

Las narrativas transmedia en la saga de HARRY POTTER: análisis de un neo- fenómeno cultural

*Transmedia Storytelling in The HARRY POTTER SAGA: An
Analysis of a Neo-Cultural Phenomenon*

*Narrativas transmídia na saga HARRY POTTER: análise de
um fenômeno neocultural*

*Les récits transmédia dans la saga de Harry Potter: analyse
d'un néo-phénomène culturel*

*Трансмедийные нарративы в саге о Гарри Поттере:
анализ некультурного феномена*

 **Irene C. Marcos Arteaga¹**
Universidad de La Laguna,
España
imarcosarteaga@gmail.com

¹ Doctora por la Universidad de La Laguna, especializada en estudios comparados de literatura y cine de fantasía y mitocrítica. Ha llevado a cabo trabajos de investigación en la *Reuben Library del British Film Institute* de Londres y en la Facultad de Letras de la Universidad de Porto.

Resumen

Desde la adaptación de las novelas de J.R.R. Tolkien y J.K. Rowling a principios de los años 2000, las narrativas transmedia se han visto impulsadas de manera notable gracias en parte también al auge del género de fantasía y de las sagas literarias y cinematográficas. El presente trabajo ofrece un análisis de las estrategias empleadas por las narrativas transmedia, concretamente del fenómeno de Harry Potter a través, no sólo de sus adaptaciones cinematográficas sino también a partir de las páginas web, videojuegos mercadotecnia y parques temáticos. Elementos que han permitido la participación activa de los fans a través de la creación de comunidades que reinterpretan y co-construyen el universo ficcional creado por J.K. Rowling a finales del siglo XX y que vuelven a poner de actualidad la afirmación de Roland Barthes en torno a la muerte del autor.

Palabras clave: *Harry Potter, narrativas transmedia, J.K. Rowling*

Abstract

Since the adaptation of the novels by J.R.R. Tolkien and J.K. Rowling in the early 2000s, transmedia narratives have experienced significant growth, due in part to the rise of the fantasy genre and the increasing popularity of literary and movie sagas. This paper offers an analysis of the strategies employed by transmedia storytelling, focusing specifically on the Harry Potter phenomenon, not only through its film adaptations but also via websites, video games, merchandising and theme parks. These elements have enabled the active participation of fans, fostering the creation of communities that reinterpret and co-construct the fictional universe by J.K. Rowling at the end of the 20th century -reviving Roland Barthes' assertion regarding the death of the author.

Keywords: *Harry Potter, transmedia storytelling, J.K. Rowling*

Resumo

Desde a adaptação dos romances de J.R.R. Tolkien e J.K. Rowling no início dos anos 2000, as narrativas transmídia experimentaram um notável crescimento, em parte devido à ascensão do gênero fantasia e das sagas literárias e cinematográficas. Este artigo oferece uma análise das estratégias empregadas pelas narrativas transmídia, especificamente o fenômeno Harry Potter, não apenas por meio de suas adaptações cinematográficas, mas também por meio de websites, videogames, produtos licenciados e parques temáticos. Esses elementos permitiram a participação ativa dos fãs por meio da criação de comunidades que reinterpretam e coconstróem o universo ficcional criado por J.K. Rowling no final do século XX, trazendo, assim, a afirmação de Roland Barthes sobre a morte do autor de volta à tona.

Palavras chaves: *Harry Potter, narrativas transmídia, J.K. Rowling*

Résumé

Depuis l'adaptation des romans de J.R.R. Tolkien et J.K. Rowling au début des années 2000, les récits transmédiés ont connu un essor remarquable grâce aussi à la montée du genre fantastique et des sagas littéraires et cinématographiques. Le présent travail offre

une analyse des stratégies employées par les narrations transmédia, concrètement du phénomène Harry Potter à travers non seulement ses adaptations cinématographiques mais aussi à partir de sites web, jeux vidéo marketing et parcs thématiques. Éléments qui ont permis la participation active des fans à travers la création de communautés qu'ils réinterprètent et coconstruisent l'univers fictif créé par J.K. Rowling à la fin du XXe siècle et qui redonnent une nouvelle actualité à l'affirmation de Roland Barthes autour de la mort de l'auteur.

Mots clés: Harry Potter, narrativas transmedia, J.K. Rowling

Резюме

С момента экранизации романов Дж. Р. Р. Толкина и Дж. К. Роулинг в начале 2000-х годов трансмедийные нарративы пережили значительный подъем, отчасти благодаря развитию жанра фэнтези и литературных и кинематографических саг. В данной статье представлен анализ стратегий, используемых в трансмедийных нарративах, в частности, в феномене «Гарри Поттера», не только в киноадаптациях, но и на веб-сайтах, в видеоиграх, мерчандайзинге и тематических парках. Эти элементы позволили фанатам активно участвовать в создании сообществ, которые переосмысливают и совместно конструируют вымышленную вселенную, созданную Дж. К. Роулинг в конце XX века, тем самым вновь привлекая внимание к утверждению Ролана Барта о «смерти автора».

Слова: Гарри Поттер, трансмедийные нарративы, Дж. К. Роулинг

Cuando nos acercamos a los fenómenos sociales despertados por los grandes productos culturales, siempre surge la misma pregunta ¿hasta qué punto el autor es dueño de su obra?

Y es que detrás de grandes producciones aparece asociado el fenómeno fan. Esto ha sido así prácticamente desde la llegada a nuestras vidas de “Star Wars”, “Indiana Jones” o “El señor de los anillos”, pero la aparición de la saga de Harry Potter supuso un antes y un después en la relación entre el autor, su obra y el público.

Y, aunque J.K. Rowling no creó el universo ficcional de Potter *per se*, sino que se sirvió de la intertextualidad y de un imbricado proceso creativo de *pastiche*; la recepción, uso y recreación de determinadas partes de la historia ha dado como resultado que podamos identificar las historias del joven mago con las narrativas transmedia.

1. Las Narrativas Transmedia

Las narrativas transmedia se han convertido en un producto de masas prácticamente desde finales del siglo XX. Muchos teóricos han debatido a cerca de las fronteras que hay entre ella y otros procesos similares como los *crossmedia*^{2 3}, la *multimodalidad*^{4 5} o los *mundos transmediales*⁶. No obstante, Jenkins, propone tres elementos clave para saber que estamos ante una narrativa transmedia. Por un lado, la historia debe expandirse por varios medios, por ejemplo, tenemos las novelas originales de Harry Potter; y su ampliación bajo tres libros posteriores: “Animales fantásticos y dónde encontrarlos” (2001), “Los cuentos de Beedle el Bardo” (2001) y “Quidditch a través de los tiempos” (2001).

² Se trata de una modalidad integrada de historias en múltiples plataformas (papel, televisión, internet, ...)

³ Susanne Bødker & Anja Bechmann Petersen, «Seeds of Cross-Media Production». *Computer Supported Cooperative Work*, (16 (6), 2007), 539-566

⁴ Emplea varios sistemas semióticos para la construcción del significado y el diseño de productos en contextos específicos.

⁵ Gunther Kress & Theo van Leeuwen, *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. (London: Arnold Publishers, 2001)

⁶ Lisbeth Klasttrup & Susana Tosca, «Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design». Conferencia pronunciada en la Universidad de Copenhagen, diciembre de 2004

Por otra parte, tenemos las expansiones que los seguidores hacen de la historia, bien a través de blogs, páginas webs o redes sociales. Y finalmente una tercera característica consistente en que, el consumidor que se acerca a este producto puede hacerlo desde cualquiera de sus piezas “con un grado de autonomía diferente”⁷. Alguien que no haya visto ninguna película de Harry Potter puede aproximarse a su universo a través de su precuela, ya que no necesita de las primeras [“Harry Potter y la piedra filosofal” o “Harry Potter y la cámara de los secretos”, por ejemplo] para ver las últimas [la trilogía de “Animales fantásticos y dónde encontrarlos”].

La llegada de internet y la democratización del uso de esta nueva tecnología supuso un cambio en los paradigmas de la recepción de las obras, tanto literarias como cinematográficas. Cada vez, los consumidores demandaban más y más contenidos y J.K. Rowling supo sacarle partido, ya que se mostró muy interesada en que los fans pudiesen explorar el mundo de Harry Potter, como veremos a continuación.

La primera referencia que encontramos de universo ficcional moderno lo tenemos con Robert Howard (1906-1936), el creador de Conan el bárbaro. Enmarcado en el género de espada y brujería, sus relatos fueron publicados en la revista *Weird Tales*. Entrega a entrega su autor fue construyendo todo un cosmos, un cuerpo mitológico en torno a la figura de su personaje principal. La popularidad que obtuvo en torno a la década de los años 30 alcanzó una importante revitalización cuando Marvel decidió publicar en los años 80 una tirada de comics con Conan como protagonista. Pero la industria cinematográfica y televisiva no se quedó atrás. Conscientes del éxito generado durante décadas por el personaje de Howard, Hollywood se lanzó a la adaptación de sus historias; destacando la última del año 2011 en donde Jason Momoa interpreta al bárbaro.

⁷ Mar Guerrero-Pico & Carlos A. Scolari, «Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los *crossovers*». *Cuadernos info* (38, 2016), 183-200.

2. El fenómeno en *Harry Potter*

Pero si hay algún universo ficcional digno de estudio, por lo menos hasta la llegada de Disney y la posterior expansión que ha hecho del universo de *Star Wars* y *Marvel*; ese es, el de Harry Potter. La eclosión de internet como una herramienta de comunicación facilitó que J.K. Rowling crease en el 2011 una página web llamada *Pottermore*. En sus inicios ofrecía a sus visitantes algunos juegos interactivos, pero también la posibilidad de hacer un *test* para ser seleccionado para una de las cuatro casas de Hogwarts, además de otro en el que se te asignaba una varita de mago.

En el 2016 y ante la creciente demanda de contenidos extras sobre la saga, Rowling relanzó la marca, eligiendo un blog como vehículo de comunicación entre ella y sus seguidores. A partir de este momento, la escritora británica ofrecía artículos originales e inéditos que ampliaban el universo ficcional creado en el 1997. Sobre esta plataforma, ella misma afirmaba en su cuenta de *Youtube* que “*Pottermore* sería el lugar donde los fans de cualquier edad puedan compartir, participar y redescubrir las historias”⁸.

A medida que la página web se fue desarrollando se fueron incorporando nuevas funciones, además de las aportaciones originales de Jo. Por ejemplo, en el 2016, los usuarios ya podían acceder a los tests online para saber a qué casa del Colegio de Ilvermorny⁹ habían sido seleccionados o cuál era su *patronus*¹⁰.

Sin embargo, tres años más tarde el sitio web sería remodelado nuevamente y relanzado bajo el nombre de *Wizarding World*. Pero ajena

⁸ J.K. Rowling, entrevista por Melissa Anelli & Emerson Spartz, 22 de abril de 2011

⁹ El Colegio Ilvermorny de Magia y Hechicería es una de las escuelas mágicas más importantes de Estados Unidos. Fundada por la bruja Isolt Sayre y el *muggle* James Steward, se caracteriza por ser una de las instituciones más democráticas y menos elitistas de todas las grandes escuelas de magia.

¹⁰ Se trata de un hechizo que un mago o bruja puede lanzar para protegerse de un Dementor. Se trata de una fuerza positiva. Una proyección de las cosas de las que se alimenta el Dementor, como la esperanza o la felicidad, pero no pueden sentir desesperación, por eso los Dementores no pueden hacerles daño (*Wizardingworld*)

a la creación oficial, surgieron también otras páginas web de referencia, como fueron *MuggleNet* y *The Leaky Cauldron*.

MuggleNet fue fundada en 1999 por Emerson Spartz, un estudiante norteamericano. La web incluía foros de discusión, editoriales e incluso juegos de rol en línea. Tal fue la repercusión que tuvo que la propia Rowling se refirió a ella en el 2004 de la siguiente manera: “ya es hora de que rinda homenaje a la poderosa *MuggleNet*... ¿Por dónde empezar? Me encanta el diseño, las encuestas, la información (...)”. Durante el año 2005, Spartz lanzó al mercado también *MuggleCast*, el primer podcast sobre Harry Potter. A finales de ese mismo año, *MuggleNet* publicó un libro que vendió ni más ni menos que 335.000 copias, llegando a pasar seis meses en la lista de los libros más vendidos según el *New York Times*. Los siguientes años vinieron marcados por la publicación de más libros y un *fanfiction*, cuyos beneficios se destinaron para ayudar a niños en todo el mundo, además de numerosos podcasts.

Por su parte, *The Leaky Cauldron* nació en el año 2000, de la mano de Melissa Anelli. Al igual que le sucedió a la web de Spartz, la de Anelli alcanzó popularidad muy rápidamente. Se caracterizaba por ser un entorno en donde los fans podían crear y compartir cosas en torno a las películas y los libros de Harry Potter. Incluso fue uno de los pocos acreditados en los rodajes de “Harry Potter y la cámara de los secretos” o “Harry Potter y el prisionero de Azkaban”. Además, ha sido una web puntera en lo que ha entrevistas se refiere, ya que siempre ha conseguido reportajes en exclusiva.

Todas estas plataformas han contribuido al fortalecimiento de la comunidad fan. Como hemos venido señalando, la era digital ha favorecido que los receptores cuenten con mayores herramientas para apropiarse de una obra. En esta línea Jenkins afirma que, los fans “pueden modificar el relato a través de creaciones propias, llamadas *fanarts*¹¹, cuando se trata de ilustraciones, o *fanfictions*, cuando se tejen

¹¹ Son producciones creadas por los fans, inspiradas en un objeto cultural, pero que se plasma en formato de ilustración.

otras historias”¹². Como bien apunta Verónica Chávez, “los *fanarts* no sólo se crean para complementar los recovecos que deja la historia oficial, sino que también con una forma de rebelarse antes las decisiones de los mismos productores (...)”¹³.

El mejor ejemplo que tenemos de expansión de la historia original por parte del *fandom* lo encontramos en el musical “*A very Potter musical*”, originalmente titulado “Harry Potter: El Musical”. Fue estrenado en el año 2009 en el Campus de la Universidad de Michigan. Se trata de un homenaje en forma de parodia de la historia de Harry Potter. El musical cuenta el regreso de Harry a Hogwarts en un año en el que el profesor Quirrell retoma el Campeonato de la Copa de las Casas y por supuesto el regreso de Lord Voldemort. Pero Matt Lang, uno de sus creadores, no sólo se ciñó a mostrarnos una aventura más de Harry. En su cabeza cabía la posibilidad de que Draco estuviese enamorado de Hermione. Con esta idea en mente, decidió crear un número musical titulado “Granger, Danger”. Cuando se estrenó, fue tal la acogida que decidieron subirlo a la plataforma de *Yotube*. Sin embargo, el miedo a una macro demanda por parte de Warner Bros. y Rowling los llevaron, a él y a *Starkid*, a retirarlo; aunque actualmente puede verse en internet.

Todo esto queda claramente plasmado en la afirmación que Jenkin hacía sobre estos mundos ficcionales, en donde

La narración se ha ido convirtiendo en el arte de crear mundos, a medida que los artistas van creando entornos que enganchan y que no pueden explorarse por completo ni agotarse en una sola obra, ni siquiera en un único medio. El mundo es más grande que la película, más grande incluso que la franquicia (...) ¹⁴.

Un año más tarde, estrenaron en el mismo lugar, en el campus de la Universidad de Michigan, “*A very Potter Sequel*”. Dirigido nuevamente por Matt Lang, tenía como base los libros de “Harry Potter y la piedra

¹² Henry Jenkins, *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. (New York: New York University Press, 2006), 80

¹³ Verónica Itzel Chávez Ordóñez, «¿Qué pasa cuando los receptores crean? Expansión narrativa de una serie animada por medio de las creaciones de los fans». *Communication Papers – Media Literacy and Gender Studies*, (vol. 3 (4), 2014), 85)

¹⁴ Henry Jenkins, *Op. cit.*, 118.

filosofal”, “Harry Potter y el prisionero de Azkaban” y “Harry Potter y la Orden del Fénix”. Esta vez, su director mostraba a Lucius Malfoy viajando en el tiempo, concretamente al primer año de colegio de Harry en Hogwarts, para intentar destruir a Voldemort antes de que se convirtiese en una amenaza mayor.

Finalmente, estos dos musicales encontraron su punto álgido en el estreno, dos años después, de “*A very Potter Senior Year*”. Este último tomó la forma de una lectura en vivo del guión con las actuaciones de casi todos los actores y actrices que habían participado en los dos anteriores. Darren Criss, que ya se había marchado de *Starkid*, regresó para interpretar su papel de Harry Potter. Lo que destaca especialmente de esta obra producida por los fans de la saga es que contó con la participación de la actriz Evanna Lynch, quien había interpretado en la gran pantalla el personaje de Luna Lovegood. La historia de esta última entrega estaba basada en las novelas y películas de “Harry Potter y la cámara de los secretos” y “Harry Potter y el príncipe mestizo”.

Sin embargo, toda producción externa al producto oficial no siempre se vio con buenos ojos. La Warner Bros. pronto se dio cuenta de que estaba perdiendo dinero e intentó frenar la proliferación de todas estas comunidades digitales. Un descontento que no sólo surgió al albor de este fenómeno. Recientemente, la productora estadounidense prohibía expresamente el uso de cualquier nombre, lugar u objeto que apareciese en la saga de Potter en el festival de Chesnut Hill. Ante el enfado e indignación generada entre los seguidores, Warner tuvo que salir a decir que “Warner Bros. siempre está encantada de conocer el entusiasmo de los fans de Harry Potter, pero estamos preocupados, y nos objetamos a ello, de que las reuniones de fans se conviertan en un vehículo para la actividad comercial desautorizada”¹⁵. Ya lo decía Dumbledore, “la curiosidad no es un pecado Harry, pero debemos ser cautos con ella”¹⁶.

¹⁵ Iván Clemente Cordero, «Warner Bros. está prohibiendo eventos locales de ‘Harry Potter’ y los fans están enfadados», E-cartelera (2018), acceso el 9 de agosto de 2025, <https://www.ecartelera.com/noticias/warner-bros-prohibiendo-eventos-locales-harry-potter-fans-47433/>

¹⁶ J.K. Rowling, *Harry Potter y el cáliz de fuego*. (Barcelona: Salamandra, 2000), 522.

Otro elemento que apuntala y desarrolla el fenómeno fan en torno a la franquicia pivota alrededor de la recreación del universo mágico. Tanto Warner Bros. como J.K. Rowling vieron una oportunidad de negocio en la recreación de los espacios físicos y diseñaron tres parques temáticos: el “Warner Bros. Studio Tour London – The Making of Harry Potter” en Leavesden, Londres; el “Wizarding World of Harry Potter” en Universal Estudio de Orlando, Florida; y el “The Wizarding World of Harry Potter” en Universal Estudio de Osaka, Japón. A pesar de que los parques de Florida y Osaka se diferencian un poco del de Londres, lo cierto es que en general, el visitante puede disfrutar de más o menos los mismos espacios. Por un lado, los fans de Harry pueden visitar Hogwarts, cuya decoración varía en función de la estación o de las fechas festivas en la que se encuentre el parque. Por otro lado, también puede visitarse Hogsmeade y sus tiendas. Hace un par de años se abrió también una zona dedicada al Bosque Prohibido, en donde se podía hacer una reverencia a Buckbeack, el hipogrifo.

Todo esto dentro de la oficialidad de la franquicia, porque en torno a la saga se ha desarrollado un tipo de turismo en donde los seguidores pueden visitar espacios físicos reales del rodaje, pero también otros que han servido de inspiración para la creación de sus *props* en los estudios. En relación con este tema, desde el estreno de la primera entrega de la saga, tanto el estudio encargado de producir los filmes como políticos de Gran Bretaña, ya encontraron un filón en este tipo de actividades. En un recorte de prensa del año 2001 publicado en el *Daily Telegraph*, se hacía referencia al tema:

Un exministro de Cine ha señalado al Gobierno que si va a sacar provecho del éxito de Harry Potter y atraer turistas a Gran Bretaña. La sugerencia vino de Tom Clarke, quien dijo a la Cámara de los Comunes que debido al impulso del turismo que han tenido películas como Full Monty, ahora podría establecerse otro con Harry Potter y la piedra filosofal.

El Sr. Clarke le dijo a Tessa Jowell, secretaria de cultura: «ahora que la película ha tenido éxito ¿vinculará las dos industrias en beneficio de ambas?»

La Sra. Jowell respondió: «tengo entendido que la Autoridad Turística Británica ha participado en el desarrollo de una película

promocional que establecerá precisamente el vínculo al que usted se refiere»¹⁷.

Pero cuando pensábamos que Rowling había conseguido explotar todas las posibilidades en torno a su obra literaria, en el 2016 estrenó la obra de teatro “Harry Potter y el legado maldito”, creada por ella misma junto a John Tiffany y Jack Thorne. En ella, la escritora británica y sus compañeros retomaban la historia de Harry Potter 19 años después de haber librado la Segunda Guerra Mágica contra Voldemort. Centrada en uno de sus hijos, Albus Severus Potter y su amistad con el hijo de su archienemigo Draco Malfoy, sus autores exploran nuevamente las relaciones de amistad, amor y odio dos décadas más tarde.

Por supuesto el éxito en taquilla fue más que inmediato. Aunque al principio sólo podía verse en el London Theatre, luego se estrenó en Broadway, Nueva York; y entre el 2019 y el 2023 pudo verse en Melbourne. En un artículo para la revista *Deadline*, podemos ver cómo la obra de teatro de Harry Potter ha vendido más de 10 millones de entradas en todo el mundo, siendo la obra no musical más exitosa en Broadway recaudando un total de casi 330 millones de dólares¹⁸.

Otro pilar sobre el que se asienta el *fandom* viene determinado por el consumo de todo tipo de productos, desde textiles, papelería, accesorios, réplicas de objetos de las películas, etc. No es de extrañar que dentro del mundo del entretenimiento y de la cultura, la creación y venta de bienes relacionados con los mundos ficcionales se haya convertido en tendencia. Hablamos por supuesto del *merchandising*.

Aunque Scolari se refiere al *merchandising* o *licensing* como «la replicación sin variaciones de una misma historia en diferentes formatos»¹⁹, para otros autores, existen diferencias entre uno y otro.

¹⁷ Unsigned. «Harry Potter could help boost tourism». *Daily Telegraph*, 6 de noviembre de 2001, 16.

¹⁸ Patrick Hipes, «‘Harry Potter and the Cursed Child’, ‘MJ’ among Broadway shows seeing record sales in 2023’s final week», *Deadline*, 1 de enero de 2024, acceso el 10 de agosto de 2025, <https://deadline.com/2024/01/harry-potter-and-the-cursed-child-broadway-sales-record-2023-1235693428/>

¹⁹ Mar Guerrero-Pico & Carlos A. Scolari, *op. cit.*, 190.

Para Rodrigo Fernández, el *merchandising* son productos derivados de una ficción o de la imagen de un creador. Es decir, estaríamos hablando de tazas, camisetas, bufandas, etc. Sin embargo, el *licensing* es cuando una marca cede su derecho de imagen para que pueda ser explotada. El ejemplo práctico más conocido y extendido es el de la multinacional Disney. Durante los últimos años, muchas marcas textiles como Adidas o H&M han empleado esta última modalidad para lanzar colaboraciones con la industria del entretenimiento. Recientemente Adidas comercializó una colección cápsula del Mandaloriano, perteneciente a Disney, u otra de Hello Kitty, de Sanrio.

En lo que se refiere al caso de Harry Potter, las posibilidades siempre han sido infinitas. Hasta el estreno de la tercera película, el estudio no tenía una línea clara de explotación de esta serie de productos relacionados con la saga. Los primeros fans podían conseguir bufandas de las casas que formaban Hogwarts a través de portales de internet no oficiales. La llegada de “Harry Potter y el prisionero de Azkaban” lo cambió todo. Si observamos las bufandas de las dos primeras entregas, poco o nada se parecen a las que ya podemos observar a partir de la película de David Yates.

La explotación de ambas modalidades de venta se ha visto materializadas desde la instalación de tiendas oficiales, como la que se encuentra en la estación de tren de King’s Cross en Londres, pasando por la colaboración que tenía con el gigante textil Primark, en cuya tienda de *Oxford Street* en Londres, tenía un ala dedicada al universo mágico de Rowling.

Los videojuegos también han supuesto una parte importante en la expansión del mundo de Harry Potter. Desde el principio, Rowling otorgó licencias a los desarrolladores de *Electronic Arts* y *Warner Bros. Interactive Entertainment* para que pudiesen crear juegos que siguiesen o no los acontecimientos narrados en las novelas.

Al principio, todos estaban concebidos para que fuesen lanzados a la vez que las películas. Hasta la llegada de “Hogwarts Legacy” en el 2023, los juegos asociados a Harry Potter tuvieron dos recepciones diferenciadas por parte de la crítica. De una parte, tenemos los que

estaban basados en los libros y que recibieron críticas mixtas en cuanto a su calidad; y por otro lado está la asociación que hicieron con Lego, cuyos juegos tuvieron un éxito crítico y comercial sin parangón.

Pero si hay un videojuego que destaca especialmente ese es “Hogwarts Legacy”. Ambientado en el universo de *Wizarding World*, tiene tres modalidades de dificultad en donde el jugador controla a un estudiante de finales del siglo XIX en el colegio de Hogwars. El profesor Eleazar Fig actúa como mentor junto con otros profesores del claustro. Asimismo, el protagonista también puede entablar amistad con otros estudiantes del colegio. También hay un buen abanico de antagonistas, como Ranrok, líder de la Rebelión de los duendes, o Victor Rookwood, líder de un grupo de magos oscuros.

En lo que respecta a la configuración del personaje principal, el juego permite al usuario elegir la apariencia, el género, la voz, el cuerpo y seleccionar una de las cuatro casas. Asimismo, el protagonista aprende a manejar y desarrollar sus habilidades mágicas con la ayuda de otros estudiantes y profesores. Se trata por tanto de un juego de rol en donde el jugador puede explorar el mundo mágico, como el Bosque Prohibido, Hogsmeade o la sala común de Hufflepuff.

El éxito fue tal que durante las dos primeras semanas que estuvo a la venta alcanzó la friolera de 15 millones de copias vendidas, convirtiendo al juego en otro acicate para la franquicia. Fue nominado como “Juego más esperado” en los Game Awards 2022, premio que perdió contra “*The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*”.

3. La muerte del autor vs. La teoría de la cancelación

En 1987 Roland Barthes afirmó que «el nacimiento del lector se paga con la muerte del autor»; quizás el precedente de la teoría de la cancelación y que hoy en día está sufriendo Rowling. Si hay una característica que viene aparejada con el fenómeno fan es la opinión de los seguidores de la saga. La comunidad fan siempre ha mostrado sus sentimientos sobre las nuevas informaciones que nutren el universo ficcional que les gusta.

El caso de Harry Potter es especialmente significativo, no sólo porque la autora ha entrado en confrontación directa contra ellos a raíz de afirmaciones posteriores a la publicación de los libros como que Dumbledore era abiertamente gay y que mantenía una relación amorosa con Grindelwald, en un intento por acercar su obra a la comunidad LGTBIQ+. O cuando en el 2016 reveló que el personaje de Remus Lupin fue concebido como una metáfora del VIH.

También es significativa la declaración que dio tras el estreno en 2019 de la obra de teatro “Harry Potter y el legado maldito” cuando el equipo de casting seleccionó a una actriz de raza negra para el papel de Hermione Granger; en donde afirmó a través de su cuenta de *Twitter* que ella nunca había dicho que era blanca a pesar de haber supervisado el proceso de casting para las películas.

Pero si hay una polémica que ha marcado profundamente tanto su vida personal como profesional esa ha sido la generada a raíz de la postura que mantiene en contra de la ley que el Gobierno de Escocia quiere aprobar para que las personas transgénero puedan elegir libremente su identidad de género independientemente de su sexo biológico.

Esta “batalla sin cuartel”, como bien la define Carlos Fresneda en un artículo para *La crónica de El Mundo*, la llevó a tener que explicar un *twit* en donde se refería a las mujeres como «personas que menstrúan». En esa disquisición dijo que,

Si el sexo no es real, no hay atracción hacia las personas del mismo sexo. Si el sexo no es real, la realidad vivida por las mujeres en todo el mundo se borra. Conozco y amo a las personas trans, pero borrar el concepto de sexo elimina la capacidad de muchos de hablar significativamente sobre sus vidas. No es odio, es decir la verdad²⁰.

²⁰ J.K. Rowling, 4 de agosto de 2023, *twit*

https://twitter.com/jk_rowling/status/1269389298664701952?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1269389298664701952%7Ctwgr%5E05e75292cb35fa52dc7067b12be4e93a0804da19%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.lavanguardia.com%2Fgente%2F20200607%2F481654614948%2Fjk-rowling-transfobia-twitter-menstruacion.html

Esta postura a favor del determinismo biológico y sus manifestaciones en *Twitter* en torno a la comunidad trans no solo le han valido una cantidad ingente de *haters*, sino que las grandes figuras de la saga cinematográfica, Emma Watson, Rupert Grint y Daniel Radcliffe se desvincularon de ella, pidiendo a los seguidores de la saga que no relacionasen sus palabras con el producto cultural²¹. Concretamente Daniel Radcliffe, en un artículo de opinión en donde se dirigía a los seguidores de Harry Potter, lamentaba;

profundamente el dolor que estos comentarios les han causado. Realmente espero que no pierdas por completo lo que fue valioso en estas historias para ti. Si estos libros te enseñaron que el amor es la fuerza más fuerte en el universo, capaz de superar cualquier cosa; si te enseñaron que la fuerza se encuentra en la diversidad, y que las ideas dogmáticas de pureza conducen a la opresión de grupos vulnerables; si crees que un personaje en particular es trans, no binario o fluido de género, o que son gays o bisexuales; si encontraste algo en estas historias que resonó contigo y te ayudó en cualquier momento de tu vida, entonces eso es entre tú y el libro que lees, y es sagrado. Y en mi opinión, nadie puede tocar eso²².

Tanto actores como seguidores del universo mágico le han pedido a la escritora que se aparte del producto cultural para no mancharlo con sus ideas personales, pero ¿hasta qué punto es posible separar al autor de su obra? ¿Estamos asistiendo al declive de J.K. Rowling como escritora? Solo el tiempo lo dirá.

4. Conclusiones

Teniendo todo esto en cuenta, es más que evidente que el mundo ficcional de Harry Potter sigue vivo gracias a sus seguidores. La confluencia de factores como la llegada de internet y por ende de nuevas formas de comunicación, ha favorecido enormemente un cambio en el

²¹ Irene C. Marcos Arteaga, «Pasiones ocultas, una magia poderosa. Dumbledore, Grindelwald y el subrelato homoerótico en Harry Potter» en *Los artistas y el discurso gay*. (San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna, 2024), 263-274.

²² «Daniel Radcliffe responds to J.K. Rowling's tweets on Gender Identity». The Trevor Project, acceso el 11 de agosto de 2025, <https://www.thetrevorproject.org/blog/daniel-radcliffe-responds-to-j-k-rowlings-tweets-on-gender-identity/>

consumo de este tipo de productos culturales. Ahora bien, no podemos olvidar que la historia del joven mago nació hace veinte años y, aunque actualmente se encuentra más de moda que nunca, lo cierto es que su comunidad de fans se encuentra actualmente en un periodo de cambio. Los numerosos frentes abiertos con los que cuenta la franquicia, en gran medida alentados por su autora, “han elevado el listón moral con el que los fans juzgan la saga”²³.

Conviene también señalar que el mundo ficcional de Harry Potter lleva vivo dos décadas, y la manera en la que la gente se ha acercado a él es diferente, si bien comparamos a los primeros seguidores con los últimos²⁴. No es lo mismo el fan que se acercó a la historia a través de las novelas mientras esperaba el estreno de las películas que aquellos que lo han hecho en sentido inverso; incluso los que han conocido a Harry Potter a través de la mercadotecnia antes que a través del producto cultural.

Sea como fuere, hay una cosa que es cierta, los relatos adscritos al género de fantasía facilitan la creación de narrativas transmedia²⁵ y Harry Potter es el mejor ejemplo.

5. Referencias

Susanne Bødker & Anja Bechmann Petersen, «Seeds of Cross-Media Production». *Computer Supported Cooperative Work*, (16 (6), 2007)

Gunther Kress & Theo van Leeuwen, *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. (London: Arnold Publishers, 2001)

Lisbeth Klastrup & Susana Tosca, «Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design». Conferencia pronunciada en la Universidad de Copenhagen, diciembre de 2004

²³ Emily E. Roach, «Polyjuice and Potterheads: The changing fase of Fandom from LiveJournal to Tumblr», en *Harry Potter Fan Phenomena*. (United Kingdom: Intellect Books, 2019), 73

²⁴ Leisa A. Clark & Amanda Firestone (eds.), *Harry Potter and Convergence Culture: Essays on Fandom and the Expanding Pottverse*. (Jefferson: McFarland, 2018)

²⁵ MARTÍN SANZ, Álvaro. «La expansión transmedia en el género fantástico: de Matrix a Gravity Falls, el Ministerio del Tiempo y Stranger Things». *Revista Signo Pensamiento* (vol. 41, 2022)

Mar Guerrero-Pico & Carlos A. Scolari, «Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: el caso de los *crossovers*». *Cuadernos info* (38, 2016)

J.K. Rowling, entrevista por Melissa Anelli & Emerson Spartz, 22 de abril de 2011

Verónica Itzel Chávez Ordóñez, «¿Qué pasa cuando los receptores crean? Expansión narrativa de una serie animada por medio de las creaciones de los fans». *Communication Papers – Media Literacy and Gender Studies*, (vol. 3 (4), 2014)

Henry Jenkins, *Fans, bloggers and gamers: exploring participatory culture*. (New York: New York University Press, 2006)

Iván Clemente Cordero, «Warner Bros. está prohibiendo eventos locales de ‘Harry Potter’ y los fans están enfadados», E-cartelera (2018), acceso el 9 de agosto de 2025, <https://www.ecartelera.com/noticias/warner-bros-prohibiendo-eventos-locales-harry-potter-fans-47433/>

J.K. Rowling, *Harry Potter y el cáliz de fuego*. (Barcelona: Salamandra, 2000)

Unsigned. «Harry Potter could help boost tourism». *Daily Telegraph*, 6 de noviembre de 2001

Patrick Hipes, «‘Harry Potter and the Cursed Child’, ‘MJ’ among Broadway shows seeing record sales in 2023’s final week», *Deadline*, 1 de enero de 2024, acceso el 10 de agosto de 2025, <https://deadline.com/2024/01/harry-potter-and-the-cursed-child-broadway-sales-record-2023-1235693428/>

J.K. Rowling, 4 de agosto de 2023, *twit*
https://twitter.com/jk_rowling/status/1269389298664701952?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1269389298664701952%7Ctwgr%5E05e75292cb35fa52dc7067b12be4e93a0804da19%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.lavanguardia.com%2Fgente%2F20200607%2F481654614948%2Fjk-rowling-transfobia-twitter-menstruacion.html

Irene C. Marcos Arteaga, «Pasiones ocultas, una magia poderosa. Dumbledore, Grindelwald y el subrelato homoerótico en Harry Potter» en *Los artistas y el discurso gay*. (San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna, 2024)

«Daniel Radcliffe responds to J.K. Rowling’s tweets on Gender Identity». The Trevor Project, acceso el 11 de agosto de 2025, <https://www.thetrevorproject.org/blog/daniel-radcliffe-responses-to-j-k-rowlings-tweets-on-gender-identity/>

Emily E. Roach, «Polyjuice and Potterheads: The changing face of Fandom from LiveJournal to Tumblr», en *Harry Potter Fan Phenomena*. (United Kingdom: Intellect Books, 2019)

Leisa A. Clark & Amanda Firestone (eds.), *Harry Potter and Convergence Culture: Essays on Fandom and the Expanding Potterverse*. (Jefferson: McFarland, 2018)