

Acercamiento al problema terminológico de la narratividad transmedia

Approach to the Terminological Problem of Transmedia Narrativity

Vicente Luis Mora (investigador independiente)

Artículo recibido: 31-03-2014 | Artículo aceptado: 24-04-2014

ABSTRACT: In the late years different theoretical perspectives had examined the transmedia phenomenon. There are several fields of research but, despite their common interest for transmedia, sometimes seem to ignore each other using their own terminology. Theories of Cinema Adaptation, Comparative Literature and Media Studies, among others, offer their separate outlooks in order to analyze the shape, function, effects and structure of transmedia experiences. Our text deals with those contributions and explores the links or differences between them, proposing complexity as a key element to the concept of transmedia.

RESUMEN: En los últimos años, diferentes perspectivas teóricas han examinado el fenómeno transmedia. Existen varios campos de investigación que, a pesar de su común interés por lo transmedial, parecen a veces ignorarse unos a otros, utilizando su propia terminología. Las Teorías de la Adaptación Cinematográfica, la Literatura Comparada o los *Media Studies*, entre otros, ofrecen sus opiniones separadas dirigidas a analizar las formas, funciones, efectos y estructura de las experiencias transmedia. Nuestro texto aborda esas contribuciones y explora los vínculos y diferencias entre ellas, proponiendo la complejidad como un elemento clave del concepto de transmedia.

KEYWORDS: media studies, transmedia, terminology, complexity, comparative literature

PALABRAS CLAVE: media studies, transmedia, terminología, complejidad, literatura comparada

1. Estado de la cuestión

Just as a transmedia project cannot be created with one medium, the phenomenon cannot be understood through the lens of one research field.
Dena (2009: 331)

La confluencia de diversas perspectivas metodológicas y terminológicas sobre la transmedialidad ha creado una galaxia conceptual en los últimos años en la que perderse es más fácil que orientarse. La diversidad comienza por el propio nombre del fenómeno, para seguir con sus aspectos estructurales, semánticos, problemas de trasvase de contenidos y de fidelidad transmisora, y un larguísimo etcétera. Sobre el transmedia han escrito filólogos comparatistas, sociólogos, teóricos de la comunicación audiovisual, profesores de cine o de periodismo, y lo han hecho desde diversas epistemes que van desde la teoría de la adaptación cinematográfica hasta los *Cultural* y *Media Studies*, pasando por teorías de lingüística comparada, semiótica, narratología o filosofía del lenguaje. Esta *intrincada selva* dificulta

establecer paralelismos o contigüidades entre las mencionadas visiones, que en ocasiones se refieren a los mismos recursos o medios de trasvase de contenidos utilizando conceptos conexos o sinónimos. Los planteamientos se suceden rápidamente unos a otros, por lo común utilizando prefijos: si Jenkins habla de la cultura de la convergencia (2008), bastan apenas tres años para que Elias comience a hablar de la post-convergencia (2011: 199-200, aunque Brenda Laurel había utilizado el término, desde otro punto de vista, en el año 2000). Otro problema es que la conceptualización transmedial se aplica ya a cualquier fenómeno, desde la literatura al cine pasando por el teatro, las series de televisión (Carrión, 2011a; Bellón, 2012; Scolari, 2013), el documental (Guardia Calvo, 2013), la performance (Gomes de Oliveira y Costa, 2012), el periodismo (Moloney, 2011; Denis Porto y Jesús Miguel Flores, 2012), la antropología (Domínguez Figaredo, 2012) o la publicidad (Hernández y Ocaña, 2013), con la complejidad añadida de las especificidades que cada manifestación artística o mediática acarrea de por sí. Además, como señala Belsunces, también existen ya multitud de transmedias sin ficción (2011: 25), en diversos campos. Otro elemento que añade entropía es la cuestión autorial, pues numerosas prácticas transmediales tienen su origen en creaciones colectivas y complejas (Remírez llega a sostener que no es posible el transmedia individual, 2012), por lo común con la interacción del lectoespectador destinatario de las mismas. Por último, como señala Bellón Sánchez de la Blanca, la espiral de dificultad se cierra porque desde hace tiempo los productores culturales no rescriben o “adaptan” al transmedia sus creaciones, sino que ya las generan de ese modo: “Las series de ficción ya no se conciben como relatos independientes sino que desde su creación se conciben como productos transmedia, en cuanto a su contenido y a su promoción” (Bellón 2012: 29), procedimiento que al final de nuestro trabajo consideraremos medular y esencial para la consideración de una narrativa como transmedial.

Aunque esta visión *procedimental* pueda parecer una simple cuestión de forma, Nùria Vouillamoz defendía tempranamente que era necesario “asumir una teoría del discurso en la que la retórica hipermedia sea concebida como un significado pragmático y performativo”, teniendo a la vista que “la forma deja de prestarse a un análisis puramente estilístico para ofrecer una proyección significativa” (2000: 145). Abba hacía hincapié en los problemas de sostener para realidades nuevas un lenguaje crítico desfasado y sostenía que “critical analysis of new media, as a result, is engaged in a constant struggle to keep pace with an emergent technological ecology” (Abba, 2009: 61). Y Katherine Hayles escribía más tarde que “perhaps it is time for a Copernican revolution in our thinking about textuality, a revolution achieved by going back and rethinking fundamental assumptions” (Hayles, 2003: 266). Es decir, que también

hay problemas de metalenguaje. De hecho, un problema esencial de la narrativa transmedial es, precisamente, cuándo constituye una *narrativa*. Aunque podríamos partir del controvertido aserto de Monika Fludernik, por el cual la narrativa se define más por su parte de *experiencia* que de *trama* (1996: 13), lo cual parece muy pertinente para explicar lo transmedial (Davis, 2012), a la vista de los diferentes acercamientos conceptuales que hacen los autores aquí citados, conviene emplear el concepto en términos muy flexibles. En consecuencia, cuando hablamos en el presente trabajo de *narrativa* lo haremos de la forma más expansiva posible, refiriéndonos a ella por oposición al configurarla como toda aquella forma de contar una historia que no consista en una base de datos, a la manera de Manovich:

As a cultural form, database represents the world as a list of items and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world (2001: 225).

Y, por tanto, la narrativa es también “cognitive construct, or mental image, built by the interpreter in response to the text” (Ryan, 2004: 8), definición especialmente oportuna si pensamos que cualquier forma de remediación es, en cierto modo, una *respuesta a un texto anterior*. En ese sentido, es necesario estudiar las formas que puede adquirir la continuidad narrativa y/o argumental entre dos obras, sean del mismo registro o diferente. “Según Marshall McLuhan una de las características primordiales de los nuevos dispositivos de comunicación es su capacidad para borrar las barreras entre los medios y contaminarlos entre sí”, recuerda Scolari, añadiendo: “Los medios digitales también habrían disuelto los límites entre ‘las máquinas de reproducción y las de diseminación’” (2008: 73). Y aquí nos encontramos con un grave problema, que es el terminológico. Amén de los que expondremos a continuación, algunos autores han propuesto nuevos términos como “cross-TV” (Álvarez Monzoncillo), “multiplataforma” (Costa y Piñeiro, 2012), “ficción cuántica” (Carrión, 2011a), etcétera. Creemos con Rojas que el humanista tiene mucho que decir en estas cuestiones, “detectando nuevos objetos de estudio, poniendo a prueba sus teorías e inventando nuevos métodos de análisis” (Rojas, 2013: 146). Por este motivo, siguiendo a Domingo Sánchez-Mesa, que, como buen comparatista, entiende que el problema de los nombres no es baladí (2012: 205ss), y a Gil González, proponemos más adelante una clasificación según el carácter de los contenidos

utilizados por las formas intermediales y otra según su estructura formal, pero antes debemos hacer un alto para explicar qué entendemos por complejidad.

2. El concepto de complejidad

Antes de comenzar el análisis de los diferentes planteamientos terminológicos sobre la narrativa transmedial, y dado que el concepto de complejidad, sobre el que ya hemos hablado anteriormente (Mora, 2006: 222ss) será determinante al hacer algunas distinciones, quizá sea importante fijar primero sus contornos y el porqué de su posición central en nuestro discurso.

En *Guía de complejos* (2011), José Luis Molinuevo ha explicado que la estética de nuestro tiempo responde a unas estructuras notablemente más complejas que la de etapas históricas anteriores. Razones de todo tipo podrían explicar este acendramiento de lo complejo, desde la aparición de la sociedad-red o Pangea (Mora, 2006), hasta diversos factores socio-económicos, geopolíticos y culturales. La consecuencia es que hoy “la estética (al menos la cognitiva) aspira a saber estar en la complejidad: el pensamiento en imágenes no se mueve en encrucijadas sino en tejidos, en redes” (Molinuevo, 2011: 7). Y si queremos aproximarnos a algo complejo, como la narrativa transmedia, sólo hay un camino: “La forma de acceder a una realidad compleja es aceptando su complejidad, correspondiéndola mediante un cuerpo instalado en ella” (2011: 7). Tanto Molinuevo como Scolari (2009) se han acercado a la complejidad partiendo de las series televisivas, uno de los discursos narrativos actuales de construcción más intrincada, lo cual también es el punto de partida de Jorge Carrión, para quien vivimos un momento histórico “de una complejidad semiótica sin precedentes, por la multiplicación de lenguajes y de vehículos de transmisión, en un nivel de simbiosis e hibridación inimaginable hace veinte años” (Carrión, 2011a: 46). Desde un punto de vista filosófico, ahondando en la epistemología y sin acercarse a una narrativa concreta, F. Hartmann ha tratado el tema en *Medienphilosophie* (2000), intentando construir una teoría compleja de lo medial; como ha resumido Sánchez Fernández,

el concepto clave que distingue a la vez que diferencia las distintas posiciones que se establecen alrededor del giro medial, se reúne en torno a la noción de *transmedialidad* propuesta por Hartmann. Esta expresión apela al carácter interdisciplinar de los estudios que contribuyen a su desarrollo y a los objetos propios que la constituyen, aunque Herman distingue *transdisciplinarity* de *interdisciplinarity*, y prefiere la primera porque evita el mantenimiento a

toda costa de la metodología propia que suele darse en la segunda (Herman, 2012: x). Las distintas disciplinas que configuran el campo de lo medial se establecen al modo de una *cartografía*, diseñando un espacio topológico único y abriéndose un camino seguro dentro de las ciencias holísticas. No hay medio en la realidad que no pueda contribuir a la constitución del giro medial. (2013: 128-129)

Ahondando en materia artística, William Paulson comienza analizando criterios de la Estética para esclarecer las relaciones entre literatura y ciencia a través de la idea de complejidad. A su juicio, conceptos estéticos centrales como armonía, simetría, orden, etcétera, aluden a la relación entre el todo y las partes. Cita a Descartes o Schelling como ejemplos de cosmovisiones filosóficas constituidas por esa tensión relacional, y luego da un paso más claro hacia la complejidad literaria cuando se refiere a la entrada de “Lo bello” escrita por Diderot para *La Encyclopédie*, que luego sería publicada aparte como ensayo, con el título de *Investigaciones filosóficas sobre el origen y la naturaleza de lo bello* (1752). Para Paulson párrafos como éste de Diderot contienen uno de los primeros modelos de acercamiento de lo estético a la complejidad:

Pero apenas el ejercicio de nuestras facultades intelectuales y la necesidad de proveer nuestras necesidades mediante inventos, máquinas, etc., esbozaron en nuestro entendimiento las nociones de orden, relaciones, proporción, unión, cohesión y simetría, nos encontramos rodeados de seres en los que las mismas nociones estaban, por así decirlo, repetidas hasta lo infinito. No pudimos dar un paso en el universo sin que alguna producción las evocase, penetraron en nuestra alma en todo momento y desde cualquier parte. Todo lo que se producía en nosotros, todo lo que existía fuera de nosotros, todo aquello que subsistía al paso de los siglos, todo aquello que la industria, la reflexión, los descubrimientos de nuestros contemporáneos ofrecía ante nuestros ojos, continuaba inculcándonos las nociones de orden, relaciones, cohesión, simetría, conveniencia, inconveniencia, etc., y no existe una noción, si no es quizá la de existencia, que haya podido resultar tan familiar a los hombres como la que estamos tratando. (Paulson, 1991: 41-42)¹

Para Paulson es importante la noción de *ruido*, que toma de Lotman, y que sería aquella parte de la información no inmediatamente decodificable en una obra artística pero que contribuye a

¹ Traducción tomada de <http://www.antorcha.net/biblioteca_virtual/filosofia/bello/5_diderot.html>.

darle sentido y estructura compleja (1991: 43). A su juicio, en un texto no hay elementos extrasistémicos, sino polisistémicos (1991: 44), lo que no hay que entender bajo las teorías de Even-Zohar, sino desde la comprensión de que lo extrasistémico en literatura se convierte en un nuevo código, o un nuevo nivel de código de la obra, a descifrar: “la creación de nuevos y específicos códigos en un texto y un género dados es la esencia de la comunicación artística y del surgimiento del sentido en textos artísticos” (1991: 44). Esto tiene un valor para las creaciones transmediales, pero aún lo tiene más la noción de *ruido faltante* que no está en Paulson, pero que podemos deducir de sus ideas *sensu contrario*. Paulson define la voz o discurso literario como “precomunicativo”, en tanto que “el lector aún no posee los códigos literarios específicos pertinentes para la diversidad del texto” (1991: 48), aunque comparta el mismo idioma que el artista. La parte que no entiende, a su juicio, es ruido, es un exceso o residuo retórico que no puede comprender porque no comparte su código o nivel. Esto no es traspasable o extrapolable de por sí a lo transmedia, porque en él es problemática, como veremos, la noción de *texto y*, sobre todo, de *texto completo* (que sí tiene el lector al que Paulson se refiere), y por ello no podemos hablar de ruido en las mismas condiciones, pero sí de *ruido faltante*, cuando el lectoespectador de la experiencia transmedia *carece de algunos de los textos que forman el conglomerado discursivo*. Su situación entonces es similar a la señalada por Paulson, porque no puede *construir* por completo el significado del texto artístico transmedial.

No saber cuántos textos componen el *corpus*, no tener claro dónde encontrarlos: esa es la complejidad de partida de lo transmedial. “Amparados en la realidad transmediática de la ficción, quizás debamos pensar y reevaluar la tradición literaria en términos de universos ficcionales”, escribe Llosa Sanz; “de mundos de la historia que se manifiestan a través de diversos soportes adoptando modos semióticos diferentes para trasladar al público en cada momento la historia de un relato o una selección o una variación o un desarrollo del mismo” (Llosa Sanz, 2013: 49). En el apartado 4 examinaremos la complejidad específica del hecho transmedia, pero para ello debemos atravesar antes otra complejidad, la derivada de la selva conceptual y metodológica en que se ha convertido el mundo poliédrico de los estudios sobre transmedia.

3. Acercamientos metodológicos y conceptuales al concepto de transmedia

3.1. Terminología basada en el modo de evolución de una historia dentro de una narrativa

3.1.1. La adaptación

Como hemos dicho antes, la teoría de la adaptación ha sido una de las más utilizadas para acercarse a lo transmedial; el motivo es que la existencia de varios textos con una “historia” o narrativa en común parece, en principio, tener mucho que ver con el transmedia. Recordemos las palabras de Pérez Bowie sobre las posibilidades descriptivas de la teoría de la adaptación:

Hay que tener en cuenta [...] que dentro del contenido del término adaptación caben ser englobadas operaciones distintas en función de la distancia que el producto final presente con relación al texto de partida. Existen al respecto numerosos intentos de distinguir entre los diversos grados de fidelidad que el filme guarda con relación al texto-fuente, que se traducen en tipologías diversas que vienen a ser variantes más o menos matizadas de la tríada *ilustración/ recreación/ creación*. Cada una de ellas [...] ha sido objeto de rectificaciones por parte de quienes han intentado redefinirlas a partir de nuevos criterios clasificatorios. La introducción de nueva terminología para referirse al fenómeno que nos ocupa (*traducción, traslación, trasposición*), no es sino síntoma de la complejidad del mismo que no se deja atrapar por esquemas reductores. (Pérez Bowie, 2011: 12)

Aunque luego abundaremos sobre esta cuestión, sería pertinente decir que, a pesar de que algunos autores consideran los transmedia como una suerte de evolución de la adaptación cinematográfica, como Sánchez Noriega (2000) o Guardia Calvo (2013), lo cierto es que son realidades complejas provenientes de varios factores, uno de los cuales –en igualdad de condiciones con otros– es la adaptación; el transmedia no es la adaptación de otra creación, sino un modo distinto de crear –y de adaptar, en algunos supuestos–. De hecho, dentro de los universos transmedia y *cross-media*, la terminología de la adaptación no siempre es posible (con independencia de que algunos fenómenos concretos dentro del mismo sean adaptaciones). Como ha señalado Aarseth (citado en Dena, 2009: 154-55), algunas particularidades de los videojuegos no pueden trasvasarse a otro medio, y es imposible verter la historia de una película a un videojuego, porque su *fatalidad lineal* es lo contrario de la esencia lúdica, que debe prever miles de líneas de acción alternativas y finales disímiles. La

propia Dena, que estudia la cuestión desde los *Media Studies*, admite sin embargo la posibilidad de utilizar la teoría de la adaptación cuando ésta se constituye en “la puerta de entrada” (2009: 158) al mundo ficcional complejo. Hablando del proyecto del cineasta Darren Aronofsky *The Fountain* (2005), Dena explica que “Aronofsky no contempla *The Fountain* como casada con un medio, sino como una entidad abstracta que existe más allá de su(s) articulación(es)” (2009: 159), comparando la forma de emisión de la película / novela gráfica con el modo en que los personajes de la misma viven el amor: de forma diferente, a través de diferentes cuerpos. Por lo tanto puede hablarse de *encarnaciones* de la historia, “expresiones polimórficas” (Dena, 2009: 162) que supondrían una forma transmediática por naturaleza de adaptación: diferentes cuerpos, conservando un espíritu narrativo último o superior. La adaptación, en consecuencia, no es equivalente al transmedia, ni mucho menos: es simplemente una de sus posibles herramientas. Aunque los *Media Studies* no sean siempre un ejemplo de seriedad metodológica, hemos de reconocer que para hablar de las narrativas transmediales, donde es tan importante la dimensión mediática e incluso empresarial del entorno narrativo –recordemos que Jenkins emplea constantemente la expresión *franchises* y que Scolari dedica buena parte de su ensayo sobre el tema a las prácticas concretas de cadenas de televisión y productoras– nos obligan a tener en cuenta la aportación de este acercamiento conceptual. Sin ponernos demasiados sociológicos, tampoco queremos olvidar que “Literature does not appear from nowhere. It is usually [...] using certain social practices, falling back on cultural traditions and employing certain technical means” (Schäfer, 2010: 25).

3.1.2. Remedición / Hipermediación

Debe partirse de una realidad palmaria al hablar de fenómenos que, como el transmedia, incluyen diversos medios: “todo lo que ocurre”, expone Lisa Block de Behar, “ocurre en los medios o entre ellos” (2009: 114). En principio, algunas de estas formas que estamos examinando ahora de evoluciones de una historia dentro de una narrativa están “en” un medio, como la adaptación, ya que aparece cuando una historia se reescribe en otro medio, importando sólo este último como adaptación. Pero en otros casos lo que existe es un camino intermedio entre el “en” de los medios y el “entre” ellos, por cuanto la remedición es un fenómeno potencialmente más complejo: “we believe that remediation is a concept that applies to media in their simultaneous character as objects, as social relationships, and as formal structures” (Bolter y Grusin, 1996: 358). Estos autores han analizado a fondo los

fenómenos de remediación y lo que denominan su “doble lógica”, llegando a estas notas caracterizadoras:

We will take as our principle, then, that at our present historical and cultural moment, all mediation is remediation. [...] The double logic of remediation can function explicitly or implicitly, and it can be restated in a number of ways [...] we will elaborate this double logic in the following senses:

1. *Remediation as the mediation of mediation*: All mediation is remediation because each act of mediation depends upon other acts of mediation. Media are continually commenting upon, reproducing and replacing each other, and this process is integral to media. [...]

2. *Remediation as the inseparability of mediation and reality*: Although cyberspace enthusiasts and Baudrillard's logic of simulation and simulacra might suggest otherwise, all mediations are themselves real. They are real as artifacts (but not as autonomous agents) in our mediated culture. [...]

3. *Remediation as reform*: The implicit and sometimes explicit goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well. (Bolter y Grusin, 1996: 346)

El paso siguiente en el estadio de complejidad sería la remediación, también descrito por ellos:

So the borrowing might be said to be translucent rather than transparent. The digital medium can also be more aggressive in its remediation. It can try to refashion the older medium or media entirely, while still marking the presence of the older media and therefore maintaining a sense of multiplicity or, as we have called it, hypermediacy. (Bolter y Grusin, 1996: 340)

Desde una perspectiva semiótico-narratológica, Carlos Scolari ha vindicado este concepto de hipermediación como central para la lógica medial contemporánea. Después de citar el concepto de *hypermedia* en Wikipedia, escribe Scolari: “podemos definir a la hipermedialidad como la suma de hipertexto más multimedia”; (2008: 113). En este sentido, se mezclan ya los modos en que se remedia el contenido de una historia y la forma textual o estructural en que tal hecho sucede. Y ello ocurre con los debidos antecedentes, pero esa no es la cuestión ahora, sino verificar su operatividad para entender la complejidad de lo transmedial y la necesidad de

tener en cuenta su metodología: “Las hipermediaciones tampoco han descubierto las contaminaciones culturales o la intertextualidad: simplemente las ponen en el centro de un posible programa de investigación” (2008: 115).

3.1.3. Transficcionalidad

Partiendo de ideas de Genette, el profesor canadiense Richard Saint-Gelais ha propuesto el concepto de *transficción* (2003, 2007, 2011), que tiene lugar cuando un autor toma el personaje de otro y lo desarrolla en una ficción de nuevo cuño: “il y a transfictionnalité lorsque des éléments fictifs sont repris dans plus d’un texte (en donnant à ‘texte’ une extension large, valant aussi bien pour la bande dessinée, le cinéma, la représentation théâtrale ou le jeu vidéo)” (2007: 6). Con posterioridad, Christy Dena habla de *transfiction* para referirse a “aquellas narraciones cuyas extensiones no pueden entenderse por sí solas, sino que forman parte de un conjunto” (Bellón, 2012: 20), en un sentido familiar pero divergente al de Saint-Gelais. Según este último,

la transfictionnalité relève de différents genres, de différents médias, peut-être surtout de différentes logiques (esthétiques et institutionnelles), qui se partagent (inégalement) un territoire que la division disciplinaire du travail contribue à balkaniser encore un peu plus. Aussi y a-t-il lieu de se réjouir de la réunion de perspectives d’horizons aussi divers, sur ce domaine bigarré et, on le verra, plein de surprises. (Saint-Gelais, 2007: 22)

Entre los ejemplos citados, serían características las dos novelas francesas tituladas *Mademoiselle Bovary*, que cuentan las aventuras de Berta, hija de Madame Bovary en la ficción de Flaubert (desde otra perspectiva, podríamos también añadir el *Madman Bovary*, 2008, de Claro). Saint Gelais también cita *Rosencrantz y Guildenstern han muerto* (1967), de Tom Stoppard, quien continúa a su manera el *Hamlet* de Shakespeare. Por supuesto cabe recordar el *Quijote* de Avellaneda o la “tercera parte” de la obra cervantina escrita recientemente por Andrés Trapiello. Los ejemplos serían incontables, sobre todo dentro del género popular conocido como *fanfiction* y estudiado por Jenkins y otros autores; un conocido caso en cómic y cine sería *La liga de los hombres extraordinarios* de Alan Moore.

Como explica Eloy Martos Núñez, la transficción es una categoría apropiada para analizar *ciclos narrativos* (siguiendo terminología de Besson) de cierta complejidad, que vistos en conjunto

constituirían un *conjunto transficcional*: “el ciclo en su conjunto trasciende a cada producto concreto, el ciclo o la saga es una macrohistoria urdida en un universo coherente, que, eso sí, se puede expandir en multitud de avatares” (Martos Núñez, 2007: 137-38). En esos *avatares* textuales o narrativos es, por supuesto, donde puede engarzarse lo transficcional con lo transmedial, con mucho cuidado de no confundir ambas realidades. Un transmedia sólo puede ser transficcional cuando se construya deliberada y originariamente como una estrategia multiplataforma de ciclos narrativos, organizados mediante la debida coherencia y una cosmovisión previa. Dena deja clara la diferencia entre las dos categorías: “Transmedia practices are a different phenomena than those studied in the theories of intertextuality, transtextuality and more recently with transfictionality” (2009: 98); y en otro lugar (2009: 121) añade que puede servir para aclarar algunas cuestiones de distinción de operaciones textuales, pero no para entender la lógica de funcionamiento del transmedia.

3.2. Terminología basada en el modo formal de transmisión de la narrativa

3.2.1. Intermedialidad

Según Sánchez Fernández, “los medios recuperan su función mediadora cuando sobrepasan el carácter estacionario que les confería ser meros recursos, para instaurarse como unidades de acción y *trans-misión*” (2013: 120). La circulación de la información (y el relato artístico no es otra cosa, desde un punto de vista comunicativo, que información artística), es esencial para la consideración epistemológica de la realidad de fondo sobre la que trabajamos, y también es capital para ahondar en la adecuación de la terminología tener presente la condición material de cada medio: apoyándose en la semiótica, para Ryan es esencial “the importance of the medium as material support for the form and content of message” (Ryan, 2004: 22). Desde esa perspectiva, debe examinarse el *modus operandi* de la acción expresiva que trabaja diversos medios. Domingo Sánchez-Mesa, desde la perspectiva comparatista, clarifica notablemente las dos posibilidades principales:

Sobre el principio de que no existen medios absolutamente homogéneos o *puros*, planteamos que hacer teoría comparada entre los medios del cine y el videojuego como, en el fondo, tratar de teorizar sobre un medio, es entrar necesariamente en el espacio de la intermedialidad (Baetens, 2009) [...] son dos los modos teóricos principales con los que se han venido describiendo y explicando (a veces prescribiendo) las relaciones, cada vez más intensas, entre

cine y videojuegos: 1) el que privilegia, dentro del modelo de *una cultura de la convergencia*, el fenómeno de la llamada *narración transmedial* (“transmedial storytelling”), y lo hace confirmando al relato y lo narrativo como núcleo casi ontológico del sujeto posmoderno, definido en tanto consumidor de “mundos transmediales” (Saint Gelais y su noción de “transficcionalidad”, 1999; Jenkins 2003; Ryan 2006; Klastrup/Pajares 2004); 2) una mirada teórica y crítica que podemos llamar provisionalmente *diferencial*, o más propiamente, *intermedial*, más volcada en los rozamientos, conflictos y en el funcionamiento o pragmática propia de los distintos tipos de medios en contacto en los nuevos entornos de comunicación y representación digitales. [...] Este enfoque nos invita a comprender la especificidad de cada medio, atendiendo a estrategias discursivas concretas, a los rasgos, tanto funcionales como ficcionales de los distintos géneros implicados en los casos de transferencia intermedial, a las diferencias de expectativas y culturas que caracterizan a los consumidores de uno y otro medio, evitando, en fin, reducir las experiencias propias de cada uno a cuestiones más o menos abstractas (Hayles, 2001a; Van Looy y Baetens, 2003; Sánchez-Mesa, 2011). (Sánchez Mesa; 2012: 209-210)

Se remonta a 1965 la creación, de la mano de Higgins, del concepto de *intermedia*: “offer a means of ingress into works which already existed, the unfamiliarity of whose forms was such that many potential viewers, hearers, or readers were ‘turned off’ by them” (Higgins en Dena, 2009: 89), que luego fue retomado por Aage A. Hansen-Löve en 1983 para expandir la terminología de Genette sobre la relación transtextual entre textos literarios. Dena señala, en línea opuesta a Sánchez-Mesa, que para ella lo transmedial no es compatible con lo intermedial, puesto que en su definición de transmedia, como vemos en otra parte, los medios no pueden unirse en un solo resultado final, a diferencia del *intermedia* de Higgins. Las versiones de La Fura del Baus sobre óperas de Wagner, en las que son utilizadas pantallas, grabaciones y otras tecnologías, son multimedia e intermediales pero están destinadas a una recepción pasiva por parte del lectoespectador sentado en un teatro. *The Matrix*, por el contrario, requiere de diferentes plataformas incompatibles en el mismo soporte y de la participación activa del usuario, por ejemplo en el videojuego de la “saga”, que no puede jugarse solo. Según Dena, “Fusion does exist in transmedia projects, but it happens at an abstract level. It is characterized by a conceptual synthesis of separate media rather than an assemblage or transformation at the expressive or material level” (2009: 94), de modo que la diferencia entre lo transmedia y el intermedia sería, a su juicio, de corte conceptual.

Una interesante tercera postura sería la de Antonio J. Gil González, quien, partiendo de la teoría de la adaptación cinematográfica y con “la cobertura institucional ofrecida desde [...] la literatura comparada, la semiótica de la cultura y los estudios culturales” (2012: 20), presenta “una consideración holística, integrada, de los distintos fenómenos intermediales *más allá de la adaptación*” que, a diferencia de las de Dena y Sánchez-Mesa, se sitúa “también *más allá de la reescritura* para incluir como *nuevos territorios* de la intermedialidad todas aquellas formas de la *hibridación*, la *remediación* y la *adaptabilidad* a nuestro alcance” (2012: 30). A continuación presenta una tipología, que parte de la de Pardo García (2010) y de la transtextualidad genettiana, según la cual existirían estos tipos de intermedialidad:

- (a) Intermedialidad interna o hibridación, como las novelas con imágenes o ilustraciones, o acompañadas con CD ROM o DVD (a este último caso se las “describirá como novelas *multimedia*” (2012: 32). El multimedia, según Feldman, sería aquella integración carente de fisuras de diferentes tipos de datos –textuales, imagéticos, sonoros– en un único entorno digital de información” (Costa y Piñeiro, 2012: 108).
- (b) Intermedialidad mixta o remediación. Esta es una categoría muy abstracta o más bien difusa, por la cantidad de teorías que se han vertido sobre lo remediable. Gil González distingue remediaciones literarias, donde pone como ejemplo *Ático* (2005), la novela de Gabi Martínez que está construida como un videojuego, o *Los muertos* (2010) de Jorge Carrión, que está escrita como si fuesen dos temporadas de una serie de televisión. Tanto Gil como Domingo Sánchez-Mesa ponen el ejemplo de *eXistenZ* (1999), la compleja película de David Cronenberg, como remediación entre cine y videojuegos; otros ejemplos serían *Días extraños* (1996) de Bigelow o *Scott Pilgrim vs. The World* (2010), de Edgar Wright.
- (c) Intermedialidad externa o adaptabilidad, vía de entrada para la teoría de la adaptación tradicional.

Lo más interesante es la doble clasificación que hace Gil de las formas de intermedialidad. Desde el punto de vista de la operación sobre el contenido, Gil distingue entre:

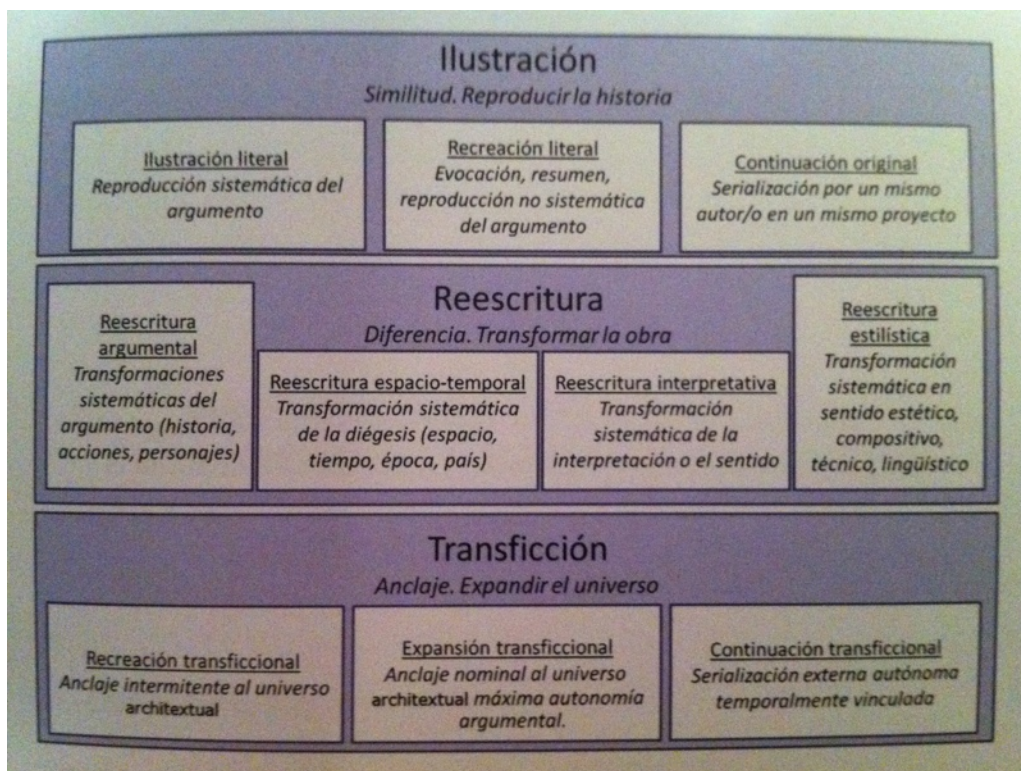


Tabla 1: tomada de Gil (2012: 49).

Y, desde el punto de vista de la operación formal:

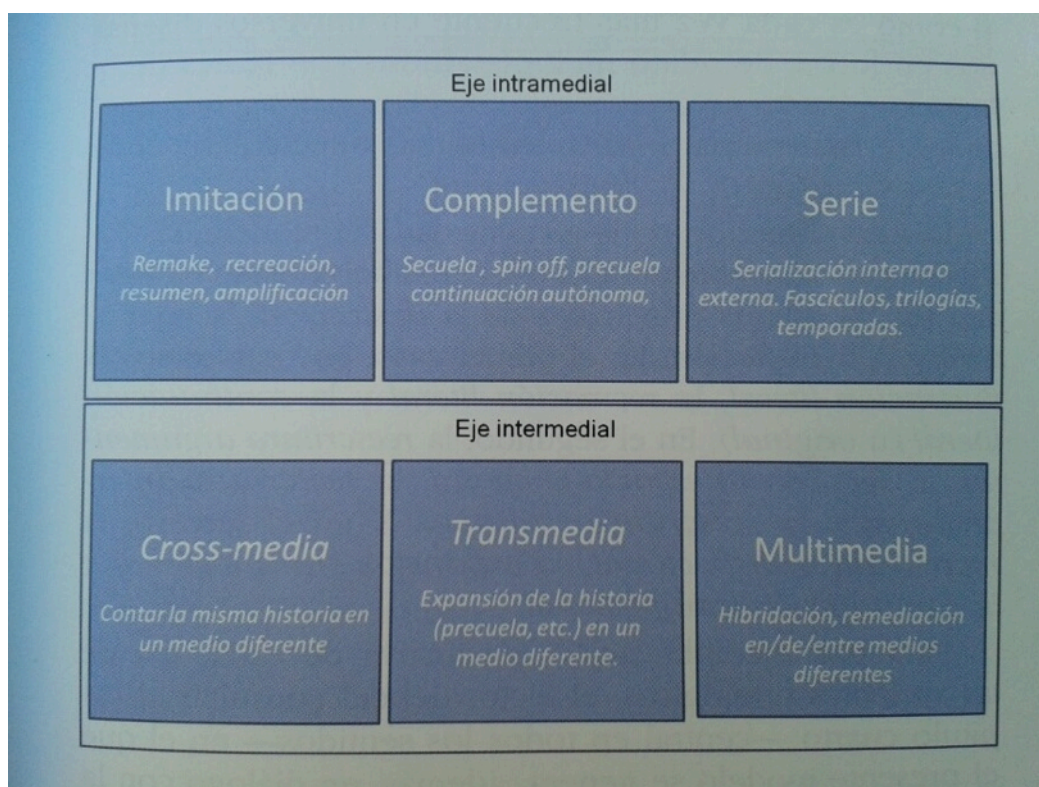


Tabla 2: tomada de Gil (2012: 47).

Como vemos, para Gil, a cuya postura nos sumamos, el transmedia es una categoría principalmente *formal*, que atañe más al modo con que una historia se construye o presenta intermedialmente desde sus orígenes, que al contenido concreto de la misma o de cada una de sus partes.

3.2.2. *Cross-media*

Siguiendo a Davidson y otros autores, Costa y Piñeiro entienden que “hablar de crossmedia storytelling es hacerlo de una narración integrada que se desarrolla a través de diversos medios, con diversos autores y estilos, que los receptores deberán consumir para poder experimentar el relato completo” (2012: 110). Davidson comienza su libro digital sobre el asunto estableciendo la siguiente división:

Cross-Media

[...] Cross-media refers to integrated experiences across multiple media, including the Internet, video and film, broadcast and cable TV, mobile devices, DVD, print, and radio [...] typically involves some high level of audience interactivity. In other words, it’s an experience (often a story of sorts) that we “read” by watching movies, dipping into a novel, playing a game, riding a ride, etc. And this experience is connected across the various media involved through the story and the audience interactivity.

Transmedia

Transmedia is a term coined by Henry Jenkins and it’s very similar to cross-media. In fact, they could correctly be considered synonyms. In both cases, they are referring to inter-related and integrated media experiences that occur amongst a variety of media. The main difference would be one of emphasis on interactivity. Cross-media communications require a pro-active role by the audience to interact with the experience and get more directly engaged and involved. In general though, cross-media and transmedia are fairly inter-changeable. (Davidson, 2010: n.p.)

Nosotros, a diferencia de Davidson y de Costa y Piñeiro (y de autores por ellas citados como Hernández, Grandío, Guarinos, Ramírez y Gordillo), hemos defendido que ambas categorías no son sinónimas ni intercambiables (2012: 150-51). Lo que Costa y Piñeiro llaman *cross-media* es nuestra definición del relato transmedia, mientras que lo que denominan *multiplataforma* es lo que llamamos *cross-media*, que englobaría a lo hecho mediante diversas plataformas sin

propósitos narrativos *complejos e independientes*. No nos parece hacedera la distinción de estas autoras, por cuanto lo que para ellas define lo transmedial, esto es, la independencia entre los relatos narrados a través de diferentes plataformas, también lo consideran, siguiendo a Roig, como necesario: en “la narración cross-media [...] dichos elementos deben formar un canon coherente en sus múltiples manifestaciones” (Costa y Piñeiro, 2012: 110). Como vemos en otro lugar, Jenkins considera sustancial una experiencia narrativa independiente y única en cada soporte utilizado, mientras que el *cross-media* no la necesita.

3.2.3. El problema específico de la narratividad de los videojuegos en lo transmedial

Sin entrar en un examen de las especificidades de la narrativa del videojuego, queremos hacer una incisión en el problema añadido que éstas suponen para valorar su inserción en la narrativa transmedial. Como ha explicado Sánchez Mesa, la narratividad de los videojuegos llegó a constituir un

auténtico caballo de batalla en torno al cual se articuló, a finales de los 90 y comienzos del nuevo siglo, el debate académico entre narratólogos y ludólogos, es decir, entre los partidarios, más o menos radicales, de enfatizar la validez de su condición narrativa para catalogar los videojuegos como cine o drama “remediado” (Bolter y Grusin, Murray 1997) y quienes marcaban claras distancias entre los videojuegos y la galaxia de narrativas de los medios tradicionales, en virtud de su naturaleza cibertextual y fundamentalmente lúdica (Aarseth, Eskelinen, Costykian, o el primer Juul). (Sánchez Mesa, 2012:211-212)

Dentro de los elementos que decantaron la cuestión hacia lo narrativo, señala el mismo autor, “fue la propuesta de Henry Jenkins de mirar al espacio como la clave del potencial narrativo de los videojuegos, de considerar a los diseñadores de videojuegos como ‘arquitectos narrativos’” (Sánchez Mesa 2012: 212-213). Despejado por ellos y por otros teóricos el problema de la narratividad, queda aún otro: su lugar en el universo transmedia y el uso de una metodología adecuada para señalarlo, cuestiones sobre las que se han pronunciado Klastrup y Tosca. En su primer artículo sobre el tema, estas autoras definían al *mundo transmedia* como “un sistema de contenidos abstracto a partir del cual un repertorio de historias de ficción y personajes puede ser actualizado o derivado hacia una variedad de formas mediáticas” (2004: 409). En su segundo acercamiento, que aborda la construcción de *gameworlds* a partir del juego colectivo *Lord of The Rings Online*, a su juicio las exploraciones transmedia que se

acercan al videojuego olvidan algo fundamental para el análisis profundo del mismo: la experiencia de los jugadores:

Estos artículos han analizado la experiencia de juego pero no tan en detalle considerando el potencial de los juegos por ordenador como medio en el contexto transmediático. Por ejemplo, Atkins (2005) estudia la relación de remediación entre libros, películas y algunos de los juegos unipersonales pero no analiza la experiencia de los jugadores. (Klastrup y Tosca, 2013: 179)

Estas autoras, por tanto, valoran esa experiencia no intercambiable del jugador como una pieza fundamental para entender el paso del transmedia al *gameworld*, que requiere de un análisis de los valores emocionales involucrados y de las brechas de información o *gaps* (a partir de la Teoría de la Recepción) que se producen durante el juego (sobre factores emocionales en el transmedia véase también Merino Arribas, 2013). “La inversión emocional de los jugadores en el mundo transmedia”, añaden, “sale a la luz en todos nuestros datos y es comparable a la “experiencia de lo sublime” explicada por Jerslev [...] en sus extensos estudios empíricos sobre la recepción de las películas” (Klastrup y Tosca, 2013: 201). Como vemos, amén de cuestiones narrativas y de la necesaria interactividad de la narrativa del videojuego, su dimensión emocional parece también esencial a la hora de incardinar apropiadamente la metodología de estudio del videojuego dentro del transmedia.

4. El transmedia desde una perspectiva compleja

4.1. El transmedia desde la interactividad y otros planteamientos

Frente a otras categorías con las que a veces es confundido, el transmedia parte de una complejidad estructural debida a una circunstancia muy concreta: “una cosa es producir contenidos para ser consumidos por un televidente o un lector y otra muy diferente es diseñar una experiencia transmedia” (Scolari, 2013: 83). En efecto, y aun aceptando que cualquier manifestación narrativa busca, en cierta forma, comunicar una experiencia o crearla en el receptor de la misma, el transmedia añade *otra* experiencia más allá de las particulares experiencias narrativas que vayan formándolo, y es la del propio *acceso* a la narrativa transmedial, que debe planificarse de antemano, teniendo en cuenta la reacción y la participación del lectoespectador. Si en otras narrativas o literaturas la interactividad es un recurso que el autor puede tener en cuenta o no para construir su obra, en el transmedia es

indispensable: “según Henry Jenkins”, continúa diciendo Scolari, los usuarios “cooperan activamente en el proceso de expansión transmedia. Ya sea escribiendo una ficción y colgándola en *Fanfiction*, o grabando una parodia (...) los prosumidores del siglo XXI son activos militantes de las narrativas que les apasionan” (Scolari, 2013: 27). Jenkins, preguntado por Scolari respecto a cuál es el elemento relevante en estas narrativas, responde: “lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical –o sea, que las diferentes partes estén conectadas entre sí [...]–, lo cual tiene que ver con el concepto de multimodalidad y el hecho de ser diseñado para una cultura en red” (34). A continuación distingue entre lo multimedia y lo transmedia:

El iPad brinda la posibilidad de integrar totalmente historias multimodales e intertextuales en un mismo paquete. La pregunta es si esto es bueno o malo... Es bueno porque hace que los contenidos sean más accesibles a una audiencia general que a veces no tiene los recursos o competencias para unir todas las piezas; pero puede ser malo porque se pierde la experiencia – hasta ahora central en la estética del transmedia– que significa encontrar y juntar los diferentes componentes. El transmedia lo crea la gente que busca y reconstruye piezas de información. (Jenkins en Scolari, 2013: 35)

Es decir, el transmedia se produce siempre en régimen de *coautoría*, no sólo porque se requiere, como veíamos arriba con Remírez, más de una persona para su realización, sino porque el lectoespectador participa, según Jenkins, construyendo la experiencia transmedia de una forma muy similar a aquella en que los lectores del hipertexto construyen su lectura.

4.2. Terminologías alternativas propuestas desde el mundo literario

Una de las características de la creación literaria contemporánea es la singular autoconsciencia con que los escritores ejercitan su práctica, fruto quizá de la mayor información teórica disponible y de la facilidad telemática de acceso a la misma. Cuando a ello se une una voluntad personal de crear poéticas, o teoría estética sobre su propio trabajo, no es infrecuente que los autores que exploran las nuevas posibilidades expresivas de las tecnologías aborden, además, la creación de neologismos para materializar su visión al respecto. Esto ha ocurrido también, como es lógico, con la narrativa transmedial: “La nueva generación de escritores también piensa en transmedia, las páginas impresas del libro les quedan pequeñas y buscan llevar sus relatos a otras plataformas” (Scolari, 2013: 123). El escritor Jorge Carrión, por ejemplo, se

refiere al transmedia bajo la terminología de *ficción cuántica*; si utiliza la metáfora científica es porque, a su juicio, se adapta bien a esta nueva realidad que esparce sus efectos en *universos narrativos paralelos*. Según su hipótesis, ya planteada en *Teleshakespeare* (2011) y desarrollada en un artículo posterior,

[...] la ficción cuántica no sólo goza de una existencia múltiple, en estados paralelos y complementarios, sino que esa multiplicidad tiene como razón de ser el conocimiento. Es narrativamente compleja porque entiende que las realidades que se propone analizar también lo son. No respeta los géneros porque no se impone restricciones y porque sabe que, en el fondo, no son más que perspectivas de lectura sobre el mundo, opciones que se pueden y se deben completar, simultáneamente, con otras, con todas las posibles. Asume la física iniciada por Einstein, la tradición de “Tlön, Uqbar, Orbis, Tertius”, de *Rayuela*, de *El cuarteto de Alejandría*, de *La Jetée*, de *Watchmen*. Incorpora una visión poliédrica del universo ficcional: la simultaneidad, el contrapunto, la analepsis y la prolepsis devienen las herramientas para incorporar el mayor número posible de miradas sobre los hechos, sus causas y sus consecuencias. La convivencia —shakesperiana— de personajes de niveles diversos y disímiles de la realidad ficcional amplía justamente las direcciones de esas perspectivas multiplicadas. (2011b: n.p.)

Otra forma similar, aunque con variantes, es la *exonovela* que ha definido en algunos textos Agustín Fernández Mallo. Según su descripción,

esta exonovela puede estar compuesta por diversos materiales, como pueden ser blogs confeccionados por el autor, *ad hoc*, específicamente para la novela, o pueden ser blogs con existencia previa e independiente a la novela, caso que constituiría un acto de apropiacionismo tal como se viene entendiendo esta palabra en las artes visuales. Pero también se pueden crear webs que sostengan la novela a través de diversos materiales, vídeos en YouTube expresamente hechos para la novela [...] o se pueden crear perfiles en Facebook que sean personajes con la novela. (2012: 175)

De hecho, su libro *El hacedor (de Borges) Remake* (2011) podría considerarse sin problemas como una *exonovela* transmedial según su propia definición, truncada por su aciaga retirada del mercado editorial tras una reclamación por parte de los herederos de Jorge Luis Borges.

4.3. Diferencias entre transmedia y adaptación

Sobre la base de Jenkins, que es taxativo al respecto (“we need a new model for co-creation — rather than adaptation— of content that crosses media”) (2003: n.p.), y como habíamos apuntado arriba, creemos que la teoría de la adaptación no es aplicable al transmedia más que como mecanismo de remediación de los contenidos del mismo o de alguno de ellos. Mientras que en los procesos de adaptación tradicionales el consumidor final no tenía más lugar que la recepción del proceso creativo, en la “experiencia transmedial” su rol es más activo, o proactivo, o interactivo, más de *prosumidor* que de consumidor y, en consecuencia, su función puede variar: desde *unir* las piezas transmediales en una lectura similar al del antiguo lector de hipertextos, hasta *influir* en el resultado final de la narrativa, mediante su presión colectiva, como ha sucedido en numerosas series de televisión (llegando hasta la cancelación de las mismas, por desatención o desinterés). En este último caso aparecen valores “económicos” que podrían alterar el elemento artístico (“franchise products are governed too much by economic logic and not enough by artistic vision”) (Jenkins, 2003: n.p.), pero estos factores económicos también sacuden la literatura tradicional desde su conversión en industria, y motivaciones crematísticas o de oportunidad están detrás del “Quijote” de Avellaneda, de la forzada resurrección de *Sherlock Holmes* o de la edición en un solo tomo de la novela de Bolaño 2666 (2004), por ejemplo, con lo cual no parece que las razones comerciales desempeñen un papel diferente en lo transmedial. Los efectos del transmedia afectan más bien a otros sentidos; por ejemplo, cuando Jenkins en el mismo sitio explica cómo numerosas expansiones transmedia de relatos cinematográficos o de cómic alteran temporalmente las historias y las estiran temporal o espacialmente, o incorporan nuevos personajes o desarrollan los originales, en aras de una ampliación del mundo narrativo, siempre y cuando no se trate de repetir lo anterior, sino de redimensionarlo:

Sequels aren't inherently bad-remember that *Huckleberry Finn* was a sequel to *Tom Sawyer*. But Twain understood what modern storytellers seem to have forgotten-a compelling sequel offers consumers a new perspective on the characters, rather than just more of the same. (Jenkins, 2003: n.p.)

En el mismo sentido dice Smith que aunque algunas contribuciones pueden ser visualmente placenteras y entretenidas, las repeticiones redundantes no pueden formar “a new part of the overall story” (en Dena, 2009: 97); y también para Long:

Retelling a story in a different media type is *adaptation*, while using multiple media types to craft a single story is *transmediation*. For example, Peter Jackson’s film versions of *Lord of the Rings* are adaptations of J.R.R. Tolkien’s *Lord of the Rings* novels. While this shares some of the same benefits as transmedia storytelling, primarily the creation of new “access points” to a narrative world through alternative media types, it differs from transmedia storytelling due to the lack of one of the key components in Jenkins’s definition: *distinction*. (Long, 2007: 22)

Es decir, y como ya había apuntado Jenkins, el transmedia no puede ser redundante, mientras que las adaptaciones, por libres que sean, suelen serlo siempre, sean fieles o no al original, porque la estructura es unitaria y no múltiple, y su temporalidad es similar a la de la obra adaptada. Si la segunda obra se limita a redistribuir una creación anterior no se da una aportación *distinctive*, que es el término que Jenkins utiliza, ni sustancial. Llega a decir Jenkins (2009) que, incluso en el caso de que pudiera hablarse de *transmedia* en una adaptación, no estaríamos ante un *transmedia storytelling*. Una redistribución no convierte en *compleja* a una narrativa y el transmedia es complejo por naturaleza; en consecuencia y

por tanto, se conecta a todo un universo potencial hipermedia, donde se produce a gran escala y de forma intertextual e interdiscursiva lo que los estudiosos del *Fan Fiction* llaman *crossover*, o lo que ya Gianni Rodari llamaba “la ensalada de fábulas”. Si concebimos los textos no como productos cerrados, acotados, como era el libro clásico, sino como “fluidos”, entonces entenderemos más fácilmente los procesos de intercomunicación (“vasos comunicantes”) o, mejor, de “*percolación*”, es decir, a la impregnación o paso lento a través de los materiales porosos. Precisamente, los universos narrativos contemporáneos de la cultura popular (series, sagas) son extremadamente *porosos*, *permeables* (Besson, 2004), permitiendo trasvases de contenidos e iconologías/iconografías de un lenguaje a otro. (Martos, 2013: 144)

En otras palabras, como distingue agudamente Ryan, no es lo mismo “being a narrative” que “possessing narrativity” (2004: 9). Por lo demás, a diferencia de las adaptaciones, donde la remediación suele repetir el tiempo narrativo del original, y el *cross-media*, donde sólo hay una temporalidad, el transmedia tiene su *propia* temporalidad narrativa, por lo común basada en

esquemas seriales o secuenciales, que hay que sumar a las temporalidades narrativas de la(s) historia(s) contadas (Álvarez Berciano, 2012).

4.4. *El transmedia como estética esencialmente compleja*

Ese universo antes citado debe ser, en un transmedia, “lo bastante complejo y consistente con el fin de facilitar su reconocimiento y su coherencia a través de sus diferentes manifestaciones mediáticas” (Roig, 2010: 245). Debe tener su propia temporalidad y su propia *gramática*. Recordemos algunas consideraciones de Jenkins sobre el transmedia, cada una de las cuales va sumando complejidad al fenómeno: “cada producto de la franquicia debe ser suficiente [...] para posibilitar su consumo autónomo” (Jenkins, 2008: 101). En 2007, sostenía que

muy a menudo, las historias transmediáticas están basadas no en personajes individuales o tramas determinadas, sino en mundos ficticios complejos que pueden sostener múltiples personajes interrelacionados entre sí, así como sus historias. Este proceso de creación de mundos fomenta un impulso enciclopédico tanto en los lectores como en los escritores. Se nos incita a dominar lo que pueda ser sabido sobre un mundo que está en continua expansión más allá de nuestro alcance. (Jenkins, 2013)

Y más adelante, que

una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones. (Jenkins, 2008: 101-102)

Además, según Pratten, “transmedia Storytelling is telling a story across multiple media and preferably, although it doesn’t always happen, with a degree of audience participation, interaction o collaboration” (en Bellón, 2012: 19). Y debe cumplir estos tres requisitos señalados por Remírez:

Hay que repetirlo: primero, una historia. *It's about the story, not the tools*. En segundo lugar hay que establecer aquellos hitos por los que forzosamente hay que pasar en un orden (o un conjunto escaso de órdenes) determinado. Esto hará que el lectoespectador camine por la historia a través de una ruta que le lleve a un impacto emocional suficiente, que camine a través de una *compelling story*. [...] En tercer lugar, toda historia transmedia puede y debe tener varios puntos de entrada. (Remírez, 2012)

A todo este conglomerado de requisitos, hay que añadir el que me parece fundamental: es necesario que el planteamiento narrativo sea *previo* a su construcción, pensándose y diseñándose cada historia autónoma de un modo particular para cada medio, a la vista de sus circunstancias específicas. Esta estrategia *a priori* es la que garantizará que el transmedia cumpla su función, siempre horizontal y no vertical (Gonçalves 2012: 24).

Esta cuestión, sin embargo, no es pacífica, y Dena recoge la discusión de Long a partir de las teorías de Jenkins. Long cree que una auténtica estética transmedia necesitaría que cada elemento incorporado a un medio fuese canónico (respecto a la historia que cuenta) desde el comienzo (Long, 2007: 40), y también coherente (2007: 34). Para ello, como apunta Dena (2009: 122-23), habría que conceder menos importancia al resultado final (las diversas narrativas en diversos medios) y centrarse en la práctica, en el modo en que esas narrativas han sido concebidas y desarrolladas hasta llegar a ese resultado. En ello es importante, como dice la autora en el mismo lugar, recordar que varios de los elementos se hacen por creadores diferentes, en lugares diferentes, con criterios adecuados a cada plataforma (pensemos en la enorme diferencia entre escribir una novela a partir de un cómic y hacer un videojuego a partir de un cómic, que requiere *por naturaleza* de autoría colectiva: guionistas, informáticos, músicos, diseñadores gráficos, etcétera). En este sentido, los hermanos Wachowski serían los “arquitectos” (por utilizar un personaje sacado del propio proyecto) del transmedia *Matrix*, pero no serían los “autores” en todos los casos. Sólo apreciando la complejidad de cualquier operación transmedia podremos entender su esencia y, a partir de ahí, elaborar teorías estéticas –necesariamente complejas, por tanto–. “A semejanza de todos los sistemas complejos, el texto no se reduce a la suma de sus elementos constitutivos, por muy abundantes y variados que puedan ser”, escribe Milagros Ezquerro; “las innumerables relaciones que unen y jerarquizan sus elementos son tan importantes como los mismos elementos para aprehender el funcionamiento del texto, o sea su significación” (Ezquerro, 2008: 9).

Christy Dena sitúa el debate en el plano de la mirada sobre la que se construye la diferencia, planteando diferencias entre los fenómenos transmedia intercomposicionales e intracomposicionales. A su juicio, Jenkins, Long y otros autores cifran la distinción en el modo en que las diferentes partes del transmedia se relacionan a través de los diferentes soportes: “Essentially, the argument they have put forward is that contemporary transmedia phenomena are differentiated by a specific structural trait” (2009: 100). Esos rasgos estructurales marcan la diferencia puesto que para estos autores es necesario difundir un contenido único en cada canal. Dena es partidaria, partiendo de las categorías intermediales de Wolf de inter e intracomposicionalidad, de distinguir aquellos fenómenos en que la historia va más allá de una simple *extensión* para incardinarse en un modo complejo de creación a través de diferentes soportes. Así, *Twin Peaks* o *Halo 2* serían para Dena intercomposicionales, y su diferencia frente a intermedialidades antiguas como la Biblia o la *Ilíada* viene compuesta por la configuración medial y “organizada” de los medios de comunicación de masas. Como decía Marshall, la diferencia entre un relato transmedia no es la continuación por otros medios de una historia conocida, como pasar el cómic de *Superman* a película, sino la *intensificación* y *elaboración* específicas con que se utilizan las potencialidades de diversos medios (Marshall, 2002: 69). Frente a estos relatos intercomposicionales, lo intracomposicional, que alude a otras palabras explicadas en este glosario, hace referencia según Dena a relaciones semióticas entre “composiciones” u obras *dentro del mismo medio*:

In this section I discuss what I term intercompositional relations theories from narrative and media studies: “dialogism,” “transtextuality,” “intertextuality” and “transfictionality”. By this I mean theories that are concerned with the relations between compositions. While the relations these theories recognise are highly relevant to this study, they describe very different phenomena. That is, existing intercompositional relations theories are constructed to observe relations between compositions created with the same medium, by different and isolated practitioners, practitioners who were often not creatively involved with the composition they are transforming or expanding in some way, unlike transmedia practices. (Dena, 2009: 110)

Como vemos, el transmedia va más allá del reciclaje de las antiguas terminologías, creadas antes de la aparición de Internet y de la televisión digital. Requiere de otra forma de mirar, e incluso para algunos autores no puede decirse que sea una estrategia o una estructura, sino “un lenguaje” (Campalans, Renó y Gosciola, 2012: 1). En resumen, y para terminar, diremos que

la terminología procedente de Genette y otros teóricos de la literatura parece, a priori al menos, más indicada para explicar las relaciones de complejidad entre las partes de un relato o los distintos relatos dentro de un medio (entre dos libros, entre dos películas, entre una película que desarrolla un libro), mientras que la terminología procedente de Jenkins y otros estudiosos de los medios parece, a juicio de Dena y del nuestro, más operativa para examinar la complejidad de los relatos transmedia, en los que seguramente la película y el libro están *ideados previamente como obras o composiciones separadas, dirigidos a crear efectos diferentes y complementarios en soportes distintos, sin que uno sea la mera extensión o continuación del otro.*

Bibliografía

Abba, Tom (2009). "Hybrid stories. Examining the future of transmedia narrative". *Science Fiction Film and Television* 2 (1): pp. 59-76.

Álvarez Berciano, Rosa (2012). "Tensiones de la narrativa serial en el nuevo sistema mediático". *Anàlisi. Quaderns de Comunicació y Cultura*. 2ª época. Monográfico "Audiovisual 2.0. Narración, recepción y consumo en los nuevos hipertextos". UOC. pp. 51-65.

Bellón Sánchez de la Blanca, Teresa (2012). "Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación". *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* 10: pp. 17-31.

Belsunces Gonçalves, Andreu (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica*. Memoria de máster no publicada. Universidad Oberta de Catalunya, España.

Bolter, Jay David, y Grusin, Richard (1996). "Remediation". *Configurations* 4 (3): pp. 311-358.

Block de Behar, Lisa (2009). *Medios, pantallas y otros lugares comunes*. Buenos Aires: Katz Editores.

Campalans, Carolina; Renó, Denis y Gosciola, Vicente (2012). *Narrativas Transmedia: entre teoría y prácticas*. Bogotá: Universidad del Rosario.

Carrión, Jorge (2011a). *Teleshakespeare*. Madrid: Errata Naturae.

Carrión, Jorge (2011b). "La ficción cuántica". *Big Sur*. nº 4. http://www.big-sur.com.ar/arte-texto/texto-arte.php?Id=16&t=Ex+Profeso&a=JULIO+TRUJILLO&Id_a=57>. (03/03/2014).

Costa, Carmen y Piñeiro, Teresa (2012). "Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y trasmedia. El caso de *Águila Roja* (RTVE)". *Icono 14* 10 (2): pp. 102-125.

Davidson, Drew (2010). "Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences", *ETC Press*, paper 6. <<http://repository.cmu.edu/etcpres/6>> (3-3-2014).

Davis, Nick (2012). "Rethinking Narrative: A Return to Aristotle and Some Consequences". *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 4: pp. 1-24.

Dena, Christy (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Thesis for Degree of Doctor of Philosophy. University of Sidney.

Domínguez Figaredo, Daniel (2012). "Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida". *Revista de antropología social* 21: pp. 197-215.

Elias, Amy J. (2011). "The Narrativity of Post-Convergent Media: *No Ghost Just a Shell* and Rirkrit Tiravanija's '(ghost reader C.H.)'".

Ezquerro, Milagros (2008). *Leerescibir*. México D.F. / París: Rilma 2 / ADEHL.

Fernández Mallo, Agustín (2012). *Blog Up. Ensayos sobre cultura y sociedad*. Valladolid: Universidad de Valladolid, Secretariado de Publicaciones e Intercambio Editorial.

Fludernik, Monika (1996). *Towards a "Natural" Narratology*. London/New York: Routledge.

Gil González, Antonio J. (2012). *+ Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*; Salamanca: Universidad de Salamanca.

Gomes de Oliveira, Raquel y Costa, Fábio (2012). "La triple mimesis en la narrativa transmedia de la performance *Esfuerzo*". *Revista de Comunicación* 10: pp. 115-130.

Gonçalves, Elizabeth Moraes (2012): "De narratividade à narrativa transmídia: a evolução do processo comunicacional". Eds. Campalans, Carolina; Renó, Denis y Gosciola, Vicente (2012). *Narrativas Transmedia: entre teoría y prácticas*. Bogotá: Universidad del Rosario. pp. 15-25.

Guardia Calvo, Isadora (2013). "La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social". *Fonseca, Journal of Communication 2*: pp. 258-79.

Hayles, Katherine (2003). "Translating Media: Why We Should Rethink Textuality". *The Yale Journal of Criticism 16 (2)*: 263-290.

Herman, David (2012). "Editor's Column: Transmedial Narratology and Transdisciplinarity". *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies 4*: pp. vii-xii.

Hernández, Rocío y Ocaña, Silvia (2013). "Transmedia: una nueva narrativa para las marcas". *Anuncios: Seminario de publicidad y marketing 1464*: pp. 16-17.

Jenkins, Henry (2003). "Transmedia Storytelling", *MIT Technology Review*. < <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>> (3-3-2014).

Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Jenkins, Henry (2013). "Transmedia 101 and Other Posts En Espangnol". *Confessions of an Aca-Fan*. <http://henryjenkins.org/2013/11/transmedia-101-en-espangnol.html> (27-2-2014).

Klastrup, Lisbeth y Tosca, Susana P. (2004). "Transmedial Worlds – rethinking cyberworld design". *Proceedings International Conference on Cyberworlds 2004*. IEEE Computer Society, Los Alamitos, California. pp. 409-413.

Klastrup, Lisbeth y Tosca, Susana P. (2013). "Cuando los fans se vuelven jugadores: *The Lord of the Rings* desde la perspectiva de los mundos transmedia", en Scolari, Carlos A. (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Col·leccio Transmedia XXI; Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona. pp. 177-204.

Llosa Sanz, Álvaro (2013). *Más allá del papel. El hilo digital de la ficción impresa*; Vigo: Editorial Academia del Hispanismo.

Manovich, Lech (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Martos Núñez, Eloy (2007). "Narrativa posmoderna, identidad y mito: el caso de las sagas fantásticas". Eds. Pedro C. Cerrillo Torremocha, Cristina Cañamares Torrijos, César Sánchez Ortiz. *Literatura infantil, nuevas lecturas y nuevos lectores: actas del V seminario internacional de "Lectura y Patrimonio"*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca.

Martos Núñez, Eloy (2013). "A propósito de torres y de libros: la circularidad de las lecturas (de Borges a Rapunzel)". *Ocnos* 9: pp. 141-157.

Marshall, P. David (2002). "The New Intertextual Commodity". Ed. Dan Harries. *The New Media Book*. London: British Film Institute. pp. 69-81.

Merino Arribas, María Adoración (2013). "El factor emocional en la narrativa transmedia y la televisión social". *Fonseca, Journal of Communication* 2: pp. 234-257.

Molinuevo, José Luis (2011). *Guía de complejos. Estética de teleseries*. Salamanca: Colección Archipiélagos. E-book.

Mora, Vicente Luis (2006). *Pangea. Internet, blogs y comunicación en un mundo nuevo*. Sevilla: Fundación José M. Lara.

Mora, Vicente Luis (2012). *El lectoespectador*. Barcelona: Seix Barral.

Paulson, William (1991). "Literature, Complexity, Interdisciplinarity", Ed. Katherine Hayles. *Chaos and Order, Complex Dynamics in Literature and Science: A New Inquiry*. Chicago: University of Chicago Press. pp. 37-53.

Pérez Bowie, José Antonio (2003). "La teoría sobre la adaptación cinematográfica de textos literarios. Estado de la cuestión". Ed. José Antonio Pérez Bowie. *La adaptación cinematográfica de textos literarios. Teoría y práctica*. Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones. pp. 11-30.

Remírez, Félix (2012). "Reflexiones sobre narrativa transmedia". *Biblumliteraria*. < <http://biblumliteraria.blogspot.com/2012/01/reflexiones-sobre-narrativa-transmedia.html>> (8-2-2014)

Roig, Antoni (2010). *Cine en conexión: producción industrial y social en la era cross-media*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Rojas Castro, Antonio (2013): "Las Narrativas transmedia: una oportunidad para las humanidades en la era digital". *Forma: revista d'estudis comparatius: art, literatura, pensament*. 8: 141-146.

Ryan, Marie-Laure (2004). "Introduction". Ed. Ryan, Marie-Laure. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: U. of Nebraska Press.

Saint-Gelais, Richad (2003): "Énigme et transfictionnalité: un arpentage du réseau *Edwin Drood*". *La Licorne*, n° 64: pp. 211-228.

Saint-Gelais, Richad (2007). "Contours de la transfictionnalité". Ed. R. Audet y R. Saint-Gelais. *La fiction, suites et variations*. Québec: Nota bene. pp. 5-25.

Saint-Gelais, Richad (2011). *Fictions transfuges. Transfictionnalité et ses enjeux*. París: Seuil.

Sánchez Fernández, José Manuel (2013). "El giro medial como transformación de los medios (desarrollo paradigmático y deriva epocal en la praxis humana)". Eds. Faustino Oncina y Elena Cantarino. *Giros narrativos e historias del saber*. Madrid: Plaza & Valdés Editores. pp. 110-134.

Sánchez-Mesa Martínez, Domingo (2012). "Videojuegos y Cine: intermedialidad / transmedialidad". Ed. Barbara Zecchi. *Teoría y práctica de la adaptación fílmica*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Colección Académica. pp. 205-238.

Schäfer, Jörgen (2010). "Reassembling the Literary". Ed. Jörgen Schäfer y Peter Gendolla. *Beyond the Screen. Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*. Bielefeld: Transcript.

Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, Carlos (2009). "Desfasados. Las formas de conocimiento que estamos perdiendo, recuperando y ganando". *Versión 22*, UAM México: pp. 163-185.

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

Scolari, Carlos (ed.) (2013). *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Col·leccio Transmedia XXI; Laboratori de Mitjans Interactius, Universitat de Barcelona. Barcelona.

Vouillamoz, Núria (2000). *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós.

Este mismo artículo en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/problema-terminologico-transmedia>