

TRANSMEDIALIDAD, MULTIMODALIDAD, SEMIÓTICA Y *HEROIC FANTASY* EN LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL DE LA ERA DIGITAL

Elvira LUENGO GASCÓN

eluen1@unizar.es

Universidad de Zaragoza

Introducción

La investigación actual explora la interrelación que existe entre los modos verbales y visuales del libro álbum para la creación de libros interesantes para los jóvenes como afirman Salysbury and Styles (2019), Sipe (2012), Arizpe, Farrell y McAdams (2013). Kümmerling-Meibauer (2018) indica la necesidad de adoptar enfoques interdisciplinarios que contemplen, además de los estudios literarios y narrativos sobre el libro álbum, los estudios lingüísticos, los de historia del arte, las teorías cognitivas o los enfoques psicológicos para abordar el potencial comunicativo que nace de la interacción entre el modo verbal y la ilustración en textos multimodales o bimodales. Así lo recogen A. Jesús Moya y Cristina Cañamares (2020) en su libro *Libros álbum que desafían los estereotipos de género y el concepto de familia tradicional*. Por otro lado, Teresa Durán, en *Álbumes y otras lecturas. Análisis de los libros infantiles* (2009) estudia la especificidad de la ilustración, en cuanto al álbum aborda el tema de la interacción de los lenguajes y señala que “La vía comunicativa que sustenta la ilustración como una búsqueda de las posibilidades del lenguaje visual es la vía de la investigación semiológica” (p. 114). Entre los variados tipos de objetos ilustrados, el álbum es el soporte narrativo que presenta una mayor vastedad de interferencias entre los recursos comunicativos de los lenguajes. Teresa Durán afirma que “el álbum se convertiría también en un objeto cultural representativo de nuestro tiempo” (*ibidem*, p. 15). Jean Perrot, en 1983, publica un artículo: “L’album, nouveau genre littéraire? en él ya se

Elvira Luengo Gascón

preguntaba por la cuestión de los géneros literarios; en 2008, reitera esta misma cuestión como señala Christiane, Connan-Pintado (2020). En esta reciente publicación, *Littérature de jeunesse au présent (2) Genres graphiques en question(s)*, se presentan los géneros gráficos y Christiane Connan-Pintado se interesa por la categorización y clasificación de ellos, “trois catégories sont réunies sous l’étiquette de “genres graphiques”, qui convient à l’album et à la bande dessinée, mais mérite explication pour le conte » Las tres han sido despreciadas por la crítica y consideradas infantiles e incluso etiquetadas como “mauvais genre” (2020, p. 7). En este volumen nos interesamos por estos tres géneros gráficos, la imagen, la ilustración, cobra protagonismo y se añade, además, la imagen en movimiento en la era digital, es decir, los videos juegos y el cine en las series televisivas y en las series cinematográficas como grandes producciones de *l’epic fantasy* de éxito mundial y otros subgéneros para *young adult*.

En la literatura para la infancia y la destinada a los jóvenes, la imagen es protagonista en todos los artículos que componen este volumen en español, en francés y en inglés. Dos álbumes de Robert Scouvert y Frédéric Clément son los autores que estudia Jean Perrot; las imágenes de Gustave Doré presiden el estudio de Gislaine Chagrot y Pierre-Emmanuel Moog sobre los cuentos de Charles Perrault; Leticia Bravo presenta a Benjamin Lacombe, autor del álbum *Ondina* con imágenes impactantes. Se estudia el poder representativo de la iconografía desde muy distintas procedencias, como forma gráfica, digital y en un abanico de géneros literarios: el cuento (Charles Perrault), las diferentes formas del álbum, (álbum sin palabras como el álbum *Histoire d’un fil* y el libro de artista *Boutique Tic Tic*), o las diferentes presentaciones del mito de la ondina en todas las artes incluyendo la *Ondina* de Benjamin Lacombe. Marie- Agnés Thirard analiza la génesis y evolución de los videos juegos actuales con el temible Ogrest, entre monstruos y gigantes que protagonizan la gigantomaquia con las luchas incesantes desde la Antigüedad entre los dioses del Olimpo; para finalizar con las obras mundiales de series épicas que estudia Isabelle Rachel sobre la *epic fantasy* o la *gritty fantasy* o *grimdark* que se manifiestan entre el mito y la realidad ocupando las pantallas de todo el mundo como géneros transculturales y transmediales. Una amplia representación del panorama actual de diversos géneros, sin límites y sin fronteras, se despliega entre las investigaciones que componen este volumen 6 de *Ondina-Ondine*.

Se ha de añadir, igualmente, la riqueza de la entrevista que se incluye y las reseñas que actualizan esta visión panorámica e integradora de las producciones de autoras, autores e investigaciones en

Transmedialidad, multimodalidad, semiótica y *heroic fantasy* en la literatura infantil y juvenil de la era digital

el universo de la literatura comparada en la era digital. La novela gráfica de David López y sus aportaciones al noveno arte como autor consagrado quedan bien reflejadas tanto en la entrevista realizada por Graciela de Torres como en la reseña de la última publicación del autor: *Black Hand Iron Head*. Otros géneros presentes entre las publicaciones recientes nos acercan al mundo del teatro infantil con la obra de *Malapata III y la máquina del tiempo*, cuya autora es María Rosal Nadales. Asimismo, se dan a conocer importantes investigaciones internacionales en el volumen *Chanson dans la littérature d'enfance et de jeunesse* coordinado por Florence Gaiotti y Éléonore Hamaide-Jager que exploran el mundo de la música en armonía con la literatura.

Estructura del volumen

El volumen se estructura en diferentes secciones; en primer lugar, se presenta un dossier denominado *Transmedialidad, multimodalidad y semiótica en la literatura infantil y juvenil de la era digital* que incluye cinco artículos distribuidos en dos partes. La primera corresponde a “Poéticas multimodales y semióticas iconotextuales” en la que se incluyen tres artículos. Se abre con el texto de Jean Perrot, continúa con el segundo artículo de Leticia Bravo y se cierra con el artículo de Gislaine Chagrot y Pierre-Emmanuel Moog. La segunda parte corresponde a “Gigantomaquia y *heroic fantasy*” que incluye otros dos artículos; así, el cuarto artículo es el de Marie-Agnés Thirard y se cierra el dossier con el artículo cinco de Isabelle Rachel Casta.

Se presenta, a continuación, una interesante entrevista realizada por Graciela de Torres Olson a David López López, autor de la novela gráfica *Black Hand Iron Head*, un libro insólito en el panorama de la novela gráfica dirigida al público adolescente o *young adult*. La entrevista lleva por título: “*Black Hand Iron Head* de David López: un nuevo modelo de superheroína y supervillana para la novela gráfica dirigida al público adolescente”.

Finalmente, en este volumen se publican tres reseñas. La primera trata de la obra teatral *Malapata III y la máquina del tiempo*, cuya autora es María Rosal Nadales y la ilustradora T. Ávila Villalva, publicada en 2019. Sevilla: Ediciones En Huida, Colección Sildavadá de 67 páginas. Reseñada por Alicia Vara López. La segunda reseña está dirigida al libro *La chanson dans la littérature d'enfance et de jeunesse* coordinado por Florence Gaiotti y Éléonore Hamaide-Jager, publicado en 2020. Artois Presses Université. Reseñada por Carmen Fernández-Amat. La tercera reseña analiza la novela gráfica

Elvira Luengo Gascón

de David López López *Black Hand & Iron Head*. Edición digital: Panel Syndicate, de 166 páginas, publicada en 2021. Reseñada por Graciela de Torres Olson.

Poéticas multimodales y semióticas iconotextuales

Jean Perrot, en su artículo “Keep the thread up! From humour to poetry. Silence as a spur to read and speak” (“¡El hilo de la gloria! Del humor a la poesía. El silencio como un estímulo para leer y hablar”) propone un examen semiótico de varios libros álbum, el primero de ellos es un álbum sin palabras, en el que la imagen es fundamental y constituye el hilo conductor del relato. Analiza dos álbumes, por un lado, *Histoire d’un fil (Historia de un hilo)* de Robert Scouvard (Magnard, 1990). Álbum sin palabras, sin embargo, no por eso es un libro mudo sino enormemente elocuente. La imagen cuenta la historia siguiendo un hilo rojo que va dibujando a los personajes y el pensamiento de estos, sus miedos y su imaginación. A través de la imagen, con ese hilo rojo que atraviesa el álbum se presentan los personajes, se va dibujando la acción de manera que permite interpretar la trama; el relato gráfico conduce al lector desde el inicio al fin de la historia como un hilo de Ariadna. Partiendo del silencio se suscita la palabra como un gran oxímoron.

Frédéric Clément desde 1995 a 2018, en 23 años, ha publicado 23 obras y la casi totalidad han sido editadas por la editorial francesa Albin Michel, en ocasiones en colaboración con otras editoriales como Ipomée¹. En 1995 Frédéric Clément publica *Magasin Zinzin* (la primera de esta lista de las 23 obras publicadas) y en 2018, la última obra publicada es *Boutique Tic Tic* se repite el mismo juego fonético en el título de cada una de estas obras, aunque la grafía es distinta. El contenido, la semiótica y la semántica son muy similares en ambas obras, aunque hayan transcurrido más de dos décadas desde la publicación de *Magasin Zinzin*².

Dans sa boutique Tic Tic, Monsieur Madeleine, infatigable voyageur et chineur curieux,

vend ses trouvailles et ses souvenirs les plus précieux.

1 Puede verse el espléndido artículo de la profesora canadiense Sandra Beckett en el que rinde homenaje a Frédéric Clément y a la editorial Ipomée: “El arte de los funambulistas: los álbumes para todas las edades de las ediciones Ipomée” en *Ondina-Ondine. Revista de Literatura Comparada Infantil y Juvenil. Investigación en Educación* 3 (2019), pp. 209-243.

2 *Magasin Zinzin*, Ipomée-Albin Michel, 1995 (Prix international du livre jeunesse de la foire de Bologne 1995, Prix France Télévisions).

Transmedialidad, multimodalidad, semiótica y *heroic fantasy* en la literatura infantil y juvenil de la era digital

Peut-être y trouverez-vous
le haricot magique de Jack,
le loukoum oublié par Schéhérazade,
une graine de tour Eiffel
ou
un flacon contenant
quatre bouts rabougris
du champignon d’Alice...
Un inventaire imagé et malicieux, au charme
mystérieux, qui ravira petits parents et grands
enfants et notamment les innombrables
visiteurs-lecteurs du fameux MAGASIN ZINZIN.
(Contracubierta, Clément, 2018)

El segundo análisis que propone es *Boutique Tic Tic* (Albin Michel Jeunesse, 2018). Frédéric Clément, autor del libro e ilustrador a su vez, presenta un viaje metafictivo con imágenes tremendamente sugerentes, los dos códigos de este álbum, el iconográfico y el textual se fusionan delicadamente para construir una historia onírica, surrealista y experimental. Los juegos poéticos con el lenguaje a lo largo de *Boutique Tic Tic* proporcionan el placer de una lectura sorprendente y activa. El texto expone una serie de poemas visuales junto a imágenes que fusionan el dibujo, la pintura, la fotografía y otras técnicas. Frédéric Clément, artista multiforme y coleccionista de recuerdos en su *Boutique Tic Tic* juega con el eco de la palabra Boutique y con la onomatopeya del tiempo, evocando el sonido del reloj (“Tic Tic”) en el título. El subtítulo resume la técnica de la narración y la semiótica de la obra : “Temps précieux et souvenirs rares pour petits parents et grands enfants”. La oposición y el juego dialéctico invita a lectores y lectoras a seguir buceando en el sentido oculto y enigmático multimodal del doble código -gráfico y textual o iconotextual-, el de los paratextos y el de los silencios como estímulo para leer y dialogar, como sugiere Jean Perrot.

El viaje de Monsieur Madeleine, vendedor de objetos y recuerdos, protagonista del relato, está tejido de literatura pura que el buen lector deberá descodificar muy minuciosamente, sin prisa, como el reloj de la cubierta del álbum que ha perdido sus manecillas y se encuentran diseminadas a lo

Elvira Luengo Gascón

largo de sus casi 70 páginas. *Boutique Tic Tic*, escrito en primera persona, es un libro de arte que se construye desde la intertextualidad en el más refinado arte, deconstruyendo la realidad desde la ficción autobiográfica, con los más delicados colores, entre difuminadas figuras extraídas de una estética onírica y surrealista, la boutique es “un lieu unique qui enchantera les amateurs de souvenirs rares” (Clement, 2018, p. 10). En su boutique denominada « Chez Monsieur Madeleine, Marchand de souvenirs » le ayuda y le acompaña como portero o vigilante « le vieux Suzumushi sage grillon du Japon, vénérable sonneur dans un temple de Kyoto » (*Ibidem*, p. 11). Utilizar grillos para anunciar la visita de alguien en las casas es una tradición oriental muy conocida; el grillo comunica y anuncia con su canto que alguien se acerca. Asimismo, se colocaba un grillo de oro en la puerta de las casas porque auguraba riqueza para los señores de esa morada. En la boutique parisina de Montmartre el grillo anuncia con su delicado canto la visita de su primera cliente. Este maravilloso grillo evoca irremediablemente el grillo de *Pinocho* que lo encontramos no solo en la obra original de Carlo Collodi sino en numerosas versiones y adaptaciones transmediales que no cesan de aparecer en el mercado editorial y siguen de actualidad. En las primeras páginas del libro aparece la imagen de la *Petite Danseuse de quatorze ans* de Edgar Degas ocupando la página entera, le acompañan seis cisnes blancos majestuosos que parecen extraídos de una romántica coreografía del ballet *El lago de los cisnes*. La bailarina, primera cliente de la boutique, permanece a lo largo del relato hasta el final, ella cierra esta historia despidiéndose del grillo Suzumushi y de Monsieur Madeleine.

Boutique Tic Tic constituye un despliegue de imaginación a través de una colección de objetos que cobran vida para presentarnos un interminable desfile de multitud de personajes literarios conocidos de la literatura de todos los tiempos. La cubierta evoca este universo de sueños con el conejo blanco de Lewis Carroll, evocando a Alicia en el centro del mundo y a sus sueños surrealistas sin límites y sin tiempo pues el círculo que representa el mundo se duplica con el círculo del reloj y se redobla con ese agujero troquelado en el centro de la cubierta que nos sumerge en la lectura de un universo metafictivo. El imaginario colectivo en el que desaparece el tiempo se detiene durante un minuto, el tiempo ficcional del relato, pues este reloj, este Big Ben, ha perdido sus manecillas y están diseminadas a lo largo de las páginas de la *Boutique Tic Tic*.

Como afirma Jean Perrot el “silencio táctico” subyace a los vínculos entre el hilo de la historia y la voz. Se concentra una rica polifonía intertextual suscitada por la memoria y los recuerdos de tantos

Transmedialidad, multimodalidad, semiótica y heroic fantasy en la literatura infantil y juvenil de la era digital

viajes alrededor del mundo y serán las lectoras y los lectores quienes jueguen a descubrir esos silencios literarios y artísticos.

Gislaine Chagrot y Pierre-Emmanuel Moog presentan en su artículo “Les premières éditions espagnoles des contes de Perrault illustrés par Gustave Doré” un estudio comparativo de las primeras ediciones en español de los cuentos de Perrault ilustrados por Gustave Doré. Por un lado, comparan la edición francesa de Hetzel (edición de 1861) con la edición en español de Ledoux, que aparece en 1863, mostrando que es sobre todo la lógica iconográfica la que se ha transformado. La edición de Hetzel es un proyecto artístico basado en la lectura personal de Doré y el proyecto editorial de Ledoux eligió espectaculares imágenes de Doré adaptadas para hacer una bella edición en español de los cuentos de Charles Perrault.

Chagrot y Moog estudian y confrontan también otras ediciones de las traducciones de los cuentos y se detienen en el análisis minucioso de las ilustraciones que acompañan a la edición española para compararlas con el trabajo de Doré. En 1862 se publicó otro libro en español de los cuentos de Charles Perrault por la editorial española La Maravilla cuyas ilustraciones, realizadas por Patuflot, se parecen a las de Doré; esta adaptación es cuestionada por los autores del estudio comparativo entre la edición española y el original francés. Posteriormente, en 1876 y 1883 se siguieron publicando nuevas ediciones en español.

Puede ser interesante consultar la monografía que se publicó sobre Charles Perrault en la revista española *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil (CLIJ)* en noviembre de 1997 para celebrar el tricentenario de la publicación de *Contes du temps passé* o *Contes de ma mère l'Oye* en 1697. En el artículo “Perrault en España. Selección bibliográfica” que se presenta de Perrault se destacan 38 ediciones en español a lo largo del siglo XX (teniendo en cuenta también las traducciones al catalán, al vasco y al gallego) seleccionando solamente “aquellas ediciones que tienen más interés por la traducción o por la adaptación, así como también las ilustradas por artistas, nacionales y extranjeros, más conocidos o curiosos” (1997, pp. 54-56). En esta selección bibliográfica se señala que en España se publicaron infinidad de ediciones de los *Cuentos* de Perrault, la primera de ellas data de 1824.

El artículo de Leticia Bravo, “De Ondinas, pintores y cuentistas” focaliza su interés en la *Ondina*, en español, publicada por Edelvives e ilustrada por Benjamin Lacombe. La tradición literaria del

Elvira Luengo Gascón

mito de las Ondinas tiende una red intertextual verdaderamente extensa, desde la antigüedad clásica hasta hoy. Puede afirmarse que la capacidad de transmedialidad que alcanza el tema no se restringe a lo literario, sino que se expande a otros medios artísticos, la pintura siente una gran predilección por la mitología de las ondinas como se muestra ampliamente en este artículo. Asimismo, el libro álbum, como género multimodal, en el caso de la *Ondina* de Lacombe alcanza el nivel de literatura *crossover* pues no se limita a un lector infantil y juvenil, sino que atrae a cualquier lector adulto. La mitología de las ondinas se remonta hasta la literatura celta; los bestiarios y la iconografía medieval han recreado el mito ampliamente. Los hermanos Grimm reúnen dos cuentos maravillosos sobre ondinas: *La Ondina* y *La ondina en el estanque* en las diferentes ediciones de su antología *Kinder-und Hausmärchen* (primera edición en 1812) publicadas en el siglo XIX. Benjamín Jarnés en 1933 publicó un original cuento lírico, *Ondina*, en la revista *Isla* que aparece reeditado en 2007 en *Cuentos de agua*. Benjamín Jarnés (Luengo Gascón, 2007). Unos años más tarde, Jean Giraudoux publica su obra teatral *Ondina* en 1939, una mezcla de fantasía y tragedia, inspirada en la novela corta, *Undine* (1811) del romántico alemán Friedrich de La Motte-Fouqué. Un poema de Heine lleva este mismo nombre, *Ondina*, el poema en prosa *Ondina* de Aloysius Bertrand es, igualmente, obligado de mencionar; todos ellos comparten esta mitología de la ninfa de las aguas. Benjamin Lacombe, confiesa que se inspiró en el cuento de hadas de la *Undine* de La Motte-Fouqué y en la obra teatral de Giraudoux.

La poética de las aguas actualiza el simbolismo vital pero también trae la muerte. Heráclito de Éfeso ya lo señaló así: para Heráclito, la muerte era el agua misma. “Es muerte para las almas convertirse en agua “como señala Gaston Bachelard en su obra *El agua y los sueños* (1978, p.91). La *Ondina* de Lacombe no rompe con la tradición y el caballero Hans encuentra la muerte en el inmenso estanque en el que flota la larga cabellera roja de Ondina.

Gigantomaquia y heroic fantasy

En la era digital siguen de actualidad los ogros y los gigantes. Los viejos mitos son realidades virtuales en el universo de los video juegos. Marie-Agnès Thirard nos sumerge en un viaje apasionante desde el comienzo de los primeros habitantes de la tierra, los gigantes; Hesíodo nos lo cuenta 700 años a. c. La pareja de Chaos y Gaia junto a Eros se unieron y de ahí nacieron los Titanes, pero también los cíclopes. Las relaciones violentas de los dioses de la mitología cuentan cómo Cronos el dios del tiempo

Transmedialidad, multimodalidad, semiótica y *heroic fantasy* en la literatura infantil y juvenil de la era digital

devoraba a sus hijos y Rhéa, su pareja, consigue salvar a uno de sus hijos, Zeus, que cuando llega a la edad adulta entabla una guerra con su padre, Cronos.

Las guerras cosmogónicas entre los dioses del Olimpo y los gigantes titanes durarán años. La gigantomaquia y la titanomaquia antigua nutren en la actualidad los video juegos destinados a los jóvenes en el siglo XXI, en la era digital, con imágenes terribles. A su vez, la autora Marie-Agnès Thirard, reflexiona sobre el paralelismo simbólico entre la gigantomaquia y los desastres naturales que sufrimos en la actualidad, de tal manera que los video juegos en el mundo virtual de Dofus y en el universo relatado por Hesíodo se aproximan increíblemente. Así, pues, estos personajes míticos son transculturales y transmediales como demuestra la profesora Tirard; han sido representados en la literatura, (*La Odisea* de Homero), en la Biblia, en la escultura, la pintura clásica y en todas las artes.

En los cuentos se fusiona la figura del gigante con la del Ogro y aparecen en la tradición cuentística con frecuencia. En los cuentos de Charles Perrault y en los de Mme. D'Aulnoy aparecen estos gigantes. D'Aulnoy introduce en estos relatos a mujeres gigantes, como iniciadora de un feminismo con el protagonismo en sus narraciones de mujeres fruto de un doble universo cultural: la cultura popular y la tradición culta. La mitología de los gigantes sirve como hipotexto de múltiples historias. Baudelaire se incluye en esta amplia intertextualidad con el poema de "La Géante". Incluso el gigante alimenta el mito político de los dictadores del siglo XX que se representan a través de estatuas colosales.

La gigantomaquia sigue de actualidad y sirve de base, constituye los textos fuente para nutrir la enorme hipertextualidad que genera. Los gigantes están presentes dentro de *l'heroic fantasy* en obras como *El señor de los anillos*, *Las crónicas de Narnia* o *Shrek* de grandes autores como J.R.R. Tolkien, C. S. Lewis o J.K. Rowling. Los videojuegos, el cómic o el cine se nutren de gigantes protectores o devoradores, de manera que la literatura juvenil entra de lleno en la multimodalidad transcultural y transmedial con millones de seguidores de todas las edades.

Isabelle Rachel Casta aborda el panorama actual de la épica en la literatura juvenil, analiza las producciones épicas contemporáneas destinadas al *young adult*. Desde la *fantasy* moderna, el "negro maravilloso" y la retrogénesis observa, concretamente, la influencia en el ámbito literario y cultural francés; es el caso, por ejemplo, de *Juego de tronos* y la obra de Melissa De la Cruz *Les Vampires de Manhattan* como ejemplo de una nueva caballería. En la *Época épica* la autora analiza la Tierra y la Guerra como grandes temas épicos heredados de obras de autores clásicos como *La Eneida* de

Elvira Luengo Gascón

Virgilio y *La Iliada* de Homero; son figuras trans-históricas que nacen de epopeyas medievales y se reflejan en los relatos distópicos y vampíricos contemporáneos. Sin embargo, la autora manifiesta su crítica en muchos aspectos en cuanto a la fidelidad de las adaptaciones actuales al género: «Une *Iliade* adolescente...chants brisés de l'épopée à venir ? » (Una *Iliada* adolescente ¿cantos rotos de la epopeya que viene?) Comenta que la literatura actual presenta no un relato de género épico sino un registro épico en la que aparece una adaptación modernizada de la materia medieval. Analiza el mercado editorial y constata que las literaturas anglosajonas producen numerosas series épicas que ponen de relieve la enorme producción británica y americana. Las adaptaciones de la épica medieval son muy variadas y distorsionadas en ocasiones, no siempre, en relación a las fuentes originales. Un ejemplo de adaptación de las gestas del rey Arturo es la obra de Marion Zimmer Bradley, *Brumes d'Avalon*, que actualiza y reescribe con un enfoque feminista y erótico la historia del rey Arturo; existen, por tanto, grandes detractores, pero también fieles y apasionados lectores.

La serie *Juego de tronos* aparece en la visión panorámica de la épica para *young adults*. Muchas de estas series analizadas muestran una mezcla de la épica y el mito, tribulaciones o series postapocalípticas (*The 100*, *Les 100*) que se han publicado como libros y se emiten como series de televisión. La transmedialidad y la multimodalidad es frecuente en estas grandes producciones mundiales “*oeuvres-monde*”- las denomina- en el universo de la fantasía épica poblada de dragones y de una “fauna carismática” en países subterráneos o noches en el país de los muertos que apelan al inconsciente colectivo. Estas producciones, no sólo son para adolescentes sino para adultos entrando así en lo que se denomina literatura *crossover*; como señalábamos anteriormente. Los mitos se fusionan en el nivel más alto de la ficción, en *l'epic fantasy*. Otro de los aspectos planteados en el análisis de la fantasía heroica es que se adopta también “un léxico bíblico” entre sus héroes que llama la atención: ángeles y demonios, vampiros, lobos que luchan junto a los superhéroes, a los cazadores y a los supervampiros en un combate fabuloso entre la luz y la oscuridad. Este combate cósmico se entabla a muerte siempre entre dos mundos enemigos.

Todas estas series que se clasifican como *epic fantasy*, como señala Isabelle Rachel Casta, apoyándose en las hipótesis de Hélène Machinal (2015) sustituyen el mito y las creencias por la razón y el conocimiento y se presentan no como una regresión sino como el resurgimiento de un fondo universal común a todas las civilizaciones. La fantasía heroica forma parte de la construcción

Transmedialidad, multimodalidad, semiótica y *heroic fantasy* en la literatura infantil y juvenil de la era digital

del mundo, de las culturas del imaginario (Isabelle Perrier, 2014) que son una variante de la épica. La epopeya juvenil (Martin, Tolkien, Rowling) constituye la épica de la modernidad con la fantasía oscura, sangrienta y amoral y ha pasado a primer plano, concluye la autora. Añade que, según Anne Besson (2020), las expresiones *gritty fantasy* o *grimdark* identifican esta corriente ilustrada. Todo apunta a que los lectores de esta épica popular, como analizan las autoras mencionadas, poseen un alma épica.

Referencias bibliográficas

- Bachelard, G. (2002). *El agua y los sueños*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Clément, F. (2018). *Boutique Tic Tic*. Paris : Albin Michel Jeunesse.
- Connan-Pintado, C. (2020). Introduction. En *Littérature de jeunesse au présent (2) Genres graphiques en question(s)*, Christiane Connan-Pintado et Gilles Béhotéguy (dir.) pp. 7-31. Pessac : Presses universitaires de Bordeaux, « Études sur le livre de jeunesse ».
- Durán, T. (2009). *Álbumes y otras lecturas. Análisis de los libros infantiles*. Barcelona: Octaedro. Rosa Sensat.
- Luengo Gascón, E. (2007). Edición, introducción y glosario a *Cuentos de agua*. Benjamín Jarnés, ilustraciones de Ana G. Lartitegui. Zaragoza. Larumbe, colección Larumbe chicos. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza. Instituto de Estudios Altoaragoneses. Instituto de Estudios Turolenses y Gobierno de Aragón.
- Moya, J. y Cañamares, C. (2020) *Libros álbum que desafían los estereotipos de género y el concepto de familia tradicional. Análisis semiótico y multimodal*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Colección Arcadia.
- Perrault, C., Monográfico (1977). Perrault en España. Selección bibliográfica en *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil (CLIJ)* n. 99, noviembre 1997, pp. 54-56.