

ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS (COORD.)

LUCÍA ALONSO RAMÍREZ | MARÍA DEL CARMEN DE BERNARDO MARTÍNEZ  
JESSICA ALEJANDRA NORIEGA PALMERO | MARÍA ELIZABETH NUÑO PLASCENCIA  
SARA SÁEZ RODRÍGUEZ | JULIO SAN ROMÁN CAZORLA  
(EDS.)

# Puentes entre mundos

**NUEVAS REPRESENTACIONES  
DE LA FANTASÍA**





# PUENTES ENTRE MUNDOS



# PUENTES ENTRE MUNDOS

*Nuevas representaciones de la fantasía*



ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS  
(coord.)

LUCÍA ALONSO RAMÍREZ  
MARÍA DEL CARMEN DE BERNARDO MARTÍNEZ  
JESSICA ALEJANDRA NORIEGA PALMERO  
MARÍA ELIZABETH NUÑO PLASCENCIA  
SARA SÁEZ RODRÍGUEZ  
JULIO SAN ROMÁN CAZORLA  
(eds.)

Ediciones Trea

© de los textos: los autores de cada capítulo, 2026

© de esta edición: Ediciones Trea, S. L.  
C/ Gran Capitán, 52  
33213 Gijón · Asturias · España  
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712  
trea@trea.es  
www.trea.es

Producción: Patricia Laxague Jordán  
Corrección: Almudena Zapatero  
Maquetación: Almudena Zapatero

Depósito legal: AS 00098-2026  
ISBN: 979-13-88179-18-1

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente *TRLPI*, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a *CEDRO* (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra ([www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com); 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

# Índice

|  |     |
|--|-----|
| <b>Entre mundos paralelos: once calas en la fantasía contemporánea</b> . . . . .   | 9   |
| ALEJANDRO HERMIDA DE BLAS  |     |
| <b>1. <i>Omnia mutantur, nihil interit</i>: introducción al estudio de la fantasía contemporánea</b> . . . . .   | 15  |
| JULIO SAN ROMÁN CAZORLA  |     |
| <b>2. La desautomatización transmedial en los mundos de fantasía contemporáneos</b> . . . . .  | 67  |
| MIGUEL RODRIGO DE HARO   |     |
| <b>3. El mito de Frankenstein en clave posmoderna: el uso de la parodia y la ironía en <i>Poor Things</i> (2023)</b> . . . . .   | 83  |
| ENRIQUE PÉREZ-PLÁ Y LAURA CASTILLO BEL   |     |
| <b>4. Filosofía y religión en <i>Promethea</i>: la fantástica experiencia del fin de los tiempos</b> . . . . .   | 103 |
| HUGO MARTÍNEZ ASENSIO  |     |
| <b>5. Estudio mitoanalítico de la figura de la serpiente a partir del mito apuleyano de Eros y Psique</b> . . . . .  | 121 |
| MARÍA RODRÍGUEZ MASIÁN   |     |
| <b>6. El hilo que teje destinos: la maternidad como motor de la historia en <i>Rey de escamas blancas</i></b> . . . . .  | 141 |
| SARA SÁEZ RODRÍGUEZ  |     |
| <b>7. El clavo como clave interpretativa de lo fantástico y el New Weird dentro del juego hermenéutico en «Pablito clavó un clavito: una evocación del Petiso Orejudo» de Mariana Enriquez</b> . . . . . | 157 |
| LUCÍA ALONSO RAMÍREZ   |     |
| <b>8. La cotidianidad hecha pesadilla. El terror de la segunda historia en tres cuentos de Mariana Enriquez</b> . . . . .  | 171 |
| ELENA GIL GONZÁLEZ   |     |

9. **Más allá del canon: decolonización y diversidad en la literatura fantástica . .** 191  
JOSÉ DAVID MOSQUERA PAZ Y MIÑO
10. **No Nation but the Imagination: The Afrosurreal Landscape  
of Donald Glover’s *Atlanta* . . . . .** 211  
IGNACIO FERNÁNDEZ VÁZQUEZ
11. **Literatura y cambio climático: la emergencia de la ficción climática  
en el mundo hispánico . . . . .** 227  
ANTONELLA DE SENA

# La desautomatización transmedial en los mundos de fantasía contemporáneos

MIGUEL RODRIGO DE HARO  
*Universidad Complutense de Madrid*

## Introducción

Los fenómenos artísticos contemporáneos considerados como cultura popular o de masas se ven muchas veces atravesados por exigencias de su público general y de índole económica. Esta no es una cuestión exclusiva de nuestro siglo, pero sí que se desarrolla desde un contexto material y cultural muy particular, como es el caso del uso de la transmedialidad. Sin embargo, sería un error limitarse a hacer una analogía entre la razón de ser de estos fenómenos y su lugar dentro de un mercado cultural, que llevaría a analizarlos como meros objetos de consumo. La mayoría de estas obras, con un gran presupuesto de producción, se construyen con una finalidad estética, que las caracteriza como objetos artísticos. Sus condiciones materiales son parte de su contexto de producción: pueden suponer un límite pero no determinan la construcción de la experiencia estética.<sup>1</sup>

Este es el caso de las adaptaciones de mundos de fantasía contemporáneos. Estos mundos ficcionales tienden a implementar lo maravilloso de una manera singular que los caracteriza y que provoca una visión del mundo con unas propiedades muy particulares. Como consecuencia, se generan una serie de expectativas ante el público que conoce la obra que se adapta, gran parte del cual forma parte o es consciente de la comunidad que se forma en torno a la obra, que habla y discute pasionalmente de su mundo y personajes. La adaptación contemporánea suele partir de un contexto donde existe una visión clara de cómo son los mundos de fantasía: se espera una

<sup>1</sup> En este sentido, este artículo se distancia de un estudio de estos fenómenos artísticos como implementación tecnológica subordinada a estos nuevos materiales (Manovich, 2005) o como consecuencia directa del capitalismo, que solo busque ser accesible para su consumo y que requiera un esfuerzo mínimo para su comprensión (Lipovetsky y Serroy, 2013). Estas son cuestiones del material y del contexto que no determina en última instancia la construcción de la obra.



coherencia sólida a partir de la imitación de las obras originales, a pesar de las limitaciones evidentes que supone a este respecto un cambio de lenguaje.

En este artículo se tratan los problemas de estas dinámicas y los caminos creativos que toman los autores para poder mantener una singularidad estética a través de un efecto desautomatizador que nace del diálogo con la obra que se adapta. Se parte de la hipótesis de que la fidelidad en el proceso de adaptar una obra de fantasía es una base sobre la que trabajar para desarrollar procedimientos inesperados y con un gran potencial estético. Para comprobar esta hipótesis, se plantean dos objetivos: desarrollar el concepto de desautomatización transmedial y analizar su modo de implementación en series de televisión contemporánea a través del ejemplo de *La casa del dragón*. Con estos objetivos, el artículo se divide en tres partes: la primera estará centrada en desarrollar un marco teórico sobre la transmedialidad y el lugar de la adaptación en ella; la segunda profundizará en el concepto de desautomatización transmedial mediante la combinación entre el marco teórico desarrollado en la primera parte y una interpretación actualizada de la teoría de la desautomatización de origen formalista, con el objetivo de desarrollar la metodología específica que se utilizará en los análisis de las adaptaciones; en la tercera parte se analizará un fenómeno muy singular de *La casa del dragón* (Condal y Martin, 2022): la adaptación y subversión del personaje de Viserys. Esto permitirá exponer con claridad el funcionamiento de la desautomatización transmedial en un contexto donde se presta especial atención a los cambios introducidos por la presunta intención de mantenerse fidedigna a la estética y al mundo ficcional de la obra original que adapta.

### **La transmedialidad ante el fenómeno artístico: tensiones entre la presión del mercado, la finalidad estética y el concepto de adaptación**

El concepto de transmedialidad nace del estudio de un contexto claramente interferido por la búsqueda de la rentabilidad económica de grandes empresas a través de mundos ficcionales conocidos (Jenkins, 2003, 2006). La génesis de su estudio académico responde a la expansión a otros medios de narrativas culturalmente asentadas, que en su momento se entendieron con base en la teoría de la ficción de autores como Doležel (1999), dando lugar a un enfoque en los mundos narrativos o ficcionales en el contexto de los nuevos medios digitales.<sup>2</sup> No obstante, la base desarrollada esencialmente por Jenkins tiene una serie de implicaciones teóricas que fortalecen un acercamiento considerablemente limitado en lo que se refiere a la finalidad artística

<sup>2</sup> Véanse, por ejemplo, los trabajos de Pérez Latorre (2012) o Ryan (2004).



de estos fenómenos.<sup>3</sup> Esta cuestión, si bien no sin razones, se ha mantenido como una perspectiva poco explorada en los estudios sobre la transmedialidad, especialmente en el estudio de la cultura de masas o con una gran producción.

En primer lugar, se han de considerar las limitaciones de las teorías originales sobre la transmedialidad con respecto al concepto de adaptación. No son pocos los estudios recientes que han señalado la importancia central de las adaptaciones para comprender este tipo de relaciones entre medios (Baetens, 2016; Rosendo Sánchez y Sánchez-Mesa, 2019; Ryan, 2016; Sánchez-Mesa et al., 2016; Sánchez-Mesa y Baetens, 2017; Scolari 2013), ya que la oposición cerrada entre transmedialidad y adaptación nos limita enormemente a la hora de comprender cómo funcionan estos fenómenos, que interfieren de forma directa en el tipo de percepción sobre estos mundos ficcionales. Sin embargo, esto no quiere decir que no se haya de destacar la diferencia entre los conceptos para no encerrar los procesos transmediales en una construcción de relación directa y automática entre la obra adaptada y la obra a adaptar. La transmedialización establece una relación entre los medios que «es más compleja y más multilateral que la que se da específicamente en la adaptación» (Rosendo Sánchez y Sánchez-Mesa, 2019: 346). En este sentido, la teoría sobre la transmedialidad exige una ampliación de los enfoques tradicionales centrados en el análisis de variantes e invariantes propios de una parte de la literatura comparada. Las obras de fantasía contemporánea se insertan en un sistema social y artístico complejo con tensiones evidentes entre sus partes. Una adaptación de una obra literaria o videolúdica puede dar lugar a un análisis que se beneficie de los elementos contextuales para comprender tanto los procesos de adaptación como la creación de nuevas conexiones en su construcción artística. Esto supone en sí mismo un tipo de procedimiento: la forma en la que se subvierten unas expectativas en relación con la adaptación y a las presiones comerciales y de público.

Esto lleva a una segunda cuestión esencial de los estudios sobre la transmedialidad, que es la relación de la obra con la publicidad y las expectativas económicas de la producción. Muchos estudios toman esta perspectiva dando lugar a un enfoque problemático desde el análisis de la estética, ya que las obras se entienden como productos, los receptores como consumidores y los mundos ficcionales como «marcas». En estos enfoques, la figura del consumidor toma un papel central que define el modo de construcción de la obra y su expansión, a la vez que limita o guía sus posibilidades creativas (Feiereisen y otros, 2021; Fernández Castrillo, 2014; Martin-Guart y otros, 2024). El problema, muy extendido implícitamente en la mayoría de los estudios sobre transmedialidad, es la base teórica problemática sobre la que se sustentan el

<sup>3</sup> Si bien no fue el único en desarrollar una teoría sobre los fenómenos transmediales, Jenkins es considerado como pionero de este campo y, a pesar de los avances que se van a considerar a continuación, se mantiene como uno de los principales puntos de referencia en muchos estudios.

concepto de consumidor. Es cierto que la génesis de muchas adaptaciones y fenómenos transmediales se encuentra en el menor riesgo que suponen comercialmente, así como por tener un mayor potencial de atraer público ya consolidado (Aarseth, 2006: 206); pero esto no determina la finalidad de los creadores, más influida por la construcción de la experiencia estética y su lugar evolutivo (Tyniánov, 1992, 2018).

La cuestión del mercado y los consumidores encuentra un fructífero antecedente metodológico en la teoría formalista. Mientras que autores como Adorno (2002) tomaron una postura crítica ante el ascenso de la cultura de masas, los formalistas vieron en ella un objeto de estudio para comprobar y refinar sus teorías, componiendo parte esencial del análisis en sus obras principales (Eichenbaum, 1992; Shklovski, 2021).<sup>4</sup> Llegaron a ver el «mercado literario» que surgió en los años veinte como un ejemplo puro de la evolución literaria de su época (Lvoff, 2016: 83). Desde un punto de vista epistemológico, los estudios sobre la cultura de masas fueron de gran utilidad en la comprobación de sus teorías, puesto que la automatización es una parte esencial de estos fenómenos literarios, que repiten estructuras y crean convenciones con una rapidez inaudita. Esto, lejos de debilitar sus posturas, les permitió profundizar en esta dicotomía esencial de la obra artística. De la misma manera, el proceso de creación actual permite problematizar la teoría de la desautomatización con los procedimientos transmediales que dependen enormemente de elementos conocidos y con una referencia clara, lo que crea dinámicas muy particulares a partir de la repetición (Wolf, 2022: 222-223). Comprender parte de estas dinámicas es el objetivo de este artículo, para lo cual es necesario identificar cómo se consigue potenciar la estética de la obra a través de una construcción que gira en torno a elementos de rápida automatización.

### La desautomatización transmedial

La desautomatización transmedial es una herramienta metodológica que permite identificar la singularidad estética de las dinámicas propias de la transmedialidad. Entendiendo la desautomatización como concepto central del formalismo ruso (Sanmartín Ortí, 2006) que no se cierra en los límites inmanentes de la obra, sino que se expande al ámbito de lo extraliterario (Berlina, 2020: 49) y de lo evolutivo (Rodrigo de Haro, 2024a: 389) como parte esencial de su proceder metodológico. Esta visión amplia de la desautomatización es necesaria para la identificación de la singularidad

<sup>4</sup> Como analiza Lvoff (2016: 75-76), esto no quiere decir que no existan similitudes entre las posturas de los autores de la escuela de Fráncfort y la postura de los formalistas, especialmente en las similitudes entre la automatización y la visión crítica ante la homogeneización cultural de la industria. No obstante, a pesar de compartir posturas críticas, los formalistas reconocieron el valor de muchos de estos fenómenos para la evolución artística.

estética por su naturaleza cambiante, siendo la transmedialidad un claro ejemplo de ello por la combinación de una construcción compleja que choca, desde una perspectiva evolutiva, tanto con el mundo ficcional que adapta como con el medio concreto en el que se encuentra; y que choca, desde una perspectiva extraartística, con un público variado y con un conocimiento potencialmente exhaustivo del material del que parte, así como con la presión económica que ya se ha mencionado, considerando la complejidad de la producción de gran parte de las obras destinadas a un público masivo.

La desautomatización es el efecto estético que cambia el modo de percepción del reconocimiento a la visión. El caso concreto de la desautomatización transmedial trataría del momento en la experiencia estética donde esta percepción agudizada del objeto se consigue mediante procedimientos contruados a partir de las conexiones transmediales de la obra. Por ello, es necesario tener en cuenta las tres perspectivas mencionadas, ya que estas conexiones dependen tanto de la cuestión del público como del tipo de percepción que se construye en el resto de los medios donde se manifiesta el mundo ficcional. Se tiene aquí en consideración la perspectiva desarrollada por Tosca y Klastруп (2019), donde la transmedialidad no se limita a la relación entre medios, sino que se expande al día a día del receptor. El público inserta estos mundos ficcionales en su vida: comenta e interpreta sus significados en redes sociales, discute y habla sobre ello en ambientes cotidianos y, en definitiva, provoca un proceso de apropiación de la obra que cambia la perspectiva que se pudiese tener sobre el mismo desde un punto de vista puramente inmanente.

Los mundos de fantasía son un objeto de estudio problemático por la relevancia central que existe en la construcción de su mundo ficcional.<sup>5</sup> Una adaptación u otros fenómenos transmediales se ven limitados tanto por una apropiación del público de la obra original como por la construcción de esta, sujeta a propósitos narrativos particulares y a veces difícilmente aplicables a otro medio. En un sentido publicitario, *La casa del dragón* (Condal y Martin, 2022) remarca su intención de mantenerse fiel a la obra original, incluso a través de la implicación del autor de la novela que adapta, George R. R. Martin. Aquí se ha de comprender que la fidelidad al mundo fantástico no es por sí misma ni negativa ni positiva estéticamente, ya que la adaptación puede depender del potencial estético de la obra original en tanto que desarrolla en sí misma una serie de procedimientos desautomatizadores que puede tener su equivalente en

<sup>5</sup> No se plantea aquí como una cuestión relevante la taxonomía sobre lo fantástico (Roas, 2001; Todorov, 1980), sino que se sigue la postura de Clúa (2017), que entiende la fantasía en un sentido amplio donde lo imposible se inserta de maneras muy variadas en los mundos ficcionales. Si bien la combinación entre la transmedialidad y el concepto clásico de lo fantástico puede ser de interés en casos concretos (Baetens y Sánchez-Mesa, 2020; Rosendo, 2015), no ocurre así en el ejemplo que se va a analizar, donde la singularidad estética no se encuentra en la tensión entre lo posible y lo imposible.

otro medio. No obstante, es necesario centrarse en los elementos que se encuentran en tensión. La desautomatización transmedial aumenta el potencial estético de la obra porque obstaculiza o cambia la visión planteada en la obra original subvirtiendo las correlaciones internas de la construcción y creando nuevas singularidades en su sistema.

Lejos de que esto dé lugar a una incompatibilidad metodológica, se plantea un contexto de gran interés en la aplicación de la desautomatización transmedial si se sigue la teoría sobre «la disimilitud de lo similar» que desarrolla Shklovski (1975) en su etapa postformalista. La desautomatización transmedial adquiere un mayor potencial estético en los casos donde toma un papel disruptivo inesperado. Si se parte de la base contraria, encontrar lo símil en lo disimilar, se pierde el contraste que potencia la percepción estética de la obra o, en todo caso, surge un contraste distinto al existente en las obras de fantasía contemporáneas.<sup>6</sup>

El enfoque que se va a tomar se centra en la construcción de los personajes, ya que estos forman parte de la percepción del mundo transmedial al igual que las historias y otros elementos ficcionales (Klastrup y Tosca, 2004). Estos pueden ser el centro de las narrativas transmediales (Rosendo, 2016), como es el caso del ejemplo que se va a analizar. La obra de Martin presenta un mundo fantástico de carácter enciclopédico (García Linares, 2022: 197-198), donde la relevancia de los personajes es mucho más dispersa que en otro tipo de obras de fantasía, puesto que prima la variedad. Por ello, la desautomatización transmedial se aplica en dinámicas muy específicas, pero que dan como resultado un procedimiento común a muchas otras adaptaciones a partir de la introducción de una nueva visión estética dada a través de personajes secundarios.

### ***La casa del dragón y las dinámicas del mundo fantástico***

El mundo de *Canción de hielo y fuego* se construye bajo unas dinámicas considerablemente distintas a las convenciones narrativas de la alta fantasía en cuanto al modo en el que la perspectiva modifica la exposición de su mundo, especialmente en una de sus últimas obras, *Fuego y sangre* (Martin, 2022). Tanto en los cinco volúmenes de la saga principal como en esta última obra se desarrollan puntos de vista diversos y en constante cambio, que obstaculizan la comprensión de la naturaleza de su mundo y los planes e intenciones de sus personajes no focalizados. Estos procedimientos de

<sup>6</sup> Siguiendo las aportaciones del Shklovski postformalista, se podría identificar también el «asombro transmedial», como un tipo de efecto desautomatizador de carácter extraordinario que no solo consigue agudizar la percepción, sino que además aporta una visión distinta del mundo (Rodrigo de Haro, 2024b: 144). Sin embargo, profundizar en ello requeriría su propio estudio, así como identificar un tipo de efecto que, por su propia definición, no es tan frecuente dentro de la evolución artística.

obstaculización son comunes en muchas construcciones narrativas (Shklovski, 1992), pero la obra de Martin es particular por su objeto de visión estética, no únicamente centrado en la psicología de los personajes en sí, sino también en el choque de estos con las dinámicas de la realidad de su mundo ficcional.<sup>7</sup> Esta cuestión es semejante a la inmersión temporal que analiza Ryan, que se puede entender como un modo agudizado de la percepción de la evolución narrativa de los sucesos del mundo ficcional (2015: 99).

En definitiva, el interés se encuentra en las dinámicas del mundo y las razones de sus cambios, teniendo en cuenta que los personajes son uno de sus elementos más relevantes. En *Fuego y sangre* esto se evidencia aún más, ya que se construye con la forma de un libro de historia, escrito por un «maestre» o académico ficcional situado en la ciudad de Antigua y que basa la historia en recopilaciones de otros historiadores. La obstaculización aquí es mayor con relación al mundo ficcional, precisamente porque estas dinámicas en torno a la percepción o inmersión temporal se vuelven más relevantes como objeto de visión.

Una de las partes principales de *Fuego y sangre* es «La danza de dragones», evento que adapta *La casa del dragón* y que cuenta el comienzo de la decadencia de la casa Targaryen por una guerra civil dada por la legitimidad de la sucesión. Esta guerra por el trono entre dos hijos de Viserys, el rey anterior, daría lugar a la muerte de la mayoría de los dragones, que funcionaban como elemento de fuerza de la casa Targaryen. En las dinámicas de su mundo ficcional, los sucesos de esta parte de la historia son de gran relevancia y dan sentido a lo que acontecería en la saga principal y en los siglos que transcurre entre estos y *Fuego y sangre*.

*La casa del dragón* se sitúa en un lugar especialmente complicado como adaptación por su relación problemática con el público. El tipo de visión estética planteado en el mundo de *Canción de hielo y fuego* da lugar a un pronunciado enfoque de su público en la complejidad de relaciones múltiples de un número muy elevado de personajes y las consecuencias e influencias que tienen unos sobre otros. Esta última adaptación de la obra de Martin se encuentra ante un público especialmente escéptico por las últimas temporadas de *Juego de tronos* (Benioff y Weiss, 2011), fenómeno televisivo sin parangón cuyo final se distanció considerablemente del tipo de procedimientos mencionados que dan una importancia central a su mundo.

<sup>7</sup> Aquí no se hace referencia únicamente a una perspectiva política, tan analizada en la obra de Martin y sus adaptaciones (Copmans, 2024), sino a la complejidad de un mundo ficcional donde esta choca con otros elementos igualmente relevantes para la realidad de los personajes. Sería un error entender este mundo de fantasía bajo la perspectiva de una ideología política concreta, en el sentido en el que se plantean colisiones tensas entre ellas sin que una se imponga de forma ideal ante la otra. Esto no quiere decir que sea políticamente neutra, sino que el objeto de visión no debe confundirse con un mensaje explícito que se aleja de la finalidad estética de la obra, que se sirve de la inserción de estos elementos para sorprender al lector y mostrarle un mundo más complejo (Tarragó Mussons, 2023).

Ante esta hostilidad inicial, *La casa del dragón* plantea una primera temporada mucho más cercana a los procedimientos del libro, puesto que profundiza en la relación de poder entre las distintas casas, los conflictos y la psicología de los personajes de la casa Targaryen, o la importancia de la geografía de su mundo y la distancia entre los distintos lugares, que influye significativamente en las relaciones personales y políticas. La primera temporada se centra en el desencadenante de «La danza de dragones», que tiene su génesis en el tipo de dinámicas que se dieron durante el reinado anterior. Para ello, se adaptan de forma semejante al libro casi todos los sucesos que se dan con anterioridad a la guerra.<sup>8</sup>

No obstante, existe una ruptura en la construcción de uno de los personajes principales de esta parte de la historia: el rey Viserys. En *Fuego y sangre*, Viserys contrasta con el anterior rey, Jaehaerys, al ser un líder mucho menos apto y racional. Jaehaerys lleva a cabo el reinado más largo de la casa Targaryen, desde su adolescencia marcada por la resolución de los problemas creados por sus antecesores, hasta su vejez después de un largo liderazgo próspero, donde se han conseguido resolver casi todas las tensiones políticas de forma diplomática. A Viserys esta prosperidad se le es dada, la ve como un orden natural de su mundo. Es incapaz de destacar en nada durante su reinado, y se dedica esencialmente a disfrutar de las comodidades de su posición.

Es un personaje maleable, que desencadena la guerra por su falta de iniciativa y determinación. Nombra a su hija heredera, lo que rompe con un tipo de ley sálica que impedía a las mujeres ascender al trono, razón por la que él mismo llegó a ser el heredero. Desde la perspectiva del narrador del libro, se remarcan constantemente los elementos que darían lugar a la guerra y que Viserys se negaba a afrontar, si bien si se mantuvo siempre fiel a su palabra en el tema de la sucesión, si bien esto se da desde la impotencia propia del personaje. El punto álgido de esto se da en el juicio por la sucesión del señorío de Marcaderiva, que legalmente debía de ser para los hijos de Rhaenyra, su heredera, pero que parte de la casa Velaryon considera ilegítimo, puesto que defienden que son bastardos sin derecho a la sucesión. Lejos de tratarse de un momento de valentía en defensa de su hija, el juicio se describe desde la impotencia de reinar del personaje:

Viserys estaba sumamente gordo y congestionado, y apenas le quedaban ya fuerzas para subir por los peldaños del Trono de Hierro. Tras escucharlos en absoluto silencio, ordenó que les arrancasen la lengua a todos. «Os lo advertí —declaró mientras se los llevaban a rastras—. No quiero volver a oír esos embustes».

<sup>8</sup> Desde un enfoque transmedial, incluso esto es interesante por la construcción obstaculizada de la historia que se hace en el libro, ya que sus fuentes se contradicen constantemente y dejan muchas cuestiones como algo indeterminado. Esto crea suspense y un mayor potencial estético en la serie, por el hecho de que existe un tipo de focalización más neutra y menos ambigua que permite comprender con claridad estos sucesos.

Pero al descender, su alteza dio un traspié y, al tratar de enderezarse, se rebanó la mano izquierda hasta el hueso con una hoja de espada que sobresalía del trono (Martin, 2022: 476).

Este suceso desencadena un rápido deterioro de su salud que le llevaría a una muerte prematura y, por lo tanto, daría comienzo a la guerra entre los bandos de Rhaenyra y Aegon. En la serie este suceso se adapta en el octavo episodio, «El señor de las mareas», pero está precedido de una evolución muy distinta en cuanto a la salud y la personalidad de Viserys. Mientras que en el libro la herida del trono es repentina, en la serie ocurre desde los primeros episodios, lo que da lugar a una progresiva decadencia hasta el capítulo octavo. La muerte de Viserys se anticipa constantemente, y en el final del cuarto capítulo y al principio del quinto —donde ocurre un salto temporal y se cambian las actrices principales— se da a entender que el personaje ya habría muerto.<sup>9</sup> Sin embargo, se mantiene con vida casi toda la temporada con un progresivo deterioro de su salud. Esto genera unas expectativas que lo acercarían a la construcción del libro: una decadencia que simboliza la propia podredumbre de su casa y el anticipo de la guerra, ante lo cual el personaje solo sería capaz de contemplar con impotencia. «¡Poned fin a estas luchas intestinas! ¡Es agotador! Somos familia. Ahora disculpaos de buena fe unos con otros», dice un Viserys agotado en el séptimo episodio, antes de que Alicent ataque físicamente a Rhaenyra sin mayor repercusión.

En el octavo episodio se construye un choque perceptivo potenciado por la desautomatización transmedial a través de la ruptura con esta forma de entender el personaje. Viserys es casi incapaz de estar consciente, tiene la mitad de la cara en descomposición, ha perdido un ojo y apenas puede pensar por sí mismo sobre su reino. Con este nuevo contexto, el juicio por la sucesión de Marcaderiva, que movería el tablero político ante la previsible guerra, se da entre Rhaenyra y Vaemond Velaryon, este último en representación de su casa y con el apoyo de los partidarios de Aegon, quienes a su vez harían de jueces. Por su parte, Rhaenyra no contaría con ningún apoyo relevante y actuaría en representación de su hijo como legítimo heredero a señor de Marcaderiva.

Los autores de la serie consiguen así preparar un momento idóneo para hacer perceptible la disimilitud de lo similar: Viserys se presenta de forma inesperada en el juicio, como muestra de fuerza y determinación para apoyar a su hija.<sup>10</sup> Durante todo

<sup>9</sup> La escena final del episodio anterior muestra a Viserys derrumbándose tras la boda de Rhaenyra, mientras que el episodio siguiente empieza con ella de parto y siguiendo las órdenes de la reina Alicent, sin mencionar en ningún momento al rey hasta que aparece en escena, en peor estado, pero con vida.

<sup>10</sup> La escena del juicio, con la entrada de Viserys y su lento recorrido hacia el trono, es un momento crucial del episodio, donde se produce este choque perceptivo entre la adaptación y la obra original. Es el único momento donde suena de forma clara y reconocible el tema del Protector del reino, con los motivos de «La llegada del rey» que aparecían en *Juego de tronos*, para enaltecer al personaje como digno gobernante con una fotografía que engrandece su figura, al presentarla sobre las miradas respetuosas de los súbditos de la sala del trono.

el episodio hace el esfuerzo de reconciliar a su familia hasta conseguir que ambos bandos se comprometan y legitimen la sucesión de su hija. La percepción de la visión estética del personaje de Viserys se consigue, en gran medida, por las colisiones transmediales entre las dos versiones del personaje. Es un tipo de procedimiento que potencia el efecto desautomatizador al hacer perceptible el cambio mediante una doble relación entre la construcción narrativa interna y la visión estática del Viserys del libro de Martin. Esta visión está presente en la serie, pero de un modo evidente que sirve como obstáculo ante la percepción singular que busca.

Esta colisión transmedial en el octavo episodio se presenta en tres escenas: la ya mencionada entrada a la sala del trono, la cena donde se reúne toda la familia Targaryen y la muerte de Viserys en su lecho. La primera muestra un choque perceptivo ante la misma esencia del personaje, la segunda lo desarrolla ante la trascendencia de su actitud en relación con el devenir de su casa y la tercera concluye con el cambio de la motivación del personaje, por lo que traspasa los elementos de su caracterización en el libro para darle un lugar dentro de la transmisión del «sueño de Aegon», uno de los elementos centrales en la lucha contra Los Otros que vertebra la mayor parte de *Canción de hielo y fuego*.

Dentro de la construcción de la propia serie, se consigue crear una singularidad estética a través del contraste, que construye un efecto de «sublime heroico» (Haimson Lushkov, 2023: 179) que caracteriza a la saga principal y que consiste en la subversión de la figura heroica que nace del patetismo del personaje, que en este caso está presente en Viserys y se utiliza para ensalzar la valentía de estas últimas acciones cuyo agotamiento le acabaría llevando a la muerte en el final del episodio. Aquí, la desautomatización transmedial potencia estéticamente el episodio. Precisamente porque rompe con la construcción original, la adaptación consigue desarrollar una visión propia mediante procedimientos que utiliza constantemente la obra de Martin.

El personaje de Viserys no es un caso aislado, sino que ejemplifica un tipo de construcción que la serie desarrolla en momentos singulares de gran trascendencia en el devenir de los acontecimientos. Ocurre así en el último episodio de la primera temporada con la muerte de Lucerys por culpa de Aemond que, mientras que en el libro es un momento incierto donde se dan varias versiones posibles, en la serie se opta por una para desarrollar la psicología de los personajes de una manera concreta con una versión cierta (Castro Balbuena, 2024: 569). También ocurre en el cuarto episodio de la segunda temporada, en la «Batalla de Reposo del Grajo», cuando se descubre que Aegon y Aemond no tendieron una trampa juntos para atraer a los aliados de Rhaenryra, sino que fue Aegon quien se presentó sin avisar y dio una oportunidad a Aemond para traicionarle y quemarlo él mismo con su dragón. No se trata simplemente de hacer cambios en los acontecimientos o elegir una versión ante otra para adaptarlo al nuevo formato televisivo, sino de aprovechar las ambigüedades y las contradicciones para

desarrollar el principio de lo disimilar de lo símil para ejercer un choque perceptivo a través del contraste de perspectivas. Se desarrolla una mayor perceptibilidad o palpabilidad de los personajes porque son contradictorios o remueven las conexiones originales que se plantean en el mundo de *Canción de hielo y fuego*, lo que obliga al receptor a desautomatizar su comprensión de estos para entenderlos en un nuevo contexto.

### Conclusiones y futuras investigaciones

En el contexto actual de apropiación por parte de los receptores de los mundos fantásticos, acentuado por su análisis y discusión en internet a través de distintas redes sociales, la desautomatización transmedial permite identificar aquellos procedimientos que singularmente construyen una ruptura inesperada en el proceso de adaptación. Como se ha visto, el concepto permite profundizar en un enfoque poco desarrollado desde los estudios sobre la transmedialidad: la forma en la que esta se utiliza para agudizar la percepción de la obra, mediante un aumento del potencial estético en aquellos que conocen el mundo ficcional que se está adaptando. Esto da lugar a un desligamiento de las cuestiones económicas y comerciales para entenderlas como parte de la génesis del material, sin que ello determine necesariamente la construcción en sí. En definitiva, la desautomatización transmedial permite centrarse en la finalidad estética de la obra, en vez de una simple descripción de sus mecanismos y contexto.

Como objeto de estudio, los mundos de fantasía ejemplifican con claridad esta cuestión al acentuar su interés en su mundo ficcional con unas características concretas que lo hacen singular y dificultan el proceso de adaptación. Sin embargo, esta negación del cambio y una visión de los mundos fantásticos como algo estático permiten precisamente que la desautomatización transmedial aumente su potencial estético, porque resulta inesperada.<sup>11</sup> *La casa del dragón* se construye sobre la máxima de lo disimilar de lo símil, que permite un choque perceptivo al romper con las dinámicas de la obra que se está adaptando. El caso del personaje de Viserys es especialmente interesante porque se desarrolla a través de ocho episodios con una construcción propia que se puede analizar desde una perspectiva puramente inmanente de la obra, pero que se potencia enormemente gracias a la desautomatización transmedial y las expectativas creadas por el libro.

Este fenómeno se encuentra también en otras series recientes, como *The Last of Us* (Craig y Druckmann, 2023) con su asimétrica adaptación del personaje de Bill en lo

<sup>11</sup> Estático en el sentido de que lo puede ver un público que automatiza las obras originales mediante su disección estructural, cuestión que, ciertamente, no se corresponde con la realidad de la experiencia estética, que desarrolla una serie de cambios perceptivos que convierten estos mundos en algo enormemente dinámico.

que, por lo demás, se puede ver una imitación casi exacta del videojuego, o como *Fallout* (Wagner y Robertson-Dworet, 2024), que avanza la historia de los videojuegos cambiando —o simplemente desvelando— la razón de ser de la guerra nuclear y los refugios. No depende tanto del medio que se esté adaptando, como de un contexto actual en el que se puede identificar una tensión entre las presiones por mantener una visión estética semejante a la obra original o a las propiedades conocidas de su mundo ficcional y la propia finalidad artística de la nueva obra, con su búsqueda de una percepción singular.

Me he limitado en este trabajo a desarrollar un tipo de desautomatización transmedial centrada en la adaptación con pretensiones de fidelidad hacia la obra original. No obstante, existen otros tipos de desautomatización transmedial que se dan en fenómenos con una relación entre medios diferentes, que no están necesariamente ligados a una obra concreta, sino que ofrecen nuevas historias y procedimientos a partir de un mundo ficcional. Futuras investigaciones podrán profundizar en estos tipos de desautomatización mediante la búsqueda de la singularidad estética que existe en la obra con relación a las manifestaciones construidas en otros medios. Además, esto no se encuentra limitado a un círculo cerrado de medios dirigidos por grandes empresas, sino que se puede expandir a los usos que su público hace de estos elementos en su vida cotidiana, dándole a veces nuevos significados y desarrollando perspectivas inéditas.

## Bibliografía

- AARSETH, Espen (2006): «The Culture and Business of Cross-Media Productions», *Popular Communication*, vol. 4, núm. 3, pp. 203-211, disponible en línea en <[https://doi.org/10.1207/s15405710pc0403\\_4](https://doi.org/10.1207/s15405710pc0403_4)>.
- ADORNO, Theodor W. (2002): *Aesthetic Theory*, Robert Hullot-Kentor (trad.), Londres: Continuum.
- BAETENS, Jan (2016): «Between adaptation, intermediality and cultural series: the example of the photonovel», *Artnodes*, núm. 18, disponible en línea en <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3053>>.
- BAETENS, Jan y Domingo SÁNCHEZ-MESA (2020): «Transmedializando lo fantástico: una aproximación basada en el usuario», *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, vol. 8, núm. 2, pp. 21-40, disponible en línea en <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.731>>.
- BENIOFF, David y Daniel Brett WEISS (2011): *Juego de tronos*, HBO.
- BERLINA, Alexandra (2020): «Ostranenie: to give back the sensation of life», *RUS (São Paulo)*, vol. 11, núm. 16, pp. 43-66, disponible en línea en <<https://doi.org/10.11606/issn.2317-4765.rus.2020.168820>>.

- CASTRO BALBUENA, Antonio (2024): «El narrador-historiador de “Fuego y sangre” (2019) y su adaptación televisiva en “La casa del dragón” (2022)», *Avance en investigación sobre literatura: Teoría y crítica*, Mónica María Martínez Sariago y Gabriel Laguna Mariscal (eds.), pp. 552-574, Madrid: Dykinson.
- CLÚA, Isabel (2017): *A lomos de dragones. Introducción al estudio de la fantasía*, Ciudad de México: Bonilla Artigas editores.
- CONDAL, Ryan y George R. R. MARTIN (2022): *La casa del dragón*, HBO.
- COPMANS, Michelle Lucy (2024): «Game Of Thrones: Between History and Political Science», *New Manifestations from the Creation and Thought of the Fantastic*, Vicente J. Pérez Valero y Francisco Cuéllar Santiago (eds.), pp. 27-50, Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, disponible en línea en <<https://doi.org/10.14201/oAQ0372>>.
- DOLEŽEL, Lubomír (1999): *Heterocósmica: ficción y mundos posibles*, Félix Rodríguez (trad.), Madrid: Arco Libros.
- EICHENBAUM, Boris (1992): «El ambiente social de la literatura». En *Formalismo ruso y el grupo de Bajtin. Polémica, historia y teoría literaria*, E. Volek (ed.), pp. 239-49. Madrid: Editorial Fundamentos.
- FEIEREISEN, Stephanie, Dina RASOLOFOARISON, Cristel Antonia RUSSELL y Hope Jensen SCHAU (2021): «One Brand, Many Trajectories: Narrative Navigation in Transmedia», *Journal of Consumer Research*, vol. 48, núm. 4, pp. 651-81, disponible en línea en <<https://doi.org/10.1093/jcr/ucaa046>>.
- FERNÁNDEZ CASTRILLO, Carolina (2014): «Prácticas transmedia en la era del prosumidor: Hacia una definición del Contenido Generado por el Usuario (CGU)», *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, núm. 19, pp. 53-67, disponible en línea en <[https://doi.org/10.5209/rev\\_CIYC.2014.v19.43903](https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43903)>.
- GARCÍA LINARES, Germán (2022): *Teoría de la fantasía heroica*, tesis doctoral, Barcelona: Universitat de Barcelona, disponible en línea en <<http://hdl.handle.net/10803/675632>>.
- HAIMSON LUSHKOV, Ayelet (2023): «Game of Thrones and the Sublime», *Game of Thrones: A View from the Humanities. Vol. 1, Time, Space and Culture*, Alfonso Álvarez-Ossorio Rivas, Fernando Lozano, Rosario Moreno Soldevila y Cristina Rosillo López (eds.), pp. 167-189, Cham: Palgrave Macmillan.
- JENKINS, Henry (2003): «Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling», *MIT Technology Review*, disponible en línea en <<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>>.
- (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, Nueva York: New York University Press.
- KLASTRUP, L. y S. TOSCA. (2004): «Transmedial Worlds-Rethinking Cyberworld Design», *2004 International Conference on Cyberworlds*, pp. 409-416, Tokio: IEEE, disponible en línea en <<https://doi.org/10.1109/CW.2004.67>>.

- LIPOVETSKY, Gilles y Jean SERROY (2013): *L'esthétisation du monde: vivre à l'âge du capitalisme artiste*, París: Gallimard.
- LVOFF, Basil (2016): «When Theory Entered the Market: The Russian Formalists' Encounter with Mass Culture», *Urbandus Review*, vol. 17, pp. 65-85.
- MANOVICH, Lev (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós Ibérica.
- MARTIN, George R. R. (2022): *Fuego y sangre*, Natalia Cervera, Adela Ibáñez, Virginia Pérez de la Puente, Virginia Sáenz, Paco Vara y Juan Zuriaga (trads.), Barcelona: Debolsillo.
- MARTIN-GUART, Ramón, Amaia PANIAGUA-IGLESIAS, Joan-Francesc FONDEVILA-GASCÓN y Francisco Javier PÉREZ-LATRE (2024): «Relación entre planificación de medios y creatividad en un entorno de hibridación mediática y transmedialidad», *Revista Latina de Comunicación Social*, núm. 82, pp. 1-22, disponible en línea en <<https://doi.org/10.4185/rllcs-2024-2035>>.
- MAZIN, Craig y Neil DRUCKMANN (2023): *The Last of Us*, HBO.
- PÉREZ LATORRE, Óliver (2012): *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*, Barcelona: Ed. Laertes.
- ROAS, David (ed.) (2001): *Teorías de lo fantástico*, Madrid: Arco/Libros.
- RODRIGO DE HARO, Miguel (2024a): «Hacia un estudio de la evolución estética del videojuego de mundo abierto», *Entre pantallas y realidades: una travesía por el universo audiovisual*, Sheila Liberal Ormaechea y Javier Sánchez Sierra (eds.), pp. 387-98, Madrid: McGraw Hill.
- (2024b): «La vigencia del Shklovski postformalista: El asombro como la nueva teoría de la desautomatización», *Dicenda. Estudios de lengua y literatura españolas*, núm. 42, pp. 139-148, disponible en línea en <<https://doi.org/10.5209/dice.95530>>.
- ROSENDO, Nieves (2015): «Lo fantástico en Alan Wake: remediación, intermedialidad y transmedialidad», *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, vol. 3, núm. 1, pp. 73-93, disponible en línea en <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.181>>.
- (2016): «Character-centred transmedia narratives. Sherlock Holmes in the 21st century», *Artnodes*, núm. 18, disponible en línea en <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3046>>.
- ROSENDO, Nieves y Domingo SÁNCHEZ-MESA (2019): «Adaptación y transmedialidad. Crítica de una oposición agotada», *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, vol. 7, núm. 2, pp. 335-52, disponible en línea en <<https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.729>>.
- RYAN, Marie-Laure (ed.) (2004): *Narrative across media: the languages of storytelling*, Lincoln: University of Nebraska Press.
- (2015): *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- (2016): «Transmedia narratology and transmedia storytelling», *Artnodes*, núm. 18, disponible en línea en <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3049>>.
- SÁNCHEZ-MESA, Domingo, Espen AARSETH, Robert PRATTEN y Carlos A. SCOLARI (2016):

- «Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review», *Artnodes*, núm. 18, disponible en línea en <<https://doi.org/10.7238/a.voi18.3064>>.
- SÁNCHEZ-MESA, Domingo y Jan BAETENS (2017): «La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies», *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, núm. 27, pp. 6-27, disponible en línea en <[https://doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.2017271536](https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017271536)>.
- SANMARTÍN ORTÍ, Pau (2006): *La finalidad poética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización*, tesis doctoral, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, disponible en línea en <<https://eprints.ucm.es/id/eprint/7496/>>.
- SCOLARI, Carlos A (2013): *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*, Barcelona: Deusto.
- SHKLOVSKI, Viktor (1975): *La cuerda del arco: sobre la disimilitud de lo similar*, Victoriano Imbert (trad.), Barcelona: Editorial Planeta.
- (1992): «La conexión de los procedimientos de la composición del siuzhet con los procedimientos generales del estilo», *Antología del formalismo ruso y el grupo de Bajtín. Polémica, historia y teoría literaria*, Emil Volek (ed.), pp. 123-156, Madrid: Editorial Fundamentos.
- (2021): *On the Theory of Prose*, Shushan Avagyan (trad.), Dallas: Dalkey Archive Press.
- TARRAGÓ MUSSONS, Anna (2023): «*Game of Thrones* y *House of the Dragon*: estudio de las series basadas en la obra de George R.R. Martin y análisis de situaciones rupturistas con la high fantasy», *Territorios de la alta fantasía*, Mario-Paul Martínez Fabre y Fran Mateu (eds.), pp. 117-127, Valencia: Tirant lo Blanch.
- TODOROV, Tzvetan (1980): *Introducción a la literatura fantástica*, Tlahuapan: Premia Ed.
- TOSCA, Susana y Lisbeth KLAstrup (2019): *Transmedial Worlds and Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*, Nueva York: Routledge.
- TYNIÁNOV, Yuri (1992): «Sobre la evolución literaria». En *Formalismo ruso y el grupo de Bajtín. Polémica, historia y teoría literaria*, Emil Volek (ed.), pp. 251-267, Madrid: Editorial Fundamentos.
- (2018): «Dostoievski y Gógol. Hacia una teoría de la parodia», *Yuri Tyniánov. El intervalo y otros ensayos*, Cristian Cámara Outes (ed.), pp. 30-57, Madrid: Ediciones Asimétricas.
- WAGNER, Graham y Geneva ROBERTSON-DWORET (2024): *Fallout*, Amazon Studios y Bethesda Game Studios.
- WOLF, Werner (2022): «The Concept 'Transmediality', and an Example: Repetition across Arts/Media», *Aletria: Revista de Estudios de Literatura*, vol. 32, núm. 1, pp. 213-232.

*Puentes entre mundos: Nuevas representaciones de la fantasía* es una monografía colectiva acerca de un género que, desde sus orígenes clásicos, y a través de su reinención en el Romanticismo y su canonización en el siglo xx, se ha convertido en uno de los fenómenos culturales más vivos y dinámicos del xxi: la narrativa fantástica. Los autores son una docena de investigadores universitarios del ámbito de los estudios literarios y culturales. El libro está estructurado en un amplio capítulo introductorio y una serie de estudios de caso que profundizan, desde diversas perspectivas teóricas, en aspectos y ejemplos concretos de la fantasía contemporánea. Esta se aborda tanto en su forma estrictamente literaria —sin olvidar sus antecedentes mitológicos— como en otros medios de expresión —cómic, cine, teleseries o videojuegos—. Este enfoque poliédrico permite establecer una visión, si no exhaustiva, sí bastante ajustada del estado actual de un género multiforme cuyos límites no cesan de ensancharse. La amplia curiosidad que la fantasía contemporánea suscita hace que el libro, aun cumpliendo los estándares de rigor de una publicación académica, pueda aportar nuevos puntos de vista a cualquier interesado en la materia.