Revenson, 2015:14). Los exteriores se rodaron en el número 12 de Picket Post Close, en Marins Heron, un barrio de características similares ubicado en Berkshire; mientras que los interiores fueron grabados en los estudios de Leavesden (McCabe, 2011: 402). Para ello reconstruyeron las casas y las reprodujeron (cinco a cada lado de la calle) y, siguiendo las peticiones del director, las extendieron con una mancha de pintura hasta el horizonte. Ese set se utilizó en las siete películas.

Stephenie McMillan, proyectista y supervisora de la construcción de los decorados dentro del estudio, se encargó de buscar los sofás más feos, los peores azulejos para la cocina y la peor chimenea para recrear la casa de los Dursley. Además, aderezó las paredes con cuadros desagradables y diplomas de logros estúpidos de los Dursley (como nadar un cuarto de ancho de piscina). Pero si hay algo destacable en esta casa es el armario bajo las escaleras que sirve de habitación a Harry. Al director le interesaba reflejar la idea de la tristeza de la situación del protagonista y, sin duda, este espacio crea desesperación en el espectador (Columbus, 2009).

El callejón Diagon

Dio tres golpes en la pared, con la punta de su paraguas.

El ladrillo que había tocado se estremeció, se retorció y en el medio apareció un pequeño agujero que se hizo cada vez más ancho. Un segundo más tarde estaban contemplando un pasaje abovedado lo bastante grande para Hagrid, un paso que llevaba a una calle con adoquines, que serpenteaba hasta quedar fuera de la vista (Rowling, 2009:66).

El callejón Diagon es el primer contacto de Harry Potter con el mundo mágico. Tanto el director como el diseñador salieron a Londres en busca de una calle de inspiración dickensiana para poder filmar allí, pero tuvieron que construirlo en el estudio. Craig creó una calle con una sensación de perspectiva forzada que parece que se extiende hasta el infinito, inspirándose en la arquitectura victoriana temprana. Este trabajo se complementó con el de la decoradora McMillan y sus ayudantes, que se encargaron de catalogar todo el contenido que aparecía en los libros y de conseguir los materiales para llenar el decorado con lujo de detalles. El resultado fue excelente, tanto que la propia Rowling se emocionó al visitar el plató (Revenson, 2015: 24-27).

4. CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas hemos realizado un somero recorrido por el tránsito del papel a la pantalla de una de las obras de literatura juvenil más populares de nuestro tiempo. Cinco años después de la publicación de la primera obra de la saga, Harry Potter llegó al cine haciendo las delicias del *fandom* y exacerbando un poco más si cabe la fiebre *pottérica*. El director de las dos primeras películas, Chritopher Columbus, creó los cimientos de la versión cinematográfica de este universo de ficción que más tarde continuarían Alfonso Cuarón, Mike Newell y David Yates. Un universo que a día de hoy sigue en expansión.

5. BIBLIOGRAFÍA

COLUMBUS, C. (2009): Creating the worlf of Harry Potter. Part 1: The Maguc Begins. Película. New Eave Entertaiment.

HALLIGAN, F. (2012): *Production Design.* Focal Press.

LLUCH, G. (2018): "Los jóvenes y adolescentes comparten la lectura" en F. Cruces (Dir.): *¿Cómo leemos en la sociedad digital?: Lectores, booktubers y prosumidores.* Barcelona, Ariel. Fundación Telefónica, 31-51.

LLUCH, G. y SANZ, A. (2022): *Analizar relato #LIJ.* Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

MCCABE, B. (2011): *Harry Potter: Page to screen. The complete filmmaking journey*, London: Harper Collins.

MARCOS, I. C. (2016): "La fascinación por las formas. Espacios para la magia en *Harry Potter y la Piedra Filosofal*: de la novela a la gran pantalla". *Revista Latente*, 14, 91-115. Disponible en: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/4374/LT_14_%282016%29_05.pdf?sequence=1&isAllowed=y

REVENSON, J. (2015): *Harry Potter. El gran libro de los lugares mágicos.* Barcelona: Norma.

REVENSON, J. (2019): *Harry Potte: Lugares mágicos. Un álbum de escenas de Papel.* Barcelona: Norma.

ROWLING, J. K. (2009): *Harry Potter y la piedra filosofal.* Barcelona: Salamandra.