

DEL LIBRO A LA PANTALLA: LA SERIE JUVENIL “DRAGAL” DE ELENA GALLEGO

Carmen Ferreira Boo

Universidad de La Coruña

Resumen. Se comentan las principales claves narratológicas de la serie “Dragal” escrita por Elena Gallego, la primera serie juvenil fantástica de la Literatura Infantil y Juvenil gallega, compuesta por cinco títulos. Se explican las claves del éxito alcanzado entre el público lector y en cuanto a crítica, premios recibidos y traducción a otras lenguas, como el castellano, el catalán y el inglés, comentando los principales epitextos analógicos y digitales, como la página web propia, dividida en diferentes secciones que acogen epitextos audiovisuales y textuales sobre presentaciones, encuentros con lectores, actividades educativas, booktrailer, etc.; y los perfiles en redes sociales de Facebook y Twitter que ayudan a visibilizar y promocionar la serie al compartir noticias, novedades, proyectos y opiniones de los fans. Por último, se repasan los proyectos más importantes creados en torno a la saga, como el proyecto digital y crossmedia de Ficción Producciones; y otros más específicos dirigidos al ámbito educativo, como el Proyecto Dragal de la Secretaría Xeral de Política Lingüística de la Xunta de Galicia.

Palabras clave: literatura fantástica, Dragal, Elena Gallego, literatura infantil y juvenil gallega, serie juvenil

Abstract. The main narratological keys of the series “Dragal” written by Elena Gallego, the first fantastic youth serie of Galician Children’s and Young People’s Literature, are discussed. It consists of five titles. The keys to success achieved among the reading are explained, and in terms of criticism, awards received and translation into other languages, such as Spanish, Catalan and English, commenting on the main analog and digital epitexts, such as the website itself, divided into different sections that host audiovisual an textual epitexts about presentations, meetings with readers, educational activities, booktrailes, etc.; and the social media profiles of Facebook and Twitter that help to make visibles and promote the series by sharing news, news, projects and fan opinions. Finally, the most important projects created around the saga are reviewed, such as Ficción Producciones’ digital and crossmedia project, and other more specific ones aimes at the educational field, such as the Dragal Project of the Secretaría Xeral de Política Lingüística of the Xunta de Galicia.

Keywords: fantastic literature, Dragal, Elena Gallego, Galician children's and youth literature, youth serie

1. La serie juvenil “Dragal”: reivindicación del dragón gallego

Esta serie¹ supone, según ha destacado la numerosa recepción crítica académica y divulgativa², la primera serie juvenil fantástica en la Literatura Infantil y Juvenil gallega con la que irrumpe en el panorama literario infantil y juvenil gallego la escritora Elena Gallego Abad (Teruel, 1969), perteneciente a la “Generación de los 90” (Roig Rechou, 2015)³. Surge como un reto personal para ofrecerle a su hijo adolescente una serie semejante a otras exitosas a nivel mundial, con la finalidad de reivindicar, transmitir y dar a conocer al lectorado juvenil la riqueza del patrimonio legendario gallego, escapando de las directrices de su generación al inscribirse en la línea mítico-legendaria de recreación de mundos mitológicos, que habían iniciado en la década de los ochenta escritores procedentes de la literatura de adultos (Mociño, 2015). Se crea un sugestivo universo ficcional que se inserta en la realidad cotidiana, mezclando rasgos de las novelas de aventuras, policiales, de detectives, de iniciación con recurrencia a múltiples elementos de carácter identitario y con referencias a la tradición culta y popular, que la autora reescribe y actualiza (Roig Rechou, 2015: 343; Mociño, 2015) con clara intención ideológica.

Publicada originariamente en la colección “Fóra de Xogo” de Edicións Xerais de Galicia, actualmente se configura como una pentalogía que se inicia en el año 2010 cuando *A herdanza do dragón* se publica después de quedar finalista en el Premio Fundación Caixa Galicia en la edición de 2009 al ser recomendada por el jurado. Esta primera entrega enseguida alcanza éxito entre el público lector y reconocimiento por parte de la crítica literaria, y el editor, Manuel Bragado, como tiene indicado la autora en numerosas entrevistas, le propone continuar la historia, ya que tenía un final abierto que daba pie a seguir las aventuras de los protagonistas. Sucesivamente aparecen los otros cuatro títulos: *A metamorfose do dragón* (2011), *A fraternidade do dragón* (2012), *A estirpe do dragón* (2015) y la que es hasta el momento la

¹ Este concepto hace referencia a un “conjunto ilimitado de obras de un mismo autor, que se desarrollan en sucesión temporal y crean un universo constante organizado en torno a un personaje, individual o colectivo” (Sotomayor, 2001: 46).

² Como se puede observar si se consultan los Informes de Literatura (Roig Rechou, 1995-2018) del Centro Ramón Piñeiro para la Investigación en Humanidades, el único proyecto en Galicia que acoge una publicación anual sobre la producción y recepción de Literatura en gallego.

³ Esta generación se caracteriza por acoger escritores, pertenecientes a distintas profesiones, nacidos entre 1960 y 1975 que se iniciaron a mediados de la década de los años 90; y que fijó su atención en la problemática social de la juventud, empleando un lenguaje muy identificado con ese lector y situándose en un plano de subversión y ruptura con lo “políticamente correcto”, dando prioridad a la conflictividad de la sociedad urbana, al mostrar el desencanto de las generaciones más jóvenes y la influencia de los medios de comunicación de masas (Roig Rechou, 2015: 17-18).

última entrega *O segredo do dragón* (2019). En líneas generales, la serie relata todo el proceso de metamorfosis en dragón que sufre un adolescente incomprendido Hadrián, cumpliendo así la profecía del renacimiento del último dragón gallego; y todas las vicisitudes y aventuras que debe superar, en compañía de su inteligente amiga Mónica, que acaba enamorándose de él, ayudados por un amuleto protector u objeto mágico, la medalla que le dejó su padre en herencia después de fallecer, y los miembros de la Fraternidad del Dragón, para que se pueda consumir con éxito esa transformación, que supondrá el descubrimiento de su verdadera identidad y los poderes heredados de su familia, y que culminará con la venida del último dragón y el inicio de una nueva era.

Por lo tanto, la autora propone una relectura en clave fantástica de la eterna lucha entre el bien y el mal, de los miedos y las inseguridades de la adolescencia, de la dualidad del ser humano y el descubrimiento de la identidad, que se integra en una historia propiamente gallega y en el legado cultural de la rica tradición universal (Roig Rechou, 2015 y Mociño-González, 2015 y 2018). Se configura como

unha suxestiva cosmogonía da tradición occidental na que se inscriben as nosas raíces, cuxas recreacións míticas desenvolven un diálogo co material lendario e mítico que é interpretado e reformulado en función dos intereses do mundo dragaliano, nalgúns aspectos moi próximo ao mundo artúrico, no que o potencial lectorado atopa unha oportunidade para a reflexión sobre o autoconhecimento, o proceso de maduración, a busca do noso lugar no mundo e a importancia da educación, o coñecemento e a lectura como descuberta, ademais de comprender aos que nos rodean como modo de integración e aceptación persoal (Mociño-González, 2018: 67-68).

Las cinco novelas presentan las características propias de una serie, señaladas por Sotomayor (2001), como son la idea de multiplicidad o conjunto, el carácter sucesivo, la existencia de una marca de correlación (los personajes) y autor único, que las hace atractivas al público lector y que propician la creación de un mundo literario de ficción y un universo de fans a su alrededor, incluso de adolescentes anteriormente no aficionados a la lectura. Concretamente se caracteriza por una serie de rasgos que la definen:

1. Conjunto de cinco volúmenes que a nivel de paratextos ofrecen un título general *Dragal*, acompañado de un número romano (I, II, III, IV y V) que indica la sucesión de los volúmenes, y un subtítulo específico temático que se refiere al punto central de la narrativa y al personaje principal o marca de correlación, el dragón; además de la uniformidad y cohesión que ofrece en cuanto a formato material, la inserción en una

colección literaria, la estética gráfica de la ilustración de la cubierta y la elección de la tipografía única de gran impacto visual.

2. Unicidad formal, al dividirse todas ellas en capítulos breves que agilizan la lectura y en los que se alterna la narración de la acción con el diálogo de los personajes; y estructura de historia única, pues todos los títulos ofrecen una composición cohesionada en torno a una única línea argumental, que se configura como tema o tópico constante: el renacimiento del dragón mediante la metamorfosis de Hadrián. Todo ello se consigue hábilmente por la autora al insertar a partir del segundo título información al lector para no perder el hilo narrativo, ofreciendo un pequeño resumen de lo sucedido en las entregas anteriores, de quiénes son los personajes, qué ha sucedido anteriormente y en qué momento se inicia la acción...
3. Creación de un universo literario que se consolida en la repetición y que adquiere vida y realidad, pues combina muy hábilmente datos históricos de distintas épocas, gracias a un proceso de documentación riguroso y exhaustivo de la autora que busca el dato concreto, con leyendas y mitos referidas a distintos espacios en los que se desarrolla la acción y con elementos fantásticos, como el proceso de metamorfosis en dragón. Todo ello rodeado de detalles realistas que crean verosimilitud al estar ambientada la historia en una típica villa gallega inconcreta en el tiempo presente.
4. Reivindicación de la figura del dragón mitológico, relacionado con la leyenda de la Reina Lupa del Pico Sacro y el Camino de Santiago, y la existencia de una Fraternidad del Dragón que pervive desde tiempos inmemoriales para revivirlo, según cuenta la profecía.
5. Introducción de cuestiones heterogéneas de distintas disciplinas, como conocimientos sobre alquimia y la búsqueda de la piedra filosofal; la presencia del misterio e intriga, con la existencia de unas catacumbas y una cripta oculta, dedicada al dragón; y la magia, que aparece en distintos códices medievales con saberes milenarios que perviven ocultos en diversas bibliotecas de iglesias.
6. Interconexiones temáticas y narrativas en las distintas novelas de la saga, y la progresión argumental de la historia que se realiza a lo largo de las cinco novelas que se cierran con finales totalmente impactantes, después del desarrollo de toda la acción hasta llegar al final apoteósico que incita a continuar la lectura de las siguientes entregas para saber cómo evoluciona, manteniendo la curiosidad del lector en todo momento, tanto en cuanto al mantenimiento de la intriga durante toda la novela, con una dosis acertada de

los datos que ofrece la autora, como en cuanto a la curiosidad prospectiva por saber qué va a ser de los personajes principales.

7. Elección de un personaje principal protagonista, el joven Hadrián, que se ve aislado e incomprendido en el instituto y que, partiendo de una carencia afectiva por la muerte de su padre, encuentra respuestas a los poderes heredados de su saga familiar, gracias a su amuleto protector. Cuenta con la ayuda de una muchacha valiente e inteligente, Mónica, que se configura como la ayudante o partenaire femenina, de la que se acaba enamorando (Ferreira da Silva, 2011). A lo largo de la serie, Hadrián se rodea de una galería de personajes variada y que se complementan sin dar protagonismo excesivo a uno sobre los otros, de manera que se puede hablar de un protagonismo coral en el que destaca el trío de adolescentes, formado por Hadrián, Mónica y Brais -quien actúa como antagonista hasta que se adhiere a la causa del dragón-, que vive situaciones cotidianas en el contexto escolar, familiar y social de una villa gallega, conectando con el lector adolescente. En este sentido, hay que destacar también la elección de los nombres de los personajes con sentido simbólico.
8. Tratamiento de cuestiones problemáticas actuales y próximas a los adolescentes, una estrategia narrativa que permite conectar con los intereses del lector esperado. Se abordan el amor adolescente, el acoso escolar, la amistad, la solidaridad, el compañerismo y, sobre todo, la reivindicación de la identidad gallega, implícita en la trama de las novelas, mediante la recurrencia a una serie de elementos ficcionales como los lugares y monumentos emblemáticos (iglesia de San Pedro), las tradiciones y materiales legendarios (la Poza da Moura, el Pico Sacro) y símbolos asociados a la herencia recibida (dragón, medallón, la marca uróboros...) (Mociño-González, 2018).

2. La transposición del libro a la pantalla: Nuevos formatos. El fenómeno fan.

El éxito de la serie, tanto en Galicia como en el resto de España, se puede rastrear en la red de epitextos⁴ (Taberero, 2013 y Lluch, Taberero-Sala y Calvo-Valios, 2015), tanto impresos como virtuales, que ha generado y que inciden en destacar tanto la calidad literaria y narrativa como las actividades de divulgación, promoción y formación lectora, desarrolladas alrededor del fenómeno “Dragal”. Entre ese conjunto de epitextos, acciones, actividades y proyectos, hay que destacar que cumple con todos los indicios señalados por Sotomayor y Díaz

⁴ Definido por Genette (1987) como cualquier elemento paratextual que no está anexo al texto en el mismo volumen, sino que circula libremente en un espacio físico y social prácticamente ilimitado.

(2013: 61-63)⁵ para la consideración de una obra como clásico, como se relaciona a continuación:

- a) La obtención de premios, pues la canonización y legitimación de un autor, un género o una tendencia tienen pocas posibilidades de coronarse si no media un galardón que lleve implícito un valor económico o cualquier otro peso específico (Tarrío, 2013: 30). Como ya se ha mencionado, el primer título de la saga resultó finalista del Premio Fundación Caixa Galicia de Literatura Juvenil⁶ del año 2009, que promueve la Fundación Caixa Galicia junto con Edicións Xerais de Galicia, recibió el premio Frei Martín Sarmiento 2012 (otorgado por los alumnos de centros católicos de Galicia, categoría 1º y 2º de la ESO).
- b) La numerosa recepción crítica, no sólo divulgativa sino académica, que se hace eco y alaba sus virtudes, realizada por críticos literarios y por lectores, tanto en la prensa escrita (revistas, suplementos semanales o dominicales y secciones de cultura de periódicos), como en páginas web, blogs e incluso estudio y análisis de su obra en monografías (Roig Rechou, 2015) y artículos de investigación en revistas especializadas (Mociño, 2015 y Mociño-González, 2018).
- c) Las frecuentes y numerosas ediciones de las obras, que demuestra el éxito de público lector: la primera novela lleva once ediciones en gallego; la segunda, en la cuarta; y la tercera en la segunda. Además, fue escogida entre 248 obras por el Proyecto New Spanish Books del Instituto de Comercio Exterior de España, en colaboración con el Ministerio de Cultura en el año 2015 en Francia para la venta de derechos de traducción de editoriales y agentes literarios españoles en mercados exteriores, como Noruega, Finlandia, Italia, Polonia, Brasil, Corea, Alemania, E.E.U.U., Francia, Japón y Reino Unido.
- d) Las múltiples traducciones a otras lenguas: las tres primeras entregas han sido traducidas al castellano por la editorial Anaya; las dos primeras al catalán por Pagés Editors, que inician la colección “Nandibú de Literatura Infantil y Juvenil”; y las cuatro primeras al inglés por Smal Stations en la colección “Galician Wave”.

⁵ Esos indicios son: número de ediciones, reimpressiones y reediciones y pervivencia en el tiempo; presencia del nombre del galardonado en los paratextos; inclusión de la obra premiada en selecciones de libros para el itinerario formativo de la infancia y adolescencia; experiencias de animación lectora sobre la autora o sobre alguna de sus obras; e investigaciones sobre la autora publicadas como libros monográficos.

⁶ Se trata de uno de los premios más importantes y de mayor reconocimiento a nivel autonómico, además de ser un importante indicador de la aceptación por parte del público lector.

- e) La labor incansable de la autora en promoción, divulgación y formación que se materializa en las numerosas presentaciones en ferias del libro de Galicia, España (como la Feria del Libro de Madrid) y el mundo (como la Feria Internacional del Libro de Argentina o de Guadalajara en México); en entrevistas en distintos medios de comunicación (televisión, radio, prensa escrita y digital...); y encuentros con lectores y actividades de promoción de la lectura.
- f) Otras actividades de divulgación que ayudan a la promoción del libro y la lectura, como la campaña de “Bookcrossing”, desarrollada en los aeropuertos de Vigo y París, el templo del lama en Pekín y la torre de Fukuoka de Kyoshu en Japón.
- g) Además, todas estas actividades de crítica y divulgación se complementan con una serie de epítextos virtuales que se configuran como nuevas formas de promoción y difusión del libro y que acogen y aglutinan toda la información relacionada con la serie, como la página de la autora con secciones específicas dedicadas a “Dragal” (como “Fantástica saga”, “Dragal na Rede”, “Press Club” y “Dragali@nos”), el blog de Edicións Xerais de Galicia, la página específica de Dragal en cinco idiomas que recoge todo el universo dragaliano (novedades e información de ediciones y traducciones, lectura de fragmentos, análisis y comentario del argumento, personajes y elementos característicos; toda la prensa y proyectos y programas de dinamización, además de una galería con imágenes de encuentros, presentaciones, intervenciones de la autora, etc. Como señala Albadalejo (2009), “la existencia de construcciones web (sitios y páginas web) de autores y autoras es un importante elemento para el conocimiento literario, por la agrupación de distintas obras o de informaciones sobre las mismas, así como por las posibilidades de comunicación interactiva que ponen a disposición de la bidireccionalidad, siempre necesaria, entre autores y lectores; el contacto interactivo entre lectores y autores hace posible una comunicación que ahora se produce con una rapidez e inmediatez de las que nunca antes se había podido disponer”.
- h) Creación de perfiles en redes sociales de Facebook (<https://www.facebook.com/dragaliana>) y Twitter (@Dragalianos) propios y dinámicos, en los que los fans de la serie pueden hacer comentarios y dar sus opiniones.
- i) Concursos, lecturas de partes de la obra o de la obra completa, como es el caso de la cuarta entrega que la editorial Xerais liberó durante el confinamiento y estado de alarma.

- j) Elaboración de booktrailers⁷ profesionales, en los que confluyen el cine con la literatura ya que utilizan el tráiler para promocionar la lectura de una obra literaria; “Se trata de una película muy breve que adelanta la exposición de la historia. La música, la palabra, oral y escrita, e incluso el movimiento centran este tipo de presentación. Realmente esta clase de book-trailer podría definirse como un microrrelato” (Taberero, 2013: 216), que se publican en el canal de YouTube o incluso algunos realizados por lectores para recomendar su lectura, siendo de gran utilidad didáctica para la formación lectora mediante la creación de nuevos ejemplos por parte del alumnado de distintas etapas, ya que “se convierte en un instrumento no solo de promoción de la lectura sino también de desarrollo de la competencia literaria en el marco de la escuela 2.0 que entiende la construcción del conocimiento de una forma interactiva y compartida” (Taberero, 2013: 219).
- k) Toda esta actividad divulgativa se amplía con el proyecto *crossmedia* de Ficción Producciones que en el año 2013 compró los derechos para desarrollar un proyecto multimedia alrededor de la serie “Dragal” que está en fase de elaboración y producción y que incluye la realización de un cómic digital interactivo, preparado por dos historietistas reconocidos, David Rubín y Carlos Portela; la adaptación de guión al cine; el desarrollo de vídeo-juegos para varias plataformas, la creación de una comunidad de fans en las redes sociales ya citadas, denominada la “Fraternidad del Dragón” y una interesante wiki interactiva, “claros indicios del éxito de un personaje de ficción o un universo literario en interacción con otros sistemas de funcionamiento social, económico y cultural que confluyen en la atención a un mismo destinatario” (Sotomayor, 2001: 64).

3. Literatura, promoción de la lectura, creatividad y educación

Si analizamos aquellas actividades e iniciativas que se enfocan en fomentar el hábito lector, lamentablemente cada vez menos frecuente, y desarrollar actividades didácticas y creativas, para estimular la creación literaria en los más jóvenes, las actividades inspiradas en esta saga se han basado principalmente en:

⁷ Como indica Rovira-Collado (2017: 62), se caracterizan por su poca duración y gran intensidad, funcionando como un pequeño avance, para tratar de enganchar al público, además de proporcionar información; y según Taberero (2013) se corresponden con la traducción virtual de peritextos como los textos de contracubierta, aunque el book-trailer incide en el aspecto artístico, mientras que la contracubierta se centra en la trama argumental.

- ✓ Elaboración de distintas guías de lectura, que complementan a las novelas y que sirven como recurso didáctico al servicio del profesorado, o incluso del mediador entre el libro y el lector en general, al proponerle distintos recursos digitales e impresos para profundizar en cuestiones como la historia, la mitología, la onomástica... y actividades para realizar antes y después de la lectura que buscan trabajar las inteligencias múltiples. Es el caso de las guías elaboradas en castellano por la editorial Anaya y otras realizadas por los propios docentes con fines escolares.
- ✓ Organización y realización del proyecto internacional “Dragal Work Camp” del Instituto de la Juventud (INJUVE) con la colaboración de la Consellería de Traballo e Benestar de la Xunta de Galicia, que consistió en la realización de un campamento en el entorno del Pico Sacro, lugar en Galicia relacionado con la leyenda de la Reina Lupa y el dragón. En él participaron jóvenes de entre 18 y 30 años de Alemania, Rusia, Francia, Turquía y distintas comunidades autónomas de España (Logroño, Sevilla, Almería, Valencia y A Coruña) que realizaron actividades relacionadas con el medio ambiente, la pintura, la escultura, la ilustración, el diseño gráfico, la banda diseñada, la video-creación; elaboraron una audioguía y una mapa sonoro del entorno del Pico Sacro. La finalidad era poner en valor el patrimonio cultural y artístico gallego y dinamizar, a través de la creatividad, la zona del Pico Sacro y el Camino de Santiago en los ayuntamientos de Santiago de Compostela, Boqueixón, Padrón y Vedra.
- ✓ Puesta en marcha del “Proyecto Dragal” por parte de la Secretaría Xeral de Política Lingüística de la Xunta de Galicia. Se trata de un proyecto multidisciplinar alrededor del universo dragalio, la propuesta más interesante a nivel educativo, que anima al alumnado a la lectura y a crear e investigar, fomentando el uso de la lengua gallega en el lectorado juvenil y las TICs. Incluye la participación de distintos departamentos de los Institutos de Enseñanza Secundaria de Galicia (Lengua Gallega, Inglés, Educación Plástica y Visual, Geografía e Historia, Tecnología, Música, Religión y Orientación), coordinados por los Equipos de Dinamización de la Lengua gallega. Hasta la actualidad se han realizado cuatro ediciones, con una participación numerosa de institutos y alumnado, que se desarrollan durante todo el curso académico en todo el ámbito de la comunidad autónoma gallega: un primer programa piloto en el curso académico 2013-2014 (530 alumnos, 40 docentes y 7 centros) y tres ediciones que abarcaron el curso

escolar 2014-2015 (659 alumnos, 55 docentes y 11 IES), el curso escolar 2015-2016 (260 alumnos, 20 docentes y 6 IES) y el curso académico 2016-2017 (377 alumnos, 18 docentes y 6 IES).

Las actividades realizadas se reparten entre los tres trimestres que dura el curso académico y abarcan actividades motivadoras, de desarrollo e investigación, de cooperación y competición, de consolidación, de refuerzo, de ampliación y de evaluación: En primer lugar, como se puede apreciar en la Tabla 1, el alumnado de cada centro escolar tenía en el primer trimestre un encuentro con la autora de la serie en la que tenía lugar la presentación de la obra, en la que podían interactuar con ella y hacerle preguntas, y se visualizaba el book-trailer. Después se dragalizaban los centros con ambientación de la novela y se realizaba la lectura y análisis de la obra, comentando aquellos aspectos narrativos más importantes, la psicología de los personajes, etc. Al finalizar, se realizaba la tarjeta identificativa de cada miembro dragaliano, se hacía un cuestionario individualizado y se creaban los distintos grupos de trabajo, siguiendo distintos criterios, para acabar con la competición “Dragalitos”.

El segundo trimestre es el más trabajoso, se pasa de un ambiente de puesta en contacto, que busca fomentar el interés y la motivación, a un ambiente de trabajo cooperativo basado en recoger leyendas y juegos tradicionales de la comarca, echando mano de la sabiduría y conocimiento de la gente más mayor (abuelos y padres), también se hace una búsqueda del significado de los nombres propios y se editan los contenidos en la wiki creada para tal fin (ver tabla 2) a partir de una unidad didáctica realizada por una docente, pero siempre fomentando la creatividad y el juego para promover un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el trabajo cooperativo y la gamificación.

El tercer trimestre vuelve a estar dedicado a actividades más lúdicas y que engloban todos los contenidos trabajados y aprendidos a lo largo del proyecto, pues se realiza una exposición en cada uno de los centros con todo el material elaborado a lo largo del curso y un encuentro lúdica intercentros en el Pico Sacro, que consiste en una jornada de convivencia en la que el alumnado y profesorado de los Institutos de Enseñanza Secundaria participantes se conocen e interactúan, teniendo lugar un juego de rol cooperativo basado en la búsqueda del tesoro.

| 1 ^{er} trimestre | 2 ^o trimestre | 3 ^{er} trimestre |
|---|--|---|
| Presentación escritora Dragalización de centros Lectura y comentario Cuestionario individualizado Creación de grupos de trabajo Competición “Dragalitos” | Recogida de leyendas y juegos tradicionales. Búsqueda onomástica Edición contenidos wiki, a partir de unidad didáctica docente | Exposición material elaborado Encuentro lúdico intercentros: jornada de convivencia con juego de rol cooperativo de busca del tesoro |

Tabla 1. Actividades proyecto “Dragal” según trimestres. Fuente: elaboración propia

En cuanto a los contenidos de la wiki educativa a la que accedían los dragalianos con clave, que se basa en la unidad didáctica elaborada por la docente Loli Cid, cuenta con once secciones, subdivididas en:

1. Presentación: introducción que contiene vídeo de presentación, lectura de fragmento de texto, book-trailer y videoconferencia.
2. La novela: donde se desgrana el argumento y se caracterizan y se describen los personajes y el espacio. Cuenta con un cuestionario de comprensión lectora.
3. Actividades I: que recogen los resultados de hacer los retratos de los personajes, recrear los espacios, analizar los antropónimos y una “Dragalpedia”, con todo tipo de entradas wiki que aportan información de cualquier elemento del universo dragaliano, como arte románico, simbología, alquimia, cristianización y culto pagano, adolescencia y acoso escolar.
4. Topoteca: sección para trabajar la toponimia, que incluye instrucciones, un nomenclátor de la Fraternidad, actividades lúdicas (topolecer), toponimia legendaria y geografía imaginaria.
5. Diccionario para consultar y compartir vocabulario desconocido que aparece en la serie.
6. Tesoros mágicos: espacio destinado a la recogida de leyendas y su localización.
7. Galería de imágenes de las actividades realizadas por los centros escolares.
8. Juegos interactivos: veinte juegos que incluyen rompecabezas, sopa de letras con términos de arte románico, sentimientos, espacios, espeleología...), emparejados y crucigramas (prendas de vestir, medidas de longitud...), relacionar sinónimos o símbolos.

9. Final a la carta: actividad creativa para elaborar finales alternativos de la historia.
10. Googlemaps para localizar el patrimonio recuperado.
11. Foro para participar y compartir experiencias.

4. Conclusiones

Como se ha podido ver, la serie que se inició con la publicación analógica fue creciendo gracias a una red de epitextos, tanto analógicos como digitales, y a una serie de proyectos multidisciplinares, al punto de conformarse toda una constelación multimodal (Rovira-Collado, Serna y Bernabé, 2016 y Rovira-Collado, 2019) en la que confluyen las denominadas narrativas transmedia, que abarcan libros, películas, videojuegos, novelas gráficas, epitextos virtuales en la red, etc. ya que, como indica Sotomayor (2001: 62), “la facilidad de recepción de la narrativa en serie se advierte también en la frecuencia con que estos relatos pasan a otros lenguajes de difusión masiva, como la televisión o el cómic, utilizando los mismos procedimientos narrativos”. De hecho hay que destacar que el carácter expansivo de las sagas fantásticas las vincula a otros lenguajes de la cultura mediática, como son el mundo de la imagen, la animación, el cine o el juego estratégico (tanto analógico, el juego de rol, como digital, el videojuego), “por la presión o demanda del “fandom”, de los aficionados, que de algún modo están solicitando la continuación o la versión alternativa de la historia en otro lenguaje o soporte” (Martos Núñez, 2006: 70), produciéndose sinergias, debidas a factores de producción y recepción.

Se trata de una iniciativa sin precedentes en la Literatura Infantil y Juvenil gallega, que ha tenido apoyo de distintas instituciones públicas y que traspasa lo analógico hasta llegar a proyectos interesantes digitales que toman como referencia la saga dragaliana para crear todo un universo literario, que excede el formato de libro y que busca la interacción con el lector adolescente, conformando un fenómeno fan en distintas redes sociales y con proyección en el ámbito lúdico y educativo, mediante diferentes tipos de recursos y el uso de las TICs, como elemento motivador del alumnado, que ve en lo novedoso un estímulo para efectuar su aprendizaje, para fomentar el hábito lector, el uso de la lengua gallega, las metodologías activas, el trabajo cooperativo y la creatividad artística y literaria a favor de la educación literaria y artística, además de reivindicar el patrimonio inmaterial gallego y los mitos y símbolos propios.

Como señala Albadalejo (2019), la conexión entre tecnología digital y literatura en el mundo contemporáneo es fundamental, ya que

Si la conexión entre una y otra es algo evidente e imprescindible en el caso de la literatura digital, no es menos importante la conexión entre ambas en el caso de la literatura no digital, que, actualmente, gracias al apoyo tecnológico, alcanza unas posibilidades de almacenamiento activo, de presentación, de búsqueda, de análisis y de interpretación como nunca antes había tenido (Albadalejo, 2009).

Bibliografía

- Albadalejo, T. (2009). Literatura y tecnología digital: producción, mediación, interpretación. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/literatura-y-tecnologa-digital-produccion-mediacion-interpretacion-0/html/02485b9e-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html#I_0
- Ferreira da Silva, V. R. (2011). Dragal. A herdanza do dragón, de Elena Gallego Abad. *Malasartes. Cadernos de Literatura para a Infância e a Juventude*, 21-22, 114-115.
- Genette, G. (1987). *Seuils*. Paris: Éditions du Seuil.
- 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), 797-804. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde <http://dx.doi.org/10.3145/epi.2015.nov.11>
- Martos Núñez, E. (2006). Tunear los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura.”. *Ocnos*, 2, 63-77. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde https://doi.org/10.18239/ocnos_2006.02.04
- Mociño, I. (2015). La (re)construcción de la identidad en la narrativa juvenil gallega. Entre la épica y la memoria histórica. *Tropelías*, 23, 118-133.
- Mociño-González, Isabel (2018). Dragal e a reafirmación da identidade. *Elos. Revista de Literatura Infantil e Xuvenil*, 5, 55-71. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde <http://dx.doi.org/10.15304/elos.5.5377>
- Roig Rechou, B. A. (Coord.) (1996-2017). *Informe de Literatura*. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia/Centro Ramón Piñeiro para a Investigación en Humanidades. Obtenido el 20 de mayo de 2020 desde <http://www.cirp.es/rec2/informes/>.
- Roig Rechou, B. A. (Coord.) (2015). *Historia da Literatura Infantil e Xuvenil Galega*. Vigo: Edicións Xerais de Galicia.

- Rovira-Collado, J. (2017). Booktrailer y Booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector. *Investigaciones Sobre Lectura*, 7, 55-72. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5891270>
- Rovira-Collado, J. (2019). Clásicos literarios en constelaciones multimodales. Análisis de propuestas de docentes en formación. *Tejuelo*, 29, 275-312. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde <https://doi.org/10.17398/1988-8430.29.275>
- Rovira-Collado, J.; Serna, R. y Bernabé, C. (2016). Nuevas estrategias digitales para la Educación Literaria: gamificación y narrativas transmedia en constelaciones literarias. En R. Roig-Vila (Ed.). *Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 2968-2976). Barcelona: Octaedro. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/61840>
- Sotomayor, M. V. (2001). Literatura en serie. En P. Cerrillo y J. García Padrino (Coords.). *La literatura infantil en el siglo XXI* (pp. 41-65). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, col. Estudios, n.º 81.
- Sotomayor, M. V. y Díaz, J. (2013). Los premios Lazarillo y Nacional de Literatura Infantil y Juvenil. En B. A. Roig Rechou, I. Soto y M. Neira (Coords.). *Premios literarios e de ilustración na LIX* (pp. 59-87). Vigo/Santiago de Compostela: Edicións Xerais de Galicia/Red Temática LIJMI. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde http://www.usc.es/export9/sites/webinstitucional/gl/proxectos/lijmi/descargas/BVC_premios-literarios-e-de-ilustracion-na-lix.pdf
- Taberner, R. (2013). El booktrailer en la promoción de la lectura del relato. *Quaderns de Filologia. Estudis Literaris*, vol. XVIII, 211-222. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde <http://roderic.uv.es/handle/10550/45681>
- Taberner, R. (2016). Los epitextos virtuales en la difusión del libro infantil: Hacia una poética del book-trailer. Un modelo de análisis. *Ocnos*, 15 (2), 21-36. doi: 10.18239/ocnos_2016.15.2.1125
- Tarrío, A. (2013). Os premios literarios. En B. A. Roig Rechou, I. Soto y M. Neira (Coords.). *Premios literarios e de ilustración na LIX* (pp. 15-34). Vigo/Santiago de Compostela: Edicións Xerais de Galicia/Red Temática LIJMI. Obtenido el 7 de julio de 2020 desde http://www.usc.es/export9/sites/webinstitucional/gl/proxectos/lijmi/descargas/BVC_premios-literarios-e-de-ilustracion-na-lix.pdf