

**La ruptura del relato en la  
narración transmedia: creación de  
espacios para la acción social**



## LA RUPTURA DEL RELATO EN LA NARRACIÓN TRANSMEDIA: CREACIÓN DE ESPACIOS PARA LA ACCIÓN SOCIAL

*Breaking the story in transmedia narratives: creating spaces for social action*

Isadora GUARDIA CALVO – [isadora.guardia@uv.es](mailto:isadora.guardia@uv.es)  
Profesora asociada de la Universitat de València y profesora UE-ERAM-(UdG)

BIBLID [(2172-9077)6,2013,258-279]

Fecha de recepción del artículo: 02/05/2013

Fecha de aceptación definitiva: 21/05/2013

### Introducción

Las narrativas transmedia, también denominadas storytelling, irrumpen de una manera casi natural a final de los años 90 (Jenkins, 2003). Algunos de los ejemplos más nombrados pertenecen a sagas cinematográficas incluso anteriores a esta época, como pudiera ser Star Wars en los años 70, capaz de desplegar un mundo imaginario en diversos formatos y soportes. Matrix o Harry Potter son considerados productos transmedia por cuanto tienen una capacidad convergente. Esto quiere decir que los contenidos fluyen por diferentes canales y medios no como un proceso de adaptación sino como narraciones específicas del propio escenario en el que se desenvuelven.

Estas experiencias narrativas –que tienen su más directo antecesor en la adaptación cinematográfica de textos literarios (Sánchez Noriega, 2000)– promueven espacios abiertos, en muchas ocasiones ocultos, en los que el relato se diluye.

Es precisamente en estos ángulos ciegos donde se construye una esfera de acción para el antiguo espectador ahora convertido en prosumidor<sup>1</sup> (Scolari,

---

1 El término fue acuñado por Alvin Toffler en 1979. Vid. Toffler (1980): *La tercera ola*, Ediciones Nacionales, Círculo de Lectores, Edinal, Bogotá

2013: 219). Esta suerte de productor y consumidor tiene la oportunidad de generar y/o modificar las narraciones creadas aportando nuevas miradas sobre el relato.

En este contexto, además es posible encontrar una nueva vía para aquellos movimientos sociales, activistas o colectivos que se sirven de herramientas audiovisuales y nuevas tecnologías para amplificar y diseminar sus reivindicaciones. Las estrategias de lucha de muchos de estos grupos –por otra parte profundamente heterogéneos en su recorrido individual– confluyen en un gran conocimiento y manejo de las nuevas técnicas de comunicación. El uso de las redes sociales se convierte en una vía más de intercambio pero, principalmente, es la figura del militante creador-productor-usuario- la que revoluciona el panorama de estas esferas de acción con una voluntad inequívoca de cambio social.

La narración transmedia permite un proceso de hibridación de los diferentes modos narrativos así como la confluencia de soportes que, a su vez, son transformados en narración. Partiendo del texto más convencional como pueda ser un film de ficción existe un desplazamiento a nuevos lugares desde donde manipular el relato para generar nuevas construcciones. La relación entre ellas se basa en la aspiración a la autonomía de una posible matriz, de modo que no necesariamente un proyecto origen ha de desarrollarse en otros, sino que la posibilidad de la construcción simultánea y paralela es la razón del transmedia. Estos procesos pueden estudiarse desde diferentes disciplinas que aportan perspectivas variadas y complementarias. Así, las ciencias sociales, principalmente, entran de lleno en la disección de proyectos que esconden (o no) una doble escritura y, por tanto, lectura, de la realidad. Estudios filosóficos, sociológicos, antropológicos, geográficos e históricos entre otros, devienen del análisis de productos transmedia, sea esta intención, la de intervenir sobre la realidad, una razón de primer orden del producto o consecuencia de la propia configuración del modelo de mundo dado.

Los procesos de producción que tradicionalmente han acompañado al cine militante como máxima herramienta de expresión de intervención social, se transforman buscando nuevos caminos en los que se procura un tejido fragmentado pero ilimitado.

El flujo constante y cambiante de los contenidos transmedia puede favorecer la apropiación de las pequeñas brechas que toda industria genera. Y este es precisamente el espacio en el que diferentes grupos, colectivos o movimientos pueden ejercer su presión.

Los objetivos que se plantean en este estudio consisten en la necesidad de revisar en primer lugar conceptos tradicionales propios de la narratología y la narrativa audiovisual como puedan ser el de relato, el de tiempo, espacio, etc. aplicados a nuevas narrativas. Analizar la hibridación creada a partir de dichas propuestas constituiría el siguiente paso de la investigación, de manera que la confluencia de diferentes modos de producción: la ficción, el periodismo, el documental, queden incorporados como modos narrativos que también se ven influenciados y transformados por experiencias transmedia. Como último objetivo cabría relacionar dichos procesos con aplicaciones a la esfera de la acción social.

La metodología empleada consiste en la investigación y el análisis de contenidos así como la propuesta práctica de un proyecto concreto que vertebre transmedia y acción social. Además, el estudio de casos para ejemplificar la investigación surge como el recorrido lógico y necesario de un *continuum* ir y venir de la teoría a la práctica y viceversa. Como parte de la propuesta se plantean las bases de un proyecto científico-artístico multidisciplinar y transmedia sobre una temática de carácter social.

## 1. Sobre el relato

La historia de la teoría humana (history) en un contexto occidental surge de la idea de mundo de los griegos. El conocimiento, la cultura sobre lo que es la vida, se ha transmitido en forma de historia (story) construida de manera estructural (Gómez Tarín, 2011). El relato se configura como texto. Oral, literario, cinematográfico, radiofónico... en definitiva una serie de acontecimientos ordenados espacio/temporalmente narrados desde algún lugar (entiéndase voz y punto de vista<sup>2</sup>).

Para Bremond, el relato es un discurso integrado por una serie de acontecimientos en la unidad de una misma acción. Donde no hay sucesión, no

---

2 Más adelante se abordará cómo afecta la narración transmedia a la focalización del relato y por tanto a la voz narrativa y al punto de vista definidos por Genette en *Figuras III*.

se da el relato sino mera cronología o enumeración de hechos desorganizados (1981: 68).

Siguiendo la tradición formalista<sup>3</sup> y más tarde del estructuralismo francés, el relato se compone de dos partes: historia y discurso. La historia es el conjunto de sucesos; bien acciones, bien acontecimientos, protagonizados por existentes dedicados a explicar el (qué) sucede. El discurso desentraña el (cómo) sucede (Chatman, 1990: 20). Esta dicotomía sistémica de forma y contenido ha sido estudiada con mucha profundidad desde la narratología. La tradición de la teoría literaria (poética) se ha preocupado principalmente por la forma, el discurso, a la hora de analizar por qué un texto es narrativo y precisamente en qué consiste su narratividad.

Sin profundizar en un estudio evolutivo de la narratología, se hace necesario establecer este punto de partida para poder entender cómo ha cambiado, si es que así ha sucedido, la narración. Fílmica, literaria, gráfica, documental, periodística<sup>4</sup>. En ellas, no sólo varía el comportamiento causal y aristotélico del relato sino que la expresión moldea los contenidos. En el caso de la sustancia y la forma de la expresión (Hjelmslev, 1977) se produce una traslación de las figuras en la medida que las nuevas tecnologías irrumpen no sólo como canales y soportes sino en conformadores del propio discurso. Así, una narración verbal transformada en un registro descargable desde la creación de un mapa sonoro implica un cambio en la relación sustancia-forma de la expresión respecto, a su vez, de la relación sustancia-forma del contenido.

Siguiendo a Chatman (1990: 24-25) la expresión de la narración es el discurso, donde a su vez podemos distinguir entre sustancia (palabras, dibujos, imagen, códigos visuales) y forma de dicho discurso, lo que vendría a ser la estructura de la transmisión narrativa. El contenido son las historias que a su vez también se distinguirían por su sustancia (actor/persona) y forma (personaje).

El relato se ha entendido como un conjunto de elementos que dotan de estructura a la narración. Esta puede ser simple, como la gran parte de las narraciones orales, cuentos y fábulas o compleja, dando pie a establecer a grandes rasgos una diferenciación entre narración clásica y moderna.

---

3 Es necesario recurrir a los estudios de V. Propp en su *Morfología del cuento* (1928)

4 En las siguientes líneas desarrollaremos los mecanismos narrativos que pueden tener formas como el periodismo o el documental más próximos a criterios argumentales y cómo sirven, especialmente, de piezas clave en la configuración del transmedia.

Otro de los elementos que distinguen una narración simple de una más compleja es la presencia, en directo, de las partes. Estas partes quedan simplificadas en la medida en que el relato se desarrolla en un “aquí y ahora” que implica a narrador y narratario (Gauldreault, 1995: 19).

Tanto la novela como más adelante el cine, complican la fórmula comunicativa en la que interviene el relato, puesto que el tiempo de la recepción se desplaza al tiempo que el proceso se desarrolla *in absentia*.

Cuando se habla de narración transmedia las relaciones entre autor real, autor implícito, lector implícito y lector real se tornan más complejas si cabe. Aunque pensar en la pasividad absoluta del lector más convencional o clásico no deja de ser una simplificación del proceso de recepción, lo cierto es que en la construcción de las narraciones transmedia, el lector/espectador implícito, aquella figura abstracta que Genette rehusaba, se globaliza más si cabe.

La virtualidad y transnacionalidad del storytelling reformula los límites de lo considerado texto narrativo y, por ende, el lugar que ocupan autor y lector implícitos. La colaboración interpretativa de la que hablaba Eco (1993) se intensifica en unos procesos en los que se produce una retroalimentación de las funciones.

El autor real puede ser a su vez lector implícito dentro del mismo proyecto transmedia, puede erigirse en co-autor implícito de otras piezas sobre las que no ejerce el control de un autor real y a su vez se convierte en co-lector real de cada uno de los satélites generados a partir de un proyecto matriz. El autor implícito, ese espacio que se ocupa en los lindes entre lo real –lo que quedaría fuera del proceso narrativo– y el relato (entre autor real y narrador) se debe a una serie de pautas, convenciones y proyecciones que en este nuevo panorama queda un tanto difuminado al tratarse de narraciones en constante evolución y bifurcación.

### **1.1. El relato cinematográfico. Narración clásica y transmedia**

El relato cinematográfico está repleto de intentos transmedia desde hace ya algunas décadas y en ese sentido es posible atisbar los constantes juegos que el texto fílmico ha realizado y realiza con lo real. Las claves bajo las que el precursor Laffay lo enmarcó han sido sorteadas en numerosas ocasiones



desde modos narrativos clásicos y desde el cine de arte y ensayo o las vanguardias (Bordwell, 1996).

Según Laffay el relato se enfrenta al mundo cuando afirma que aquel se organiza en un riguroso determinismo cuando el mundo no tiene ni principio ni fin, también expresa que el relato cinematográfico tiene una trama lógica (discurso) y es ordenado por un gran imaginador. En definitiva expresa que el cine narra y representa mientras que el mundo simplemente, es (Gaulderault, 1995: 22).

Sin romper estas pautas, incluso en los términos de cine clásico, la voluntad de extender el relato en un espacio/tiempo diegético ha venido produciéndose a lo largo de la historia del cine. Véase un ejemplo en los filmes *Invasion of the Body Snatchers* (Siegel, 1956), *Invasion of the body snatchers* ( Kaufman, 1978).

En el primer film, el protagonista, Miles Bennell, interpretado por Kevin McCarthy, escapa al final de la historia intentando avisar del horror que los acecha a todos aquellos ciudadanos con los que se cruza en medio de una carretera. Huye del tranquilo pueblo que se ha visto alterado por una extraña invasión que transforma a las personas en su propia réplica pero con ausencia de sentimientos y “alma”. Su mirada a cámara rompe la ya conocida transparencia del relato clásico en una apelación directa al espectador.

En el film del año 1978, el mismo actor se abalanza desesperado contra el coche conducido por Matthew Bennell (Donald Sutherland). ¿Se entiende que puede llevar corriendo, huyendo, desde hace veinte años? ¿Es posible que la invasión se adormeciera para resurgir al final de la década de los 70?

En cualquier caso el homenaje que rinde Kaufman al incluir en el film al anterior protagonista no es simplemente eso, sino el germen mismo del transmedia. En esa misma línea, el director del film de 1956, Don Siegel, interpreta a un taxista sospechoso en el film de 1978 que lleva a los protagonistas a un destino no deseado.

De igual manera se mantiene la continuidad del relato en *Invasion* (Hirschbiegel, 2007) en el que la actriz Veronica Cartwright interpreta a una paciente de la doctora Carol Bennell (Nicole Kidman) cuando en la versión de 1978 es una de las protagonistas, de hecho la única que no es capturada y

“transformada” en un final abierto que permite la construcción del destino por parte del espectador.

La coherencia se mantiene al aparecer en el último film producido sobre los ladrones de cuerpos una mujer que se percata de que a su marido le ocurre algo. De nuevo es la misma actriz. La continuidad y la expansión que se producen en estos filmes son características propias de las narraciones transmedia que ya no se desarrollan de manera lineal sino hipertextual.

Más allá de cuestiones propias de la historia es susceptible de ser analizado el uso de sustancia y forma del contenido. La sustancia, los actores, se repiten mientras la forma, el personaje, varía.

La transformación se da hasta el punto de que no solo cambia de aspecto físico (de Miles a Matthew) sino incluso de género (Carol). El doctor de cabecera es también un funcionario de sanidad pública y más tarde una psiquiatra avezada. Pero queda un rastro de continuidad al ser coherente la función del personaje más allá de su aspecto y representación. El Miles de 1956 no es el Matthew de 1978 pero huye en una carrera sin fin que salta entre film y film.

Se trata de un espacio/tiempo en off creado por el espectador en el momento en el que se reconoce al actor, como sucede con el caso de Verónica Cartwright. ¿Es posible que el personaje femenino se haya escondido hasta envejecer para finalmente descubrir en el último film que su marido, y ella más adelante, son ultracuerpos? Quedaría para los espectadores más fanáticos<sup>5</sup> la identificación del director Don Siegel como taxista ya transformado.

La narración transmedia tiene su origen en una concepción cercana a la oposición creada por Laffay. El mundo como un devenir constante que simplemente es, sin principio ni fin, es el objetivo de una nueva narración que no construye historias o personajes sino mundos. Así, es posible mantener la diégesis entre filmes tan alejados en el tiempo como los nombrados anteriormente. No se trata de un caso de simple remake sino de elaborar conexiones que puedan encontrar los espectadores. Para ello, según Jenkins (2009), es necesario atender al concepto de fan como consumidor modelo. Se trata de la construcción de la cultura participativa que más beneficios produce y, no sólo desde una perspectiva económica, sino de expansión de la narración.

---

5 Sobre el término “fan” hacemos mención al autor Henry Jenkins que posiciona esta figura como elemento imprescindible en la construcción del mundo transmedia.



El viaje por diferentes soportes y la especificidad narrativa de cada uno de los relatos que allí se desarrollan construye pistas y rastros que el nuevo espectador/usuario/fan ha de seguir al tiempo que completar<sup>6</sup>.

En el ejemplo antes mencionado sólo es posible encontrar las conexiones narrativas entre los filmes si se hace una lectura profunda y en absoluta colaboración con el texto y su temática, de manera que un espectador más tradicional en sus funciones no alcanzaría a encontrar las pistas dejadas a través de los actores.

Desde otro punto de vista, el ejemplo fílmico expuesto sirve para explicar como existe una voluntad de expansión del relato cinematográfico desde mucho tiempo antes de que irrumpieran las nuevas tecnologías de comunicación.

## 1.2 Grandes imaginadores. Prosumidores

Otro concepto introducido por Laffay que precisa revisión es el de gran imaginador. Mientras en la literatura es mucho más sencillo identificar al narrador, o instancia narradora, en el caso del cine la labor se presenta más compleja.

Mientras el uso de deícticos en el relato literario y de otros recursos lingüísticos permiten encontrar la voz narradora (quién cuenta); el cine, que se muestra como imitación de la realidad, oculta en numerosas ocasiones las instancias narrativas. El propio proceso de producción invisibiliza en el film clásico los mecanismos de construcción que sirven para el acto de la enunciación. Los acontecimientos se muestran como si se dieran por sí solos, sin la mediación de quién narra<sup>7</sup>.

En el caso de la narración transmedia, la versatilidad del relato produce variaciones múltiples en función del soporte empleado. Incluso en ocasiones es posible cuestionar la narratividad de determinados relatos que se producen en la esfera del periodismo, o en la esfera de las relaciones a través de redes de interacción social.

---

6 Uno de los proyectos más estudiados ha sido el caso de Matrix, recogido por Jenkins y Scolari.

7 Evidentemente las manifestaciones de otro tipo de narraciones que muestran las marcas de la enunciación existen en la historia del cine casi de una manera constante pero no profundizaremos aquí en este terreno.

Las preguntas que los usuarios pueden hacer a personajes (interpretados por el actor) de algunas series de ficción en plataformas como twitter o facebook no formarían parte del relato pero sí lo modelan, generando posibilidades de intervención narrativa. El gran imaginador en este caso abarcaría también esta nueva figura de prosumidor que en el momento que entra en el mundo diegético lo ordena según sus decisiones. Es el caso del videojuego donde el juego se construye gracias al jugador (García García, 2006) <sup>8</sup>.

En los juegos de rol narrativos<sup>9</sup>, el usuario/jugador debe convertirse en personaje y ayudar a narrar la historia de manera colectiva, normalmente desde relaciones creadas virtualmente, vía foro, vía correo electrónico o foro social (Pérez Latorre, 2010).

Se genera así una suerte de novela virtual que atiende a las múltiples voces con las que un jugador además puede convertirse en más de un personaje. Como modelo más novedoso y evolución del juego de rol se encuentran los juegos de realidad alternativa. Pueden comenzar como un enigma a resolver que se extiende por diversas plataformas o medios de comunicación y que necesita de la cooperación de los participantes para resolverse.

La hipertextualidad es otro de los elementos que se genera en las narrativas transmedia y que consiste en, por una parte, adelantarse a aquello que podría suceder y, por otra, colaborar para producirlo. La literatura tradicional, principalmente la infantil y juvenil, tiene su referente más cercano en los libros que permiten elegir la evolución de la aventura y su resolución, con un multifinal que deja semiabierto la opción del lector (Chiappe, 2009)<sup>10</sup>.

El prosumidor sería entonces un gran imaginador con la capacidad de crear (producir) desde fuera y desde dentro del relato. Las marcas que separan el proceso narrativo y dejan fuera al autor real y lector real se diluyen en la medida que se puede estar dentro y fuera. Ya no se trata de elaborar mediante la escritura literaria o audiovisual un texto sino de vivir dentro de él.

---

8 <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf> Última visita 29/04/2013

9 <http://theslayingthing.net/> Se trata de un juego de rol basado en la serie Buffy cazavampiros (Buffy, the vampire slayer, 1997-29003) aunque como se explica en la página principal, evolución dejando atrás la ficción televisiva, sin ser necesario para el usuario conocer la trama original. Última visita 29/04/2013

10 [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/hipermedismo-narrativa-para-la-virtualidad-0/html/023f59ae-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_3.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/hipermedismo-narrativa-para-la-virtualidad-0/html/023f59ae-82b2-11df-acc7-002185ce6064_3.html) Última visita 29/04/2013

Los proyectos transmedia deben contener apartados donde los usuarios puedan ejercer su labor productora. La motivación y la gestión son conceptos que se suman a la NT<sup>11</sup>.

Es posible establecer una escala de participación entre la que hallaríamos espectadores convencionales, aquellos que consumen de manera lineal y que no participan de la construcción del texto salvo con su aportación lectora; los comprometidos con el texto y los prosumidores, decisivos en la transformación del relato (Scolari, 2013: 86).

## **2. Relatos de ficción en un mundo transmedia. Rupturas**

El relato de ficción ha sido objeto de estudio a lo largo de la teoría literaria y desde la narrativa audiovisual se ha analizado como un modo natural de ordenar mundos posibles. Por otra parte, el desarrollo de las NT surge a partir de narraciones de ficción, bien sea a partir de textos literarios, gráficos o cinematográficos (Manovich, 2012), en las que se crean grandes redes de conexión entre dichos mundos imaginarios que responden a la lógica de la acción del personaje. ¿ O no?

Precisamente la organización de los acontecimientos en mundos inabarcables, cercanos a lo real, caracteriza el espacio transmedia en el que es posible no atender a una lógica causal de la acción.

Dejando atrás consideraciones propias de la narratología aplicada a las NT, nos introducimos ahora en los resultados que tienen algunos de estos proyectos sobre la realidad (Castelló Mayo, 2004) y en cómo pueden establecerse relaciones con el mundo real que impliquen al espectador no sólo como un nuevo prosumidor sino como un agente social.

La serie de ficción *The Wire* (David Simon, 2002-2008) se presenta como un complejo mundo, el que habita en la ciudad de Baltimore, donde las acciones de los personajes no siempre se basan en relaciones causales sino que más bien son llevados por una marea denominada sistema en la que quedan atrapados. La organización de los capítulos no responde necesariamente a planteamientos aristotélicos sino a la (i)lógica de mundo. Su diseño macroestructural (por temporadas temáticas o esferas de focalización) incluye

---

11 En las siguientes líneas cuando hagamos uso de la abreviación NT nos referiremos a Narrativas Transmedia.

al mismo tiempo microestructuras que afectan a la vida de las personas pero que quedan olvidadas en ese inmenso mar que es Baltimore.

La serie se presenta a su vez como un vasto campo de estudio para las relaciones económicas, sociales y humanas habiendo ocasionado en la actualidad numeroso material de investigación (Simon, Fresán, Carrión, Talbolt, Fuggle, Caellas, Pastor, De los Ríos, Pelecanos, 2010; Álvarez, 2013). El recorrido que los personajes (habitantes) de Baltimore realizan a lo largo de las cinco temporadas nos lleva a analizar de una manera mucho más compleja el acto de narrar. Cercana a una mera exposición de acontecimientos, –que se verán o no en una relación de concatenación que en ocasiones el espectador tendrá que inventar– la serie se diluye dentro de sí misma. La no resolución como propuesta narrativa se aproxima a la ruptura de la condición de clausura que todo relato conlleva.

En ese sentido se aproxima a las claves narrativas del transmedia, donde los saltos espacio/temporales dentro y fuera de los diferentes soportes fragmentan y hacen tender al infinito a la narración.

Mientras la serie es estudiada desde diferentes ramas de las ciencias sociales se produce también una respuesta por parte de los consumidores/ciudadanos del producto. La representación icónica (Brea, 2010), simbólica, así como la geografía urbana de Baltimore produce una respuesta que profundiza en la complejidad marcada por el texto. Desde acciones colectivas que persiguen encontrar las huellas de la narración en los diferentes lugares de la ciudad hasta movilizaciones por parte de los habitantes reales que reivindican su espacio social<sup>12</sup>.

Esta particularidad que consiste en escapar a las leyes de la clausura es perceptible en propuestas narrativas que en su momento no fueron concebidas como transmedia, de manera que si algo debe definir a las NT es, precisamente, la hibridación de modos narrativos que escapan al relato convencional.

---

12 <http://blog.viajesrockyfotos.com/baltimore-de-the-wire/> Blog donde es posible encontrar fotografías, en algunos casos con el mismo encuadre que en la serie, planos y localizaciones de la ciudad de Baltimore donde se desarrolla la trama. Última visita 30/04/2013

### 3. El espacio del documental y su evolución transmediática

Más allá de la ficción, que no es particularmente el objeto de estudio de esta propuesta, existen otros modos narrativos o de producción mediática que también se han visto influenciados por las NT. El caso del que nos ocupamos es el del documental como modo de producción particular dentro de la narración audiovisual.

Desde sus orígenes, el documental se ha entendido como una especie de hermano pequeño del cine. Sin embargo, a principios del siglo XX, la mirada documental sobre la realidad surgió como una constante en la producción fílmica. La necesidad de registrar acontecimientos históricos y sociales, aportar imágenes y conocimientos sobre otros mundos recientemente explorados, hizo que el cine fuera en un primer momento documental (Gubern, 2001). Estampas registradas con una actitud documentalista pero sin un objetivo claro de análisis sobre dicha realidad se sucedían en los primeros años (Gauldreault y Jost, 1995: 29).

Sería más adelante, una vez iniciado el camino de la ficción, cuando una serie de cineastas se preocuparan sobre los resultados y consecuencias de determinadas acciones colectivas, públicas y políticas sobre la realidad<sup>13</sup>.

La corriente del documental denominado social y concebido como un modo de realizar, producir y difundir obras cinematográficas o videográficas con objetivos de cambio o transformación de la realidad ha ido adaptándose a los cambios sociales y políticos, al tiempo que a los tecnológicos, sin variar dichos objetivos: actitud crítica y reflexiva sobre la realidad (Allen, Robert C. y Gomery Douglas, 1995).

Un documental entendido desde la práctica como una obra con determinada función social fue derivando, según las circunstancias históricas y políticas, en un cine propiamente militante, con unas prácticas y unas características concretas (Linares, 1977). Sin duda fue en el contexto de los años 60 y 70 cuando se produjo el mayor número de documentales que se enfrentaban a una mirada institucional y de poder.

---

13 Cineastas como Grierson y la Escuela Británica, Jean Vigo o la tradición de la Escuela de Santa Fe son un claro ejemplo de la preocupación del cine documental por transformar la realidad y no sólo mostrarla.

En las últimas décadas, principalmente desde el año 2000, estas prácticas cine/videográficas ocupadas en analizar y transformar la realidad, se han visto beneficiadas por las nuevas tecnologías y por la apertura de espacios desde donde generar, más allá del relato, intervención sobre la realidad.

Ya en las primeras propuestas de un cine tradicionalmente conocido como militante se encontraba la idea de que la escritura y exhibición de los filmes no podía realizarse desde una perspectiva convencional.

La necesidad de generar espacios de discusión donde el texto traspasaba la pantalla para trasladarse a la sala está en el germen mismo del cine militante, sea documental o no. En el primer caso, la presencia habitual de los protagonistas en el visionado del texto formula una serie de preguntas sobre las actitudes, acciones y decisiones tomadas dentro y fuera del film.

Esto conlleva una reescritura y reformulación en ocasiones del propio documental que se ve modificado por los acontecimientos reales. Es posible, por tanto, atisbar una de las particularidades de las NT y es la capacidad de instalarse en la vida de las personas. La cuestión es si desde una perspectiva meramente lúdica o con intenciones más cercanas al activismo.

Las propuestas documentales transmedia comparten condiciones con la narración de ficción, y de hecho pueden ser el resultado de proyectos en su origen fictivos que generan sus propios documentales o viceversa.

Hasta la fecha principalmente se ha venido explorando el mundo del documental interactivo o multimedia que permite sobre todo, el uso de páginas y portales en la red donde colgar los productos (Quintana, 2011, La Ferla, 2009). Gran parte de ellos producidos con una calidad que permite la navegación por internet así como la posibilidad de compartirlos en las redes sociales o plataformas como vimeo o youtube. Las cuentas abiertas en redes sociales permiten la interacción con el público, que en muchas ocasiones aporta documentación e información sobre el tema abordado.

Por otra parte, y desde el punto de vista de la financiación, las propuestas documentales son las grandes ganadoras en modelos como el crowdfunding, que permite la co-producción por un gran número de personas alrededor del mundo.

Desde un punto de vista pragmático, la irrupción de las nuevas tecnologías ha facilitado que todas aquellas propuestas que no entran en los parámetros de la



industria por múltiples factores, puedan encontrar un camino con el que visibilizar desequilibrios, conflictos o situación de desigualdad social.

Una de las propuestas más significativas de documental transmedia se produce en un contexto de transformación urbana en el s.XXI y es precisamente en esa línea que abordaremos en el siguiente punto el proyecto teórico-práctico que forma parte de esta investigación.

La obra *Highrise*<sup>14</sup> (Katerina Cizek & National Film Board of Canada) explora la vida en las grandes torres que se erigen en las metrópolis actuales. El proyecto consta de un documental-origen, blogs, videos complementarios, redes sociales y aplicaciones que permiten localizar dichos espacios por Google Street View. La matriz trataba de un documental tradicional que rápidamente evolucionó gracias a la participación y la colaboración de profesionales de otros medios. El proyecto se caracteriza por la capacidad de acción de sus propios protagonistas, los habitantes de dichas torres, que ejercen una acción local con repercusiones a escala global (Scolari, 2013: 200-201). Las expectativas generadas por el proyecto trascienden los objetivos marcados, de manera que es posible decir que el documental escapa al control de la autora siendo compartida la autoría por cada uno de los participantes que lo hace suyo.



Fig. 1 Imagen perteneciente al proyecto *Highrise*

---

14 <http://highrise.nfb.ca/installation/> página donde es posible ver un video de la instalación *Out My window*, pieza de 360° que forma parte del proyecto *Highrise*. Última visita 30/04/2013.

### 3.1. Ciencias Sociales y transmedia: hacia la construcción de un proyecto científico-artístico

A pesar de tener lo real como necesario lugar de encuentro, la relación entre antropólogos y cineastas no ha estado exenta de conflictos. El margen estrecho y difuminado entre obra artística y herramienta de trabajo permite una riqueza que, en ocasiones, es malentendida en la búsqueda de una clasificación más científica del producto, o bien se malogra por un alejamiento ciego de todo aquello que pueda plantearse en términos académicos. Lo cierto es que es posible encontrar el rastro de la mirada etnográfica en una obra audiovisual planteada y producida desde una mirada puramente cinematográfica (Gaines y Renov 1999, Rubi 2000, Pink 2001 y 2006, Piauxt 2002 y Hockings 2003, VVAA 2007).

Es precisamente lo que ocurre en el proyecto *Highrise* anteriormente citado. La geografía urbana es una cuestión social, económica, antropológica y cultural. Y la mirada ejercida desde el audiovisual también se centra de manera habitual en procesos de esta índole. Otra cuestión es si dicha mirada tiene el mismo interés por interpretar aquellos sucesos y de la misma manera que el científico. La posición aquí defendida es que la combinación de diferentes procesos metodológicos genera unos resultados multidisciplinares que mejoran el resultado de cualquier investigación. El punto de partida es la relación necesaria del audiovisual con objetos de estudio propios de las ciencias sociales y, en el caso concreto aquí expuesto, de la antropología y la geografía urbanas.

El proyecto a desarrollar nace de un texto documental tradicional, con un estilo propio del documental observacional o cine directo, en el que la intervención del documentalista se entiende mínima. En él, la narración de determinados acontecimientos es relatada por los protagonistas que sufren un proceso de gentrificación (Nates Cruz, 2008)<sup>15</sup>.

El término “gentrification” –habitualmente adaptado al castellano como “gentrificación” y a veces como “elitización”– fue acuñado en los años sesenta por Ruth Lazarus Glass para denominar uno de los procesos de sucesión en el

---

15 El documental se desarrolla en la ciudad de Manizales (Colombia) y comienza a desarrollarse en 2010. Se trata de un proyecto internacional en el que participan la Universitat de València, ERAM College y la Universidad de Caldas (Colombia).

espacio característicos de la ciudad capitalista como es el desplazamiento de los vecinos de clase baja de una determinada zona urbana por parte de grupos sociales de estatus superior, incluyendo cambios en los usos del suelo de tipo intraespecífico (nuevas construcciones residenciales y actividades semejantes de mayor valor añadido) o de tipo interespecífico, con sustitución de los usos anteriores por otros de distinta naturaleza como, por ejemplo, el derribo de viviendas para la construcción de un centro comercial (García Herrera 2001, Sargatal Bataller 2000)<sup>16</sup>.

En la ciudad de Manizales (Colombia), al igual que en cientos de núcleos urbanos, se producen en la actualidad procesos de gentrificación. En este contexto surge la plataforma multimedia Left Hand Rotation que sirve de lugar de encuentro, producción y circulación de materiales gráficos, audiovisuales, así como de fuentes escritas sobre dichos procesos a escala mundial. Un museo virtual pone en conocimiento las localizaciones así como los colaboradores del proyecto y los materiales de trabajo. Sin embargo, falta la convergencia, la manera de imbricar unos con otros en un tejido conectado a través de otro tipo de soportes.

El proyecto aquí propuesto tiene su origen en Colombia pero pretende generar a partir de una matriz (documental) una red de acción social que mediante diferentes formatos permita crear textos científicos, narrativos, fotográficos, así como aplicaciones por códigos QR, entre otros, que permitan generar un paisaje-mapa audio/sonoro de los lugares donde se ha producido y se producen en la actualidad procesos de gentrificación. Dichos mapas suponen no sólo la generación de una memoria colectiva de los procesos a partir de los cuales conocer historias de vida sino la intervención directa en la adquisición de conocimiento y la autoconciencia por parte de los habitantes de dichas zonas.

Se trata de construir diálogos entre la antropología visual, la sociología y la geografía urbana a partir de un proyecto transmedia.

La vinculación del proyecto origen a procesos de la misma índole en España, concretamente en el barrio de El Cabanyal, Valencia, permite la construcción de dichos diálogos de manera transnacional.

---

16 Sobre el término vid. Smith 1996, Harvey y Smith 2005, Atkinson y Bridge 2005, Bridge et al. 2012.

La diferencia fundamental respecto de proyectos propiamente narrativos es el uso de los materiales así como el tipo de prosumidor. La voluntad inmediata es la de la implicación en la producción y difusión de los propios protagonistas. Por otra parte este objetivo ya era una constante en el documental de intervención social. Los protagonistas de los textos fílmicos o videográficos, de las entrevistas, no pueden ser simplemente un objeto fílmico sino que han de convertirse en sujetos históricos.

Los trabajadores de San Nicolás vivieron un cambio profundo signado por jubilaciones forzadas y retiros voluntarios que afectó el desenvolvimiento psicológico del individuo, desencadenó conflictos familiares, generó una ruptura en los vínculos sociales de la comunidad. El pueblo de San Nicolás protestó en las rutas, en la ciudad, en la fábrica. Pero como en ésta y otras oportunidades, el tratamiento de la situación social por un noticiero televisivo adquirió cierto carácter dramático e inexorable. Se presentó una situación en donde los propios protagonistas no eran capaces de revertir una decisión política, transformando la privatización en una tragedia de destino ineludible. Son relatos que carecen de voces que reflexionen sobre las verdaderas causas de los conflictos, voces que propongan caminos de solución. Y aquí es donde entra en escena el documental que asiste a la palabra, hace decible al trabajador que reflexiona y se organiza, cuya existencia es negada<sup>17</sup>.

Experiencias propias del cine documental de intervención como la descrita en los trabajadores de San Nicolás son abordadas desde una perspectiva novedosa y mucho más completa gracias a las nuevas tecnologías y a proyectos transmedia. Además estas prácticas de acción social permiten la alfabetización tecnológica de colectivos normalmente desfavorecidos y que

---

17 Claudio Remedi (Grupo Boedo Films), "Cine documental y trabajadores: ensayos sobre una experiencia" <http://www.docacine.com.ar/articulos/remedi03.html> Última visita 30/04/2013.

crean grandes segmentos de ciudadanos denominados info-pobres (Ambrosi, Peugeot, Pimienta coord., 2005).

Desde una óptica académica, las herramientas que ofrecen los proyectos y materiales generados a partir de un proyecto transmedia permite estudiar tanto el contenido como las formas de relación entre contenido y expresión, tal y como abordamos al inicio del estudio. Y no sólo desde una perspectiva narratológica sino también desde la antropología o la sociología.

El proyecto puesto en marcha desde 2010 se concibe como un estudio de etnografía audiovisual –todavía en producción– que permita poner en contacto, mediante las nuevas tecnologías, a comunidades vecinales alejadas en el mapa, pero virtualmente cercanas por los problemas comunes a los que se enfrentan. Al tiempo se aborda la investigación práctica desde el documental transmedia, un campo que en los próximos años alcanzará un grado de desarrollo y especificación importante.

## **Conclusiones**

Las narrativas transmedia aportan a las relaciones entre mundos posibles y mundo real espacios donde generar acción social. No sólo es posible reescribir y reformular los estudios narratológicos desde nuevas ópticas sino que es posible vertebrarlos sobre la intangibilidad de lo real.

Las nuevas vías de investigación que se abren están todavía por descubrir y los estudios sobre la recepción dan un giro de 180° al introducir un nuevo espectador que además de producir, es capaz de incidir en el relato diegético y extradiegéticamente.

Se hace necesario por una parte retomar la historia del cine en busca de ingeniosas propuestas pre-transmedia que se adelantaron a su tiempo, diseccionar de nuevo la fórmula del proceso narrativo atendiendo a figuras tan difusas tradicionalmente como los autores y lectores implícitos y, principalmente, establecer una relación dialéctica entre nuevos modelos de narración y las nuevas tecnologías. La gamificación se presenta como el vínculo entre el usuario/espectador y el actor social. La aplicación de mecánicas de juego sobre espacios y entornos que no lo son permite que el

uso de redes sociales, dispositivos móviles, etc. se conviertan en nuevos soportes al tiempo que en herramientas para la enunciación.

Esta investigación no es más que una pequeña brecha abierta en los estudios narratológicos con implicaciones sociales que se desarrollará a su vez desde la práctica en un proyecto científico-artístico transmedia.

## **Bibliografía**

Álvarez, Rafael (2013): *The Wire. Toda la verdad*, Barcelona: Principal de los Libros

Allen, R.C. y D. Gomery (1995): *Teoría y práctica del cine*. Barcelona: Paidós

Ambrosi, Alain, Peugeot, Valérie, Pimienta, Daniel (coords.) (2005): *Palabras en juego: Enfoques Multiculturales sobre las Sociedades de la Información*, C&F Éditions

Bordwell, David (1996): *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós

Bremond, Claude (1981): "La logique des possibles narratifs" en *Communications* num. 8: L'analyse structurale du récit, París: Éditions du Seuil,

Brea, J. Luis (2010): *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen*, Madrid: Akal

Castelló Mayo, Enrique (2004): *La producción mediática de la realidad*, Madrid: Ediciones del Laberinto

Chatman, Seymour (1990): *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*, Madrid: Taurus

Chiappe, Doménico (2009): *Hipermedismo, narrativa para la virtualidad*, Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes

<http://www.cervantesvirtual.com/obra/hipermedismo-narrativa-para-la-virtualidad-0/>

Eco, Umberto (1993): *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*, Barcelona: Lumen

Gaines, J.M. y M. Renov, eds. (1999). *Collecting Visible Evidence*. Minneapolis: UM

García García, Francisco (2006): "Videojuegos y virtualidad narrativa" en *Icono14*, nº8, Madrid



- Gauldreault, André & Jost, François (1995): *El relato cinematográfico*, Barcelona: Paidós
- Gómez Tarín, F. Javier (2011): *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración*, Cantabria: Contracampo, Shangrila Ediciones
- Gubern, R. (1989). *Historia del cine*. Barcelona: Lumen
- Hockings, P., ed. (2002). *Principles of Visual Anthropology*. Berlín-Nueva York: WdG
- Jenkins, Henry (2008): *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona: Paidós
- (2009): *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona: Paidós
- La Ferla, Jorge (2009): *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*, Buenos Aires: Manantial
- Linares, Andrés (1977): *El cine militante*, Madrid: Castellote Editores
- Manovich, Lev (2012): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. la imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós
- Nates Cruz, Beatriz (2008): “Procesos de gentrificación en lugares rururbanos: presupuestos conceptuales para su estudio en Colombia, en *Antropol.sociol.* No. 10, Enero - Diciembre, págs. 253 - 269
- Pérez Latorre, Óliver (2010): *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*, Tesis Doctoral, Directores: Dr. Xavier Ruiz Collantes (Departament de Comunicació) Dr. Xavier Berenguer Vilaseca (Departament de Comunicació), Barcelona: Universitat Pompeu Fabra
- Piault, M.H. (2002): *Antropología y cine*. Madrid: Cátedra
- Pink, S. (2006): *The Future of Visual Anthropology*. Londres: Routledge
- Quintana, Ángel (2011): *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*, Barcelona: Acantilado
- Ruby, J. (2000): *Picturing Culture: Explorations on Film and Anthropology*. Chicago: UCP
- Sánchez Noriega, J. Luis (2000): *De la literatura al cine*, Barcelona: Paidós

Guardia Calvo, Isadora  
La ruptura del relato en la narración transmedia...

Scolari, Carlos (2013): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Barcelona: Deusto

VVAA (2010): *The wire*, Madrid: Errata Naturae

VVAA (2007). *Miradas cruzadas: cine y antropología*. Madrid: Casa Encendida-Caja Madrid