

**UCRONÍAS TRANSMEDIALES:  
CRUZANDO EL ESPEJO NEGRO DE LO REAL**  
**TRANSMEDIAL UCHRONIAS:  
CROSSING THE BLACK MIRROR OF REALITY**

NIEVES ROSENDO SÁNCHEZ  
Universidad de Granada  
[orcid.org/0000-0003-2199-4350](https://orcid.org/0000-0003-2199-4350)

**ABSTRACT:** This chapter explores the relationship between uchronias, late 20th-century media convergence, digital culture, and transmedia narratives. Through examples drawn from contemporary historical events, television series, and video games, it illustrates how transmedia narratives construct complex narrative worlds that challenge established timelines. Expanding on one of the principles of transmedia storytelling articulated by Henry Jenkins, the immersion vs. extractability principle is proposed to highlight the integration of transmedia narrative elements into everyday reality. Uchronia emerges as a crucial component in many transmedia narratives, especially when considering events like the Capitol riot, providing a framework for reflecting on possible historical deviations. The interaction between transmedia narratives and uchronias underscores these narratives' ability to transcend fiction, generating meaningful reflections on present reality. This analysis concludes that by using transmedia narratives as tools to observe reality, it becomes evident that uchronias not only explore alternative worlds but also question and provoke critical reflections on the present.

**KEYWORDS:** media convergence, transmedia narratives, uchronia, participatory culture, immersion vs. extractability.

**RESUMEN:** Este capítulo examina la relación entre las ucronías, la convergencia de medios de finales del siglo XX, la cultura digital y las narrativas transmedia. A través de ejemplos extraídos de eventos históricos contemporáneos, series de televisión y videojuegos, se ilustra cómo las narrativas transmedia construyen complejos mundos narrativos que desafían las líneas temporales establecidas. Se propone expandir uno de los principios del *transmedia storytelling* expresado por Henry Jenkins, el principio de inmersión vs. extraibilidad, para resaltar la integración de elementos de la narrativa transmedia en la realidad cotidiana. La uchronía emerge como un componente crucial en muchas narrativas transmedia, especialmente al considerar eventos como el asalto al Capitolio, proporcionando un marco para reflexionar sobre posibles desviaciones históricas. La interacción entre narrativas transmedia y ucronías subraya la capacidad de estas narrativas para trascender lo ficticio, generando reflexiones significativas sobre la realidad presente. Este análisis concluye que, al utilizar las narrativas transmedia como herramientas para observar la realidad, se evidencia cómo las ucronías no solo exploran mundos alternativos, sino que también cuestionan y provocan reflexiones críticas sobre el presente.

**PALABRAS CLAVE:** convergencia de medios, narrativas transmedia, uchronía, cultura participativa, inmersión vs. extraibilidad.

## EL ESPEJO NEGRO DE LOS MEDIOS DIGITALES

En este momento es probable que tenga cerca un espejo negro. Un espejo que rara vez se muestra como tal, pero que refleja el mundo a través de una pantalla cuyo fondo *es* negro. Este espejo suele tener un ojo-cámara, como la película de 1929<sup>1</sup> de Dziga Vertov. Aún tiene más ojos, como los querubines celestiales y el propio Argos. Es un espejo que refleja nuestros movimientos, donde tenemos aparcado el coche o nuestro saldo bancario. Alrededor, se encuentran otros espejos negros: en nuestro hogar, en el lugar de trabajo. Todos ellos interconectados, formando parte de grandes nodos por donde fluye la información en forma de datos. Son los espejos negros de las pantallas de nuestros dispositivos digitales, omnipresentes en prácticamente todas las actividades que realizamos.

*Black Mirror*, la serie británica creada por Charlie Brooker en 2011, que toma su nombre de esta pantalla negra, es una serie de ciencia ficción que podríamos considerar prospectiva, cuyos relatos encierran una crítica de la sociedad actual, el terror de un futuro probable, muy cercano, que muestra las consecuencias de la invasión tecnológica de nuestros días. La serie se muestra crítica con la dependencia generalizada a las redes sociales, a la forzada alegría con la que se admiten sin prevenciones avances tecnológicos como la inteligencia artificial, impuestos por grandes corporaciones que buscan monetizar al máximo cualquier actividad humana, donde nos convertimos en datos y en producto. La metáfora del espejo negro nos permite constatar dos hechos relacionados con lo digital y la virtualidad: como todos los espejos, ofrece una copia deformada de la realidad y, como el espejo de Alicia, es también una puerta de entrada al mundo virtual. La aventura más famosa de Alicia, el personaje de Lewis Carroll, comienza cuando se internó en la madriguera de conejo para comenzar su viaje al País de las Maravillas (1865), pero también cruzó el espejo para internarse en otro mundo en sus aventuras relatadas en *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There* (1871).

El cruce del umbral es una de las etapas básicas del relato mítico, si hemos de creer al antropólogo Joseph Campbell cuando escribió *The Man with Thousand Faces* en 1964. Cuando Alicia atravesó el espejo, lo que encontró allí fue un mundo al revés habitado por extrañas criaturas y gobernado por sus propias normas, que sin embargo era reconocible puesto que eran copias deformadas del mundo que había dejado atrás. Hay un momento verdaderamente aterrador en este relato, y es cuando Alicia se encuentra al Rey Rojo dormido, soñando. Uno de los personajes advierte a Alicia de que no lo despierte, puesto que ella es, en realidad, un sueño del Rey Rojo. El mundo virtual que existe detrás del espejo es una copia deformada del mundo real, y nuestras identidades digitales en ese mundo digital son evanescentes como un sueño, y deformadas e inexactas como

---

<sup>1</sup> *Chelovek s kino-apparatom* (1929), *El hombre de la cámara*, Dziga Vértov.

todo lo demás, ya que se componen de los datos que desde distintas fuentes pueden combinarse para formar nuestros perfiles, gracias a los avances en Big Data.

Tenemos que recordar, sin embargo, que la pantalla negra sirve, primordialmente, para la comunicación. Resulta tentador unir la idea de su reflejo como dispositivo para la comunicación con antiguas prácticas de adivinación: los reflejos de la luz en la sangre y entrañas que examinaban los arúspices, el reflejo obtenido al untar de grasa de foca la uña del pulgar en la cultura inuit o, más adelante, los reflejos en la bola de cristal. Con estas argucias se comunicaban con algo o con alguien más allá, como con el Palantir de *El Señor de los Anillos* (1954) de J. R. R. Tolkien, un objeto transparente y pulido con forma de esfera *negra*. En este momento, Palantir<sup>2</sup> es el nombre de una de las compañías más poderosas de análisis de *big data*, usada en operaciones de contraterrorismo, pero que por supuesto ofrece sus servicios en otros ámbitos, como el de la sanidad privada, la política o las inversiones en bolsa. Está desarrollando una inteligencia artificial para ser consultada en los conflictos bélicos, y ofrece sus servicios a distintos gobiernos del mundo. El nuevo Palantir también controla las comunicaciones y, como el Palantir literario, observa y comunica, más allá de limitaciones éticas.

Podemos decir que una de las obras que da comienzo a los modernos estudios de Comunicación es *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964) del filósofo canadiense Marshall McLuhan. En dicha obra desarrolla el concepto de que los medios de comunicación actúan como extensiones del ser humano: el televisor amplía nuestra visión, la radio es una extensión de nuestro oído. Los medios nos convierten en una suerte de ciborgs, con una parte biológica y otra tecnológica, puesto que amplían nuestros sentidos. La época de McLuhan fue la de la primacía de los grandes medios de comunicación masiva, cuando la información fluía principalmente desde los emisores, los medios, a los receptores, las grandes audiencias apenas diferenciadas entre sí más que a grandes rasgos; y cuando el efecto que producía esta información en la audiencia no podía conocerse más que a través de la encuesta directa o la aproximación mediante medidores de audiencia.

Aunque hoy perviven los grandes grupos de comunicación herederos de aquellos, la situación que llevó a McLuhan a observar el mundo como una gran *aldea global* (1968) ha cambiado radicalmente con los medios digitales. Si la realidad era editada y retransmitida por dichos grupos de información, ahora la realidad es distribuida, controlada y dosificada por otros medios que han cambiado la forma en que tenemos de relacionarnos con la misma. Para definir los medios digitales de nuestra época, podemos seguir a Marie-Laure Ryan (2006: 98) y caracterizarlos por cuatro rasgos básicos. Tienen una naturaleza interactiva, reactiva a las operaciones realizadas por los usuarios. Sus signos son volátiles y

---

<sup>2</sup> Puede visitar la página en <http://www.palantir.com>.

sus imágenes fluidas, lo que les permite adaptarse a cualquier pantalla. Emplean múltiples canales sensoriales y semióticos para la comunicación, por lo que pueden reproducir otros medios, y tienen capacidad para trabajar conectados en red, lo que permite la comunicación entre las distintas unidades y entre los distintos usuarios, que se comunican en entornos virtuales.

Revisar estas obras nos permite jugar con la idea de que los soportes físicos de los medios digitales, encarnados no sólo en ordenadores y tablets, televisores e incluso aspiradoras, sino también en soportes que llevamos con nosotros en todo momento, como los *teléfonos* móviles o los *smart watches*, se han convertido en una extensión de nuestro ser, volviendo a McLuhan. Una extensión por partida doble, en esta ocasión, puesto que hacemos uso de ellos y ellos hacen uso de nosotros, recopilando información y llevándola a otros lugares, ya que están conectados en red.

Esto nos lleva a una cuestión *fundamental* a la que no se presta la atención suficiente y está, precisamente, siempre ante nuestros ojos, reflejando nuestros rostros: la cuestión física, material, del dispositivo que abre esa puerta a lo virtual. Como hemos dicho, existe una gran variedad de dispositivos tecnológicos que nos acompañan en todos los ámbitos pero, entre ellos, el *móvil* está siempre con nosotros. A través de un mismo dispositivo, y a través de una misma interfaz, podemos ver nuestras series favoritas, un vídeo en Youtube y pagar la tasa de la basura. Podemos consultar las noticias y hacer un “scroll” infinito a través de distintas redes sociales. Jugamos con el mismo dispositivo que empleamos para escribir al grupo de Whatsapp de la familia. Aplicamos un filtro con el mismo cacharro con el que pagamos la cuenta. Los signos e imágenes se adaptan a cualquier pantalla, y vienen fuertemente editados, filtrados, escenificados. Nos asomamos a través de una única ventana y nunca sabemos con certeza con qué realidad nos vamos a encontrar. Y la palma de nuestra mano se ha adaptado a la forma familiar del dispositivo.

## LA CONVERGENCIA DE MEDIOS Y EL ASALTO AL CAPITOLIO

Los medios digitales han promovido lo que Henry Jenkins, teórico de medios, llamó *cultura de la convergencia* en su obra homónima de 2006. Los nuevos medios de principios de siglo no venían necesariamente a sustituir a los viejos, sino que la relación entre ambos operaría una transformación mutua, en los que unos influirían sobre otros.

En este libro Jenkins sitúa el escenario de su teoría de la cultura participativa, que ha desarrollado a través de numerosas publicaciones desde 1992 hasta la actualidad, a través de su blog *Pop Junctions*<sup>3</sup>. En el pasado las audiencias podían

---

<sup>3</sup> <http://henryjenkins.org/>

escribir un pequeño comentario en una sección para los lectores en un periódico o en el contestador telefónico de un programa de radio, podían participar en un club de fans por correspondencia, crear un fanzine de música *underground* y distribuir las fotocopias; pero el alcance de su respuesta era limitado. Los medios digitales posibilitan una interacción inmediata a través de las redes, principalmente a través de las redes sociales y la transformación que promovió la llamada web 2.0., y permiten que los usuarios, los consumidores de dichos medios, se conviertan a su vez en productores de información, lo que se ha denominado *prosumidores*, retomando un concepto de Alvin Toffler (1980). Jenkins, hace ya casi veinte años, llamó la atención sobre el nuevo rol de la audiencia con el cambio de siglo, que participa activamente en la diseminación y creación de contenidos. Cuando cruzamos el espejo negro, podemos crear activamente contenidos, consumirlos o, incluso, y como ya sabemos, convertirnos en contenido.

Nos encontramos ya en la tercera década del siglo, que marcó su inicio con la revolución digital. La revisión crítica de lo que consideramos medio y la relación que mantenemos con lo digital se torna imprescindible, no solo desde la óptica de los estudios de medios y comunicación, sino también desde una perspectiva que reflexione sobre estos como prácticas sociales en constante transformación, influyendo en las prácticas de creación y producción artísticas y comunicativas, así como en la forma en que las recibimos (vid. Baetens, de Graef & Mandolessi, 2020).

En este punto, resulta inevitable pensar en la crisis de confianza global, en la posverdad y en las *fake news*. Aunque este no sea el objetivo central de este capítulo, en consonancia con el concepto de *ucronía*, quizás sea pertinente recordar uno de los sucesos más inverosímiles de nuestros tiempos: el asalto al Capitolio de los Estados Unidos. Este evento surgió como resultado de una teoría de la conspiración que se difundió principalmente a través de los medios digitales, especialmente en las redes sociales, cuyas raíces se remontan a teorías de conspiración basadas en libelos antisemitas del siglo pasado (Rothschild, 2021). Un grupo de ciudadanos estadounidenses decidieron asaltar el Capitolio porque creyeron en una serie de declaraciones estrafalarias de un personaje llamado QAnon, las cuales giraban en torno a la creencia en que desde tiempos remotos unos extraterrestres denominados *reptilianos* gobernaban a la Humanidad, camuflados como seres humanos y ocupando cargos de poder. Según esta teoría, este grupo estaba implicado en redes de pederastia mundial, alimentándose preferentemente de la sangre de niños. Estos ciudadanos encontraron consuelo en la idea de una realidad alternativa que les resultaba menos aterradora que la presente. Su objetivo era provocar una guerra civil que devolviera al anterior presidente al poder. La actividad de QAnon en las redes sociales y su relación con esta teoría de conspiración se remontan varios años atrás, comenzando alrededor de 2017 (ver Zuckerman, 2019). Este personaje, asociado con diversas identidades, comenzó compartiendo fragmentos de este relato extravagante en el foro 4Chan y más tarde en otras redes sociales,

foros y medios, inspirando a otros para agregar más tramas a una teoría de conspiración que llevó a un grupo de personas a asaltar uno de los símbolos del poder en una de las democracias más antiguas del mundo.

La narrativa de los reptilianos es una ucronía en toda regla, una realidad alternativa creada con distintos materiales que cobró vida en el mundo virtual para traspasar al mundo real, una historia que se propagó de un medio a otro, ampliándose en podcasts, foros y redes sociales, y co-creada por los consumidores de esa narrativa. Es un salto de lo ficticio a lo real, ya que la información empleó los mismos canales, medios y formatos que lo factual.

### **LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA Y LA DISOLUCIÓN DE LA FRONTERA ENTRE FICCIÓN Y REALIDAD**

La distribución de un conjunto de relatos a través de distintos medios, digitales o no, para ofrecer contenidos coherentes a sus diversas audiencias es una tendencia que vamos a definir como *transmedialidad* (Baetens y Sánchez-Mesa, 2015), una *estética* omnipresente en nuestra actualidad (Alberich-Pascual y Gómez-Pérez, 2017). Por ejemplo, un podcast, originalmente creado para ser escuchado, es acompañado cada vez más por alternativas audiovisuales, ofrecidas por plataformas como Podimo o los formatos de podcast de la plataforma de streaming en directo Twitch. Incluso los podcasts más exitosos organizan eventos en vivo en teatros y salas que previamente se dedicaban a otros tipos de espectáculos, y desarrollan nuevas formas de conectar con el público, ya sea a través de las redes sociales o mediante *newsletters* con contenido exclusivo para la audiencia suscrita.

Henry Jenkins, a quien nos hemos referido antes, era el director del Laboratorio en Nuevos Medios del MIT cuando publicó en 2003 un artículo en el que se refería a un hecho que venía observando en los encuentros celebrados entre creadores y productores cine y videojuegos. Se trataba de la colaboración entre dichas industrias –gracias a su pertenencia a grandes grupos de entretenimiento– para crear ficciones que se repartieran de una forma coordinada y unificada entre distintos medios (Jenkins 2003). A este proceso lo denominó *transmedia storytelling* (2003, 2006), cuya característica diferenciadora era la participación de la audiencia a través de, principalmente, las nuevas posibilidades de la web 2.0 a la que nos referíamos previamente. Un relato podía comenzar en una novela, profundizar en una serie, mostrar habilidades en un videojuego y concluir en una película. Este enfoque representó un cambio radical respecto a la práctica habitual de rentabilizar la propiedad intelectual de un producto, que implicaba a distintos agentes reutilizando personajes o marcas sin garantizar continuidad narrativa respecto a la propiedad intelectual original.

Un ejemplo icónico propuesto por Jenkins en su obra *Convergence Culture* fue la saga de *The Matrix*, iniciada con la película de las hermanas Wachowski (1999), que abarcaba una trilogía cinematográfica, cómics y videojuegos

relacionados con el universo y la historia principal. Los fans contribuían a este universo mediante conversaciones en línea, investigando, reuniendo, creando y compartiendo fragmentos de información diseminados en los medios mencionados para obtener una imagen completa del mundo narrativo. Jenkins ha seguido ampliando y ajustando este concepto, que se ha convertido en una práctica empleada también en las narrativas de no ficción, como el periodismo o los documentales, la educación o el activismo político.

En nuestro contexto, denominamos a estos nuevos relatos, resultado de la tendencia a la *transmedialidad* en la cultura, como *narrativas transmedia* (vid. Sánchez-Mesa 2019; Sánchez-Mesa y Alberich-Pascual 2022). Estas narrativas pueden ser un objeto de estudio crucial para investigaciones sobre la relación entre la realidad y la ficción (Rosendo, 2022), ya que en sus características fundamentales se juega constantemente con los límites de lo real.

Jenkins estableció siete principios que también ayudan a explicar la ontología de las narrativas transmedia (NT). Entre ellos, para evitar redundancias con las características compartidas con los medios digitales mencionadas anteriormente, destacamos aquí el principio de *inmersión vs. extraibilidad* (Jenkins, 2009). La inmersión, una capacidad desarrollada por medios narrativos y performativos como la literatura o el teatro a lo largo de los siglos, también es inherente a los videojuegos y a las NT en las que participan. La dispersión de las piezas de las NT implica un nivel de compromiso y atención por parte de la audiencia, quienes buscan y disfrutan estas piezas dispersas. Gracias a la ubicuidad de los dispositivos mencionados al comienzo de este capítulo, su influencia puede extenderse en el tiempo y en el espacio. Desde principios de siglo, esta inmersión ha sido un objetivo perseguido por grandes empresas de entretenimiento y comunicación (Rose, 2011). En este sentido, las NT buscan traspasar el umbral para explorar un mundo más allá del espejo. En cuanto a su polo opuesto, el principio de *extraibilidad* concebido por Jenkins se refería a cómo juguetes y memorabilia diversa podrían considerarse parte del proceso de narrativa transmedia, ya que sus dueños podrían utilizarlos para imaginar nuevas historias. En nuestra interpretación de este principio, observamos que las NT tienen una tendencia a integrarse en nuestra realidad cotidiana a través de elementos que se desprenden de su contexto original para colarse en nuestra realidad. En cierto modo, sus consumidores aceptan el pacto ficcional de que la existencia de estos elementos de alguna manera demuestra la existencia del mundo representado en estas narrativas (Rosendo 2022). Estos elementos pueden manifestarse como objetos físicos, como un anillo con inscripciones élficas o una réplica de un sable láser. Sin embargo, en este capítulo, hemos enfatizado cómo a través de los dispositivos digitales, en especial el móvil, pueden llegarnos fragmentos del mundo de una ficción o de una NT, por lo que queremos añadir estos elementos virtuales al polo de la extraibilidad (Rosendo 2022).

Un ejemplo representativo de este concepto fue la serie noruega SKAM (NRK 2015-2017), que no solo creó perfiles para sus personajes en Instagram y Facebook, sino que también hizo que estos personajes publicaran contenido en días en que no se emitía la serie, dando la sensación de que sus eventos ocurrían en nuestro mundo y en tiempo real. Estos sucesos se integraban en episodios posteriores. Sus seguidores, un público adolescente, interactuaban con estos perfiles como lo harían con los de sus amigos, ya que no solo usaban la misma plataforma, sino que los trataban como si fueran parte de su propia realidad.

Volviendo a la relación entre las NT y la disolución de la frontera entre ficción y realidad, estas narrativas siempre han estado vinculadas a mundos y líneas temporales alternativos. Su surgimiento, tal como lo conocemos desde las primeras publicaciones de Jenkins, está asociado a la cultura popular estadounidense, donde las grandes editoriales de cómics, como Marvel y DC, han utilizado durante años universos paralelos, líneas temporales alternativas y múltiples desarrollos para sus personajes. No es casualidad que escritores de principios de siglo, como los creadores de la serie *Lost* (ABC 2004-2010), fueran ávidos lectores de cómics. A medida que avanzaba el siglo pasado, los avances tecnológicos dieron paso a las aventuras interactivas, las novelas hipertextuales y el desarrollo de videojuegos, llevando más allá la experimentación literaria en narrativas ramificadas, tal como se ve en *Rayuela* (1963) de Cortázar o en la serie popular *Elige tu propia aventura*, que triunfó en las décadas de los ochenta y noventa. A esto hay que añadir que, a fines del siglo pasado y principios del actual, la industria del entretenimiento estadounidense se caracterizó por la práctica casi abusiva de *remakes* y *reboots*, adaptaciones que modifican aspectos fundamentales de las obras originales, proponiendo líneas argumentales alternativas. Éste es el contexto en el que los fans, la audiencia participativa, crean y comparten masivamente, gracias al entorno digital, narraciones alternativas a través de relatos y novelas de *fan fiction*<sup>4</sup> o instantáneas de líneas temporales alternativas a través del *fan art*.

Los ARG (*alternate reality games*), conocidos como juegos de realidad alternativa, han sido considerados un tipo de narrativa digital que a menudo forma parte de las NT. Estas narrativas se distribuyen mediante pistas y acertijos, apoyándose principalmente en lo digital, y solo pueden resolverse como un juego mediante la colaboración de sus participantes, quienes comparten y descifran información. En el ámbito anglosajón de Internet, tienen una larga historia y desarrollo, a menudo asociados con estrategias de promoción para videojuegos, películas, series e incluso grupos musicales. Estos juegos reciben su nombre porque los participantes se sumergen en un mundo ficcional que experimentan

---

<sup>4</sup> Si no se está familiarizado con el tema, puede visitar sitios como <http://fanfiction.net> o <http://wattpad.com/stories/fanfiction>

como una realidad alternativa propia, donde se convierten en investigadores que resuelven un caso.

Uno de los ejemplos destacados de los primeros ARG fue una ucronía que inicialmente parecía ser un relato de ciencia ficción prospectiva, similar a *Black Mirror*, pero que en su salto mediático a la realidad se convirtió en una línea temporal paralela de la historia. Este ARG fue creado para promocionar el álbum musical *Year Zero* (2007) de la banda estadounidense Nine Inch Nails, partiendo de la premisa de que Estados Unidos, y por extensión Occidente, eran gobernados por un régimen totalitario fascista en una línea temporal alternativa que se desvió, probablemente, después del asesinato del presidente Kennedy. Inicialmente, los fans consideraron este relato como un futuro posible. Todo comenzó con el diseño de una camiseta del tour en el que la banda estaba inmersa antes del lanzamiento del nuevo álbum en 2006. Los seguidores descubrieron un mensaje en la camiseta y encontraron una página web con contenido diverso que formaba un relato, recordando teorías de la conspiración e incluyendo textos clásicos distópicos como *Nosotros* de Euvgeni Zamiátin (1920). Una pieza crucial fue una memoria USB encontrada en un baño durante un concierto en Lisboa, con una canción inédita y un sonido que solo la colaboración de innumerables fans pudo descifrar. Aparecieron y se unieron más pistas hasta que el ARG culminó llevando a unos pocos fans a un concierto *clandestino* en Los Ángeles (Hall, 2009). Es relevante destacar que todo el ARG es intranarrativo, no se refiere a aspectos exteriores al relato. Todo parece real, ya que no hay ninguna indicación externa, como un código promocional, que nos haga volver a la realidad en la que este mundo es un producto creado para vender otro producto. El concierto en Los Ángeles se llevó a cabo en un lugar pequeño y oscuro, pero fue interrumpido por un equipo pseudo-SWAT que reprimió la incipiente rebelión propuesta por la banda en el escenario. La ficción de *Year Zero* invadió de este modo el espacio y el tiempo reales: la ucronía se convirtió en una alegoría del presente. Los fans habían pasado de cruzar el umbral a verse arrastrados por la nueva línea temporal.

En el contexto de todos los cambios culturales mencionados en este capítulo, el nacimiento de los videojuegos en el siglo pasado es sin duda uno de los más relevantes. Han formado parte de numerosas NT, pero principalmente son generadores de estas. Los videojuegos no necesariamente deben ser narrativos, pueden tener una mínima o nula narrativa (Aarseth, 2012), pero proporcionan mundos detallados que permiten la creación de relatos en otros medios, generalmente con un presupuesto menor y un peso narrativo más significativo (Aarseth, 2006). No es raro encontrar videojuegos cuyos universos se expanden a novelas, cómics, series y películas, y cuyos lanzamientos van acompañados de algún ARG.

El videojuego ucraniano S.T.A.L.K.E.R (GSC Game World 2007-) es un clásico de los juegos de ordenador que ya ha saltado a la consola Xbox, cuyo universo se encuentra en la localización real de Chernobyl, en concreto, en la ciudad de Pripjat y alrededores. Es un videojuego en primera persona de

disparos y se encuentra dentro del género del *survival horror*. Su relato comienza en 2006, cuando un segundo evento en la central, de origen misterioso, vuelve a afectar al área de exclusión, realizando cambios y anomalías en el terreno y en los seres vivos que permanecen en él.

Así, la ficción parte de un *posible* segundo evento que cambia la zona para siempre. En las zonas de mayor anomalía aparecen artefactos misteriosos que además de radiación, parecen tener propiedades cercanas a lo sobrenatural, jugando con los límites de la realidad. Esto atrae a los llamados *stalkers*, individuos que se arriesgan a recoger dichos artefactos, que pelean entre ellos por su posesión y por los escasos recursos de la zona, que se enfrentan con facciones militares. El propio nombre del videojuego y la existencia de las anomalías y artefactos nos indican que, además del acontecimiento histórico de la explosión del reactor de Chornobyl, la otra influencia principal de su ficción es la película de 1979 de Andrei Tarkovsky, *Stalker*. Una película que es a su vez una adaptación libre de la novela *Picnic junto al camino* de los hermanos Arkadi y Boris Strugatsky, un clásico de la ciencia ficción. En la novela, varias zonas del mundo en lugares deshabitados presentan anomalías, en las que aparecen artefactos misteriosos con propiedades extrañas. La acción transcurre en Canadá, de ahí que el nombre de los intrusos en la zona de la anomalía sean llamados *stalkers*, en inglés. Los artefactos recolectados son valiosos en el mercado negro, y las autoridades militares tratan de impedir la entrada a la zona. Los científicos creen que son producto de visitas alienígenas a la tierra, y que los artefactos son restos que han dejado atrás, como la basura que se deja después de un alto en el camino. La adaptación de Tarkovsky es muy personal, con un solo *stalker* como guía de otros dos personajes, un escritor y un profesor, que buscan un lugar que llaman “la habitación”, un lugar donde se conceden deseos dentro de una Zona cambiante donde no parece existir el tiempo.

El tiempo se detuvo en Chornobyl el seis de abril de 1986 con el accidente de la central nuclear que dejó congelada la vida de la ciudad de Pripjat, y se estableció la llamada Zona de exclusión, una zona en la que la radiación es incompatible con la vida humana. La radiación tiene algo de sobrenatural, como la Zona de la película de *Stalker*, ya que no se reparte de forma homogénea sobre el terreno. Antiguos pobladores de Chornobyl se atrevieron a volver a sus antiguos hogares, a pesar del riesgo. Se procedió, ya en nuestro siglo, a asegurar el sarcófago que previene otra catastrófica fuga de radioactividad cuando el edificio colapse. A la zona de exclusión volvieron también *saqueadores* de recuerdos, curiosos e incluso turistas. De hecho, el presidente Zelensky anunció en julio de 2019 planes para facilitar de una forma segura su visita, a raíz de la nueva popularidad del lugar ganada a través de la serie de HBO *Chernobyl*, estrenada aquel año. Sin embargo, todo ha quedado de nuevo en suspenso.

El videojuego *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, el primero de una serie de varios, fue desarrollado por GSC Game World, una compañía ucraniana

fundada en 1995 que había triunfado moderadamente con un juego de estrategia llamado *Cossacks: European Wars*. Desde principios de siglo venían trabajando en este videojuego que tenía como fecha primera de lanzamiento 2004, pero que finalmente se lanzó oficialmente en marzo de 2007, con un gran éxito de ventas entre los juegos de PC. La compañía, desde el principio y a través de Internet, mantenía un contacto constante con un grupo de seguidores de su anterior juego que seguían los pasos del desarrollo de S.T.A.L.K.E.R., creando una comunidad de seguidores muy activa desde sus inicios. En los juegos para PC se observa la cultura participativa que señaló Henry Jenkins, ya que entre la comunidad de jugadores en PC se incentiva la creación de modificaciones propias del videojuego, llamadas *mods*. En este aspecto, los fans del videojuego siempre han sido muy activos durante las tres entregas que hay hasta el momento de la serie. Son numerosas también la creación de *fan fictions* y de *fan art*. Todo ello contribuye a la ampliación del universo del videojuego, a través de estas muestras de transmedialidad. También se organizaron durante los años eventos en vivo como el Stalker Fest<sup>5</sup>, celebrado en varias ocasiones en Kyiv. En estos festivales, además de actividades relacionadas con el juego, como eventos de estrategia, *cosplaying* (esto es, vestir y actuar como personajes del videojuego), los fans podían hablar con auténticos *stalkers*: profesionales o aventureros que realmente se han paseado con sus contadores geiger por la zona de exclusión. Y es que uno de los atractivos de este videojuego es que su espacio corresponde, a grandes rasgos, con Pripyat y alrededores, y sus mapas están basados en localizaciones reales. Siguiendo al investigador Espen Aarseth, la geografía real se ludifica, se reconvierte para el juego, pero hasta un grado donde todavía es reconocible y explorable (Aarseth 2019).

Durante años, se ha temido un segundo evento en la Zona de Exclusión, el derrumbe del antiguo sarcófago y la fuga de una radiación que todavía no acabamos de comprender. En el videojuego se plantea qué hubiera sucedido si en 2006 se hubiera dado este segundo evento. Pero lo que ha sucedido es la guerra que todos conocemos. Debido a una relanzada popularidad del videojuego, gracias a sus fans, llevan años desarrollando, esta vez con el apoyo de nuevos avances técnicos, como es el Unreal Engine 5, *S.T.A.L.K.E.R 2: Heart of Chornobyl*, cuyo lanzamiento está sufriendo retrasos, y se ha pospuesto al 2024.

Volviendo a las NT, *S.T.A.L.K.E.R* lo es en un sentido amplio, puesto que no sólo contiene una novela, una película y una serie de videojuegos, sino que también es una narrativa transmedia en sentido estricto, donde el videojuego ha generado una serie de contenidos y expansiones de su universo por parte de los fans, y que se reparten entre distintos medios, incluyendo la serie de festivales de los veníamos hablando. En estos festivales, donde los fans hacen *cosplay* interpretando y vistiéndose como los personajes del videojuego, es curioso cómo son invitados y

---

<sup>5</sup> <https://stalkerfest.net/en/>

recibidos con la mayor curiosidad los verdaderos *stalkers*, aquellas personas que se han internado en la Zona de exclusión de Chornobyl, sin saber muy bien qué buscan, como los personajes de Tarkovski. La ucronía del segundo evento de *S.T.A.L.K.E.R.* parece salirse de la ficción e invadir el mundo real en estos encuentros, cruzando a través del espejo negro de los medios digitales. Como saben, *chornyy* significa negro.

## CONCLUSIONES

En los inicios de los estudios sobre la transmedialidad en ficciones se resaltó la afinidad que ciertos géneros presentaban con esta nueva forma de narrativa, ya que la construcción de mundos complejos alternativos al presente son una constante en la fantasía y en la ciencia ficción. La distopía futurista ha tenido un desarrollo importante en distintos ámbitos en lo que llevamos de década, y también la ficción prospectiva, como a la que nos referíamos al inicio de este capítulo. Las ucronías se plantean qué sucedería si la línea temporal que conocemos se desviara en algún momento, y con las NT esta alegoría puede, de alguna manera, saltar el umbral y ocupar el espacio de lo real. ¿Y si los verdaderos amos del mundo fueran un grupo de alienígenas que han ido ocupando subrepticamente los centros del poder mundial? ¿Y si como resultado de las tensiones y eventos de la Guerra Fría el gobierno democrático de Estados Unidos hubiera sido sustituido por el totalitarismo fascista? ¿Y si se hubiera dado un segundo incidente en la central de Chornobyl al colapsar el sarcófago primitivo que contiene la radiación del reactor?

Las NT son un tipo de relatos que están ligados a las transformación digital, tecnológica e industrial de finales del siglo XX e inicios del XXI. Los medios digitales, como hemos reflexionado aquí, contribuyen al borrado de fronteras entre lo factual y lo no factual, ya que el mundo virtual es el espacio tanto para los datos tomados de la realidad como para la ficción, y los dispositivos con los que nos asomamos a ese mundo virtual son los mismos en uno y otro caso. A esto hay que añadir que las NT buscan favorecer la inmersión en sus narrativas, al tiempo que presentan como principio ontológico su tendencia a la multiplicidad, proponiendo eventos y finales alternativos. Por tanto, las ucronías encuentran un terreno fértil en el cual desarrollarse, abriendo ventanas a nuestra realidad y saltando en ocasiones desde o hacia el espejo negro de lo real. Lo que deseáramos es que siempre se entendiera como una actividad lúdica, una provocación para hacernos reflexionar sobre el presente.

## BIBLIOGRAFÍA

Aarseth, E. (2006). The culture and business of cross-media productions. *Popular communication*, 4.3, 203-211.

- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *Proceedings of the international conference on the foundations of digital Games*, 129-133.
- Aarseth, E., & Günzel, S. (2019). *Ludotopia: Spaces, Places and Territories in Computer Games*. Bielefeld: Transcript Verlag.
- Alberich-Pascual, J., & Gómez-Pérez, F. J. (2017). Tiento para una Estética transmedia. *Tropelías: Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*, 28, 9-20.
- Baetens, J., de Graef, & Mandolessi, S. (2020). *Digital Reason: A Guide to Meaning, Medium and Community in a Modern World*. Leuven: Leuven University Press.
- Baetens, J. & Sánchez-Mesa, D. (2015). "Literature in the Expanded Field: Intermediality at the Crossroads of Literary Theory and Comparative Literature". *Interfaces: Image, Texte, Language*, 36, 289-304.
- Campbell, J. (1964<sup>1</sup>, 2006). *El héroe de las mil caras* (trad. L. J. Hernández). México: Fondo de Cultura Económica.
- Hall, A. Ch. O. (2009). I am Trying to Believe: Dystopia as Utopia in the Year Zero Alternate Reality Game. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3.1, 69-82.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. MIT Technology Review. <<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling>>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. <[http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)>
- McLuhan, H. M. (1964). *Understanding media: the extensions of man*. London-New York: McGraw-Hill.
- McLuhan, M. (1968<sup>1</sup>, 2020). *La aldea global: transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI* (trad. C. Ferrari). Barcelona: Gedisa.
- Rose, F. (2011). *The art of immersion: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell Stories*. New York: W. W. Norton.
- Rosendo N. (2022). Está usted detenido: la frontera borrosa entre la realidad y la ficción en las narrativas transmediales españolas. En D. Sánchez-Mesa & J. Alberich-Pascual (eds.), *Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* (121-131). Valencia, Editorial Tirant Lo Blanch.
- Rothschild, Mike (2021). *The Storm Is Upon Us: How QAnon Became a Movement, Cult, and Conspiracy Theory of Everything*. New York: Melville House.

- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. (ed.). (2019). *Narrativas transmediales: la metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. & Alberich i Pascual, J. (2022). *Transmedialización & crowdsourcing: los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital* Valencia: Editorial Tirant lo Blanch.
- Zuckerman, E. (2019). QAnon and the Emergence of the Unreal. *Journal of Design and Science*, 6.6, 1-14.