



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

**NARRATIVAS TRANSMEDIALES:  
REVISIÓN CONCEPTUAL Y PROPUESTA DE  
UNA TAXONOMÍA Y MODELO DE ANÁLISIS  
(El caso español 2006-2016)**

**AUTORA**

**Nieves Rosendo Sánchez**

**DIRECTOR**

**Domingo Sánchez-Mesa Martínez**

**PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES**

**GRANADA, 2022**



**UNIVERSIDAD  
DE GRANADA**

**NARRATIVAS TRANSMEDIALES:  
REVISIÓN CONCEPTUAL Y PROPUESTA DE UNA TAXONOMÍA  
Y MODELO DE ANÁLISIS (El caso español 2006-2016)**

**AUTORA**

**Nieves Rosendo Sánchez**

**DIRECTOR**

**Domingo Sánchez-Mesa Martínez**

**PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES  
GRANADA, 2022**

Editor: Universidad de Granada. Tesis Doctorales  
Autor: Nieves Rosendo Sánchez  
ISBN: 978-84-1117-524-1  
URI <https://hdl.handle.net/10481/77260>

*Narrativas transmediales:  
revisión conceptual y propuesta de una taxonomía y modelo de análisis*

*A mis padres.*

## **AGRADECIMIENTOS**

Esta tesis no hubiera sido posible sin la guía y la inspiración de mi director, el profesor Domingo Sánchez-Mesa Martínez. Mi agradecimiento más sincero por darme la oportunidad de iniciar y continuar este camino que ha estado lleno de grandes momentos.

Especialmente por su guía en lo académico y también en lo personal: Jan Baetens, Espen Aarseth, Susana Pajares Tosca, Mieke Bal, Marie-Laure Ryan, Rui Torres, Fred Truyen, Antonio Sánchez Trigueros, Jordi Alberich, María Ángeles Grande, Francisco Linares, María José Sánchez Montes, José Manuel Ruiz, Fran Gómez, Mario de la Torre, Juan Ángel Jódar, Arnau Gifreu, Mercedes de la Moneda, Javier Hernández Ruiz, Rafa Linares, Teresa Gómez Pellisa, María Goicoechea, Eladio Mateos, Magdalena Trillo, Rob Wittig, Anxo Abuín, Enrique Baena, Daniel Vella, Jorge Bolaños, Alicia Relinque, Juan Varo.

Porque saben lo que cuesta: Marta Escudero Peña, Javier Cantón, Pablo Marín, Begoña López, Julia Nawrot, Sarai Adarve, Ester Sanz, David Porcel Bueno, Irene Parrilla, Ana Belén Estrada, Andrea Kaiser, Jesús Cascón, María Higuera, Alba Torrebejano, Miguel Olea, Juanjo Balaguer.

Porque siguieron ahí: Mariola Blanquer, Marisa Vilar, Monika Miofski, Ricardo Ortega, Jorge Díaz Sánchez, Lola Gamboa, Marisa Serrano, Laura Sánchez, Manolo Lechuga, Rosa Muñoz, Paco Vides, Steph LC, Eloy Álvarez.

A mi madre, mis hermanos y sobrinos, porque lo son todo.

## **RESUMEN**

Esta tesis doctoral parte del concepto de *narrativas transmediales* mediante una revisión teórica que toma como base los modos en los que opera la transmedialidad (Sánchez-Mesa & Baetens, 2015, 2017). Este concepto se distancia del *transmedia storytelling* (Jenkins 2003, 2006, 2017) mediante un diálogo teórico crítico. De un modo general establece dos tipos generales de narrativas transmediales, aquellas que pueden entenderse en un sentido amplio y aquellas que expresan un diseño deliberado. Tras la revisión teórica y el análisis de estudios de caso propone dos grandes ejes que caracterizan a las narrativas transmediales y que las distinguen en dos grandes grupos: los mundos transmediales y los personajes transmediales. La tesis expone dos modelos diferenciados de análisis de sus rasgos fundamentales y de las operaciones que se dan en ellos en su migración entre distintos medios. Tras una revisión teórica de las aportaciones en el campo de los estudios transmediales sobre el estatuto de la adaptación, establece que la adaptación es la dinámica principal que opera en las narrativas transmediales. Para establecer otra dinámica diferenciadora de las mismas, amplía el principio de *extraibilidad vs. inmersión* de Jenkins (2009) a la dimensión virtual, apoyándose en estudios de caso. Esta tesis revisa por lo tanto el concepto de narrativas transmediales, establece sus principales dinámicas y propone modelos diferenciados de análisis atendiendo a estos ejes principales, los mundos y los personajes.

## **ABSTRACT**

This doctoral dissertation depends on the concept of transmedia narratives through a theoretical review based on the modes in which transmediality operates (Sánchez-Mesa & Baetens, 2015, 2017). This concept distances itself from transmedia storytelling (Jenkins 2003, 2006, 2017) through critical and theoretical dialogue. In general terms, it establishes two main kinds of transmedia narratives, those that could be understood in a broader sense and

those that express a deliberate design. After the theoretical review and the analysis of case studies, it proposes two main points that characterize transmedia narratives and differentiate them into two large groups: transmedia worlds and transmedia characters. The dissertation exposes two differentiated models of analysis of its fundamental features and the operations that happen in them in their migration between different media. After a theoretical review of the contributions in the transmedia studies field on the status of adaptation, it establishes that adaptation is the primary dynamic that operates in transmedia narratives. In order to suggest another differentiating dynamic of the transmedia narratives, the dissertation proposes to extend the principle of extractability vs. immersion of Jenkins (2009) to the virtual dimension, based on case studies. Therefore, this thesis reviews the concept of transmedia narratives, establishes its main dynamics, and proposes differentiated models of analysis based on these main points, worlds and characters.

*Narrativas transmediales:  
revisión conceptual y propuesta de una taxonomía y modelo de análisis*

## **ÍNDICE**

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>11</b>
<b>I. GÉNESIS DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>21</b>
<b>II. ESTADO DEL ARTE</b>	<b>29</b>
<b>III. METODOLOGÍA</b>	<b>43</b>
III.1 Preguntas de investigación, objetivos e hipótesis	43
III.2 Introducción metodológica a los artículos y capítulos de la Tesis	50
<b>IV. RESULTADOS</b>	<b>59</b>
IV.1 Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos.	59
IV.2 Character-centred transmedia narratives Sherlock Holmes in the 21st century.	85
IV.3 Adaptación y transmedialidad: crítica de una oposición agotada.	101
IV.4 Dinámicas de la creación de un universo transmedia. La expansión transmedia de El proceso, de Kafka	127
IV.5 On the Affective Reception of Characters: A Response to Nicolle Lamerichs.	145
IV.6 Está usted detenido: la frontera borrosa entre la realidad y la ficción en las narrativas transmediales españolas. Una reflexión sobre el principio de extraibilidad versus inmersión.	151

<b>V. CONCLUSIONES</b>	<b>169</b>
<b>VI. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>177</b>

*Narrativas transmediales:  
revisión conceptual y propuesta de una taxonomía y modelo de análisis*

## INTRODUCCIÓN

La primera década del presente siglo fue una época vertiginosa desde la perspectiva de la tecnología, la comunicación y la cultura, con todas las consecuencias industriales y sociales que lógicamente la acompañaron. Acabado el siglo anterior, la revolución digital y tecnológica que observó Nicholas Negroponte (1995) estaba integrándose en la sociedad estadounidense y occidental, con la salvedad de que los medios de masas continuaban siendo relevantes. En ese momento el siguiente paso en la transformación de la comunicación era la convergencia de modos descrita por Ithiel de Sola Pool (1983), por la que la tecnología permitía que a través de un medio físico o soporte material mediático se pudieran concitar medios distintos. Es el momento de la llamada Web 2.0, de los grandes movimientos de concentración de grupos de comunicación estadounidense, del ascenso de los videojuegos en la industria y en la cultura popular.

El artículo “Transmedia Storytelling. Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling” publicado por el investigador de la cultura popular mediática Henry Jenkins en 2003 se sitúa en este contexto. En él introdujo un término, *transmedia storytelling*, que fue rápidamente adoptado por las industrias de la comunicación y del entretenimiento. La teoría que Jenkins y sus seguidores fueron desarrollando alrededor del mismo tuvo una gran influencia en los estudios de Medios y Comunicación, y provocó numerosas respuestas en disciplinas como la Narratología o la Semiótica, la Literatura Comparada, las Artes Visuales, los *Games Studies*, la Publicidad y el Marketing, la Información Periodística o la Pedagogía. Desde una perspectiva amplia, no era nuevo que determinados relatos, mitos, personajes o contenidos aparecieran en distintos medios o lenguajes, pero su contexto sí era novedoso, así como la nueva función de su audiencia o público, que vio ampliado su papel como *participante* en este

fenómeno, una nueva perspectiva expresada por Jenkins en el citado artículo y en su publicación más conocida, *Convergence Culture* (2006).

Algo más de tres lustros después, y teniendo en cuenta además los enormes cambios que han supuesto el imparable ascenso de las redes sociales, la respuesta desde las disciplinas citadas a la teoría propuesta por Jenkins ha tenido como consecuencia importantes e interesantes avances en nuestra forma de entender un fenómeno que sólo puede abordarse desde una perspectiva multidisciplinar. Es posible que se abandone el término *transmedia storytelling*, como ha vaticinado Carlos A. Scolari (2019), por encontrarse demasiado pegado a un contexto y a una teoría determinadas, además de ser un término que se refiere a un *proceso* y no al resultado de éste; pero desde luego el adjetivo *transmedia*, desde que fuera introducido por Marsha Kinder en 1991, continúa presente y goza de una excelente salud en numerosas investigaciones académicas.

En esta Tesis por compendio, los artículos y capítulos contenidos en ella toman como punto de partida la teoría de Henry Jenkins con una mirada crítica y dialógica, para lo que necesariamente se nutren de otras disciplinas, como la Narratología, la Semiótica, la Literatura Comparada, los Estudios Culturales o los Games Studies. Jenkins no monopoliza los estudios de la *transmedialidad*, pero necesariamente hay que referirse a su propuesta por ser la más extendida en los últimos años. Se persigue formular una aproximación teórica a las *narrativas transmediales* diferenciada, en sintonía con los Proyectos I+D en los que hemos participado desde sus inicios: “Narrativas Transmediales: Nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación periodística y *performance* en la era digital” (2014-2018) y “Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias” (2018-2021).

La perspectiva que adoptamos desde el inicio de nuestra investigación nace de nuestro interés por el aspecto creativo de una forma nueva de narrar entre distintos medios, también por nuestra inclinación natural de observar el origen de las cosas. Por otro lado, tenemos cierto apego a lo textual, a lo tangible, a lo que podemos analizar a partir de su materialidad. Nos interesa ya no sólo el relato, sino cómo se cuenta ese relato, porque forma parte de él. Nos interesa saber cómo el proceso creativo se decanta en un producto audiovisual o en un conjunto artístico. Nos interesan las técnicas por las cuales los creadores de distintos relatos, mundos, personajes y experiencias establecen un diálogo con la audiencia. Sentimos fascinación por la teoría porque la consideramos una herramienta que favorece no sólo el análisis y la crítica sino también la creación, el diseño, la producción, la escritura. Tenemos cierta inclinación por criticar y probar los límites de la teoría porque nos permiten llegar a otros análisis que reviven nuestro interés por nuestro objeto de estudio.

Por todo ello, los artículos y capítulos que componen esta Tesis por compendio se refieren a las narrativas transmediales desde la perspectiva de la creación, diseño y producción, una perspectiva del análisis textual de cómo son ofrecidas por sus creadores primarios, sancionados por el sistema cultural. Éste no es un trabajo orientado a su recepción, por interesantes e imprescindibles que sean las investigaciones que tienen en cuenta los contenidos generados por los llamados *prosumidores*, o el fértil campo de investigación de lo que se han llamado *fan studies*. Sin embargo no descuidamos por completo esta cuestión, ya que desde nuestra perspectiva nos interesa la reacción de los autores ante estas aportaciones y cómo se diseñan la experiencia y la participación de la audiencia en las narrativas transmediales.

Entre la pléthora de conceptos relacionados con el *transmedia storytelling*<sup>1</sup>, empleamos determinadas expresiones que queremos exponer en esta introducción. Preferimos la expresión *narrativas transmediales*, que adoptamos desde nuestra pertenencia los Proyectos de Investigación citados y siguiendo a Sánchez-Mesa y Baetens (2015, 2017), porque expresa una consideración distinta de la idea de medio y de adaptación respecto de la que se desprende de la teoría del *transmedia storytelling* más extendida o *mainstream*. En esta teoría dominante, que continúa con los postulados de Jenkins, se puede comprometer la especificidad de los medios porque se considera el *contenido* como un elemento potencialmente capaz de trasladarse a cualquier medio, medio que a su vez parece tener la capacidad de ofrecer casi cualquier tipo de contenido, lo que se enfrenta a nuestra idea de la *adaptación*. Así, cuando nos referimos de forma general a esta teoría dominante, empleamos el término de *transmedia storytelling*.

La expresión *narrativas transmediales* puede referirse también a dos tipos de dichas narrativas atendiendo al modo en que opera el fenómeno de la transmedialidad en ellas, siguiendo de nuevo a Sánchez-Mesa y Baetens: aquellas que aparecen en distintos medios por circunstancias históricas y culturales y que representan una tendencia inherente en la comunicación; y aquellas que representan una distribución organizada de sus contenidos desde la perspectiva de la producción, aspecto en el que coinciden con la teoría del *transmedia storytelling*. Empleamos *narrativas transmediales* como una forma general que abarca ambos tipos, y *proyectos transmediales* como una forma específica de referirnos al segundo tipo, que presenta lo que hemos llamado en esta Tesis un *diseño deliberado*.

---

<sup>1</sup> Que se explica por varias causas: su propio origen y evolución teórica, la circunstancia de que distintas disciplinas han estudiado los mismos fenómenos o similares; la traducción a nuestra lengua, la economía del lenguaje (la tendencia al apócope transmedia) y, en definitiva, por la transversalidad básica del fenómeno al que se refiere, que presenta usos comerciales, industriales, académicos, educativos, informativos, sociales y culturales.

Para nosotros, los *proyectos transmediales* son un ejemplo de narrativas transmediales *nativas*, pensadas y diseñadas como tales. Pueden ser proyectos que presenten un material original y único, o proyectos que nacen para *transmedializar* parte o la mayoría de materiales precedentes referidos a un relato o a un contenido determinado.

Empleamos asimismo la expresión *mundos transmediales* para referirnos tanto al mundo ficcional del relato de una narrativa o proyecto transmedia, o para referirnos, como se desarrolla en esta Tesis, a una categoría determinada de narrativa transmedia cuyo eje central es el desarrollo de su mundo ficcional. La expresión *universo transmedial* implica, por lógica, un incremento cuantitativo de ese mundo, bien porque sea una narrativa transmedia del primer tipo citado, sin una distribución organizada y desarrollada a lo largo de un horizonte temporal y cultural amplio; o bien porque ofrezca varias perspectivas o presente discontinuidades de su mundo ficcional, lo que también se ha llamado popularmente mundos o universos *alternativos*. En esta Tesis empleamos el término de universo transmedial para referirnos a ambos tipos: narrativas transmediales que presentan múltiples perspectivas de un mismo mundo o múltiples líneas temporales.

Los *personajes transmediales* son en esta Tesis tanto los personajes pertenecientes a una narrativa transmedial en un sentido amplio, como los núcleos en torno a los que se configuran determinadas las narrativas transmediales. En este último caso, como expondremos en dos de los artículos aquí recogidos, nos referimos con esta expresión al hecho de que existen personajes en nuestra cultura cuyas aventuras han sido adaptadas en muy distintos medios, y cuya identidad va incorporando o descartando rasgos adquiridos en cada uno de ellos. Asimismo existen personajes que, como protagonistas absolutos de su medio de origen, como sucede con personajes originados en medios donde se presenta la

serialidad, como la literatura, los comics o los videojuegos, dan el salto a la transmedialización mediante una estrategia coordinada y diseñada para ello. En la Tesis nos referiremos prioritariamente a las narrativas transmediales creadas alrededor de un personaje, ya sean del primer o del segundo tipo de manifestación de la transmedialidad.

Esta Tesis se enfoca primariamente a narrativas transmediales *ficcionales*, como se deduce de los estudios de caso escogidos y en la aplicación de la teoría para su descripción y análisis. Ello se debe también al propio origen de nuestra investigación, aunque siempre hemos sentido un gran interés por las *narrativas transmediales de no ficción*, en concreto por los llamados documentales interactivos transmedia, o documentales transmediales. Esto no implica que, a grandes rasgos, lo expuesto en esta Tesis no pueda aplicarse a dichas narrativas, dependiendo de su grado de narratividad y de cómo esté organizado su discurso, pero esta cuestión debe desarrollarse en posteriores investigaciones.

La estructura de esta Tesis por compendio se apoya en cuatro artículos científicos y dos capítulos de libro publicados entre 2016 y 2022. Se divide en cinco capítulos y cierra con una bibliografía referida los textos que acompañan los artículos y capítulos, como el de esta Introducción. Por cuestiones relacionadas con la propia estructura de la Tesis en esta modalidad, las aportaciones científicas aquí compiladas tienen su propia bibliografía al final de las mismas, es decir, del modo que fueron publicadas.

Tras la presente introducción, el capítulo “Génesis de la investigación” expone de forma breve nuestra experiencia investigadora, con el foco en aquellos hitos que han contribuido a la escritura de esta Tesis. El capítulo “Estado del arte” se organiza alrededor de dos asunciones principales: la primera, que el concepto de *transmedia storytelling* y la investigación relacionada con el mismo ha presentado una evolución creciente que ha cuestionado varios de sus aspectos originarios; y la segunda, que el fenómeno que Jenkins observó forma parte de

un fenómeno mayor al que otras disciplinas han tratado de responder, y que reaccionaron ante la popularidad del *transmedia storytelling* ofreciendo unas aportaciones que han enriquecido la investigación de lo que aquí llamamos la *transmedialidad*.

El tercer capítulo, dedicado a la Metodología, se divide en dos apartados. “Preguntas de investigación, objetivos e hipótesis” es una síntesis que ofrece una mirada de conjunto de las publicaciones que conforman esta Tesis. Las preguntas de investigación parten de la observación sobre la heterogenidad de las narrativas transmediales y las teorías que intentan describirlas, por lo que se refieren a sus límites y sus procesos: ¿cuáles son las manifestaciones más comunes de las narrativas transmediales y qué elementos las definen? ¿A través de qué procesos o dinámicas sucede la migración de los llamados *contenidos* a través de los medios y plataformas? Nuestros objetivos generales son identificar los ejes básicos de las narrativas transmediales, demostrar que la adaptación forma parte de las mismas y proponer como uno de sus rasgos particulares su dinámica inherente de borrado de las fronteras entre la ficción que representan y nuestra realidad sensible.

En el apartado siguiente de este capítulo, se introducen a través de su metodología los artículos y capítulos contenidos en esta Tesis ordenados según los objetivos planteados. El contenido de la Tesis por compendio en sí titulado “Resultados” se presenta en el cuarto capítulo, con las publicaciones ordenadas atendiendo a los objetivos.

Por último, las conclusiones a esta Tesis por compendio responden a las preguntas de investigación, objetivos e hipótesis planteadas de una forma general, ya que por la propia naturaleza de la Tesis al final de cada publicación aportada se llega a unas conclusiones específicas. Estas conclusiones nos llevan a plantear, como es propio de la práctica científica, nuevas direcciones de investigación a tenor de los resultados obtenidos.

Las narrativas transmediales se estructuran principalmente a través de dos ejes que toman su nombre a través de dos dimensiones narratológicas, el mundo y los personajes. En el primer caso, el mundo, desarrollado a través de sus materializaciones en los distintos medios, es el protagonista principal de estas narrativas, como un entorno casi inagotable que sirve de matriz para implantar distintos líneas narrativas, elementos del propio mundo y personajes. En el segundo caso, el personaje y sus aventuras son la temática principal de una migración proteica entre distintos medios que arrastra consigo otros personajes, representaciones de su mundo y múltiples relatos del que es protagonista, una migración estrechamente ligada a la *serialidad*, aunque no limitada a ésta.

La adaptación no debe excluirse de las *narrativas transmediales* ni limitarse a ser una puerta de entrada o una práctica que se da puntualmente en su diseño, sino que debe ser entendida en su sentido más amplio dentro de la transmedialidad, como una dinámica principal. Decíamos que la novedad del fenómeno que describen las narrativas transmediales y el *transmedia storytelling* se explicaba tanto por el nuevo contexto comunicativo en el que se concitan medios predigitales y medios digitales, como por la nueva posición que ocupa la audiencia, dentro de lo que Jenkins ha llamado *cultura participativa*. Respecto al nuevo contexto comunicativo, las narrativas transmediales han aprovechado las posibilidades tecnológicas y los cambios en los usos culturales y sociales para hacerse presentes de una forma constante en nuestro desempeño cotidiano a través de las pantallas de los medios digitales y, especialmente, a través del pequeño ordenador de bolsillo que llamamos *smart phone* o móvil. Las narrativas transmediales a las que accedemos comparten un espacio virtual con elementos que son propios de nuestra realidad como individuos y ciudadanos. El hecho es que, desde su propio diseño, persiguen invadir dicha realidad y formar parte de la misma, una dinámica que les es propia por su misma naturaleza orientada a la inmersión y a la participación. La investigación sobre esta dinámica podría aportar interesantes resultados en el debate sobre la realidad y la ficción

generado en los últimos tiempos alrededor de términos como *postverdad* o las *fake news*; así como en la retomada conversación sobre la realidad virtual o los metaversos, conceptos que hunden sus raíces en la vieja aspiración de la inmersión en mundos alternativos o la exploración de nuevas identidades.

Como cierre a esta introducción queríamos expresar nuestro profundo respeto por el esfuerzo que cualquiera de los autores de las obras aquí referenciadas han depositado en ellas, independientemente de nuestra lectura de las mismas, porque en cualquier caso la creación artística, la práctica profesional y la investigación académica requieren ordenar y poner en marcha un conjunto difícilmente delimitable de conocimientos diversos, experiencia y voluntad. Creemos firmemente en el aforismo de que estamos sentados a hombros de gigantes<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Como es natural, no pretendemos compararnos con Bernard de Chartres o con Newton, sino expresar lo que debiera ser la máxima de cualquier investigación académica o de la propia vida.

*Narrativas transmediales:  
revisión conceptual y propuesta de una taxonomía y modelo de análisis*

## **I. GÉNESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente Tesis por compendio parte de la investigación de la *narrativas transmediales* que ha destacado por su carácter multidisciplinar; reflejo de nuestra propia carrera académica, con el paso del programa de Doctorado de Teoría de Literatura y Literatura Comparada al programa de Doctorado en Ciencias Sociales, en el área de Comunicación, en el año 2016.

En gran medida, el inicio de nuestro interés por el objeto de estudio de las narrativas transmediales se debe a la conferencia que ofreció nuestro Director, Domingo Sánchez-Mesa, en la Universidad de Málaga, dentro del XX *Congreso de literatura española contemporánea* celebrado en 2011, cuando todavía no habíamos iniciado nuestros estudios de posgrado. La conferencia se tituló *Intermedialidad/transmedialidad o el Viaje de Alicia a través de las pantallas* (Sánchez-Mesa 2011). Tras realizar el Curso de Doctorado de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidad de Granada, que pasó a convertirse en el Máster de Estudios Literarios y Teatrales, defendimos nuestro Trabajo Final de Máster en 2013, titulado *Aproximación a una narratología de los nuevos medios: las narrativas transmediales*. Este trabajo, orientado a la posición de la narrativa en los llamados Nuevos Medios, realizaba un recorrido teórico sobre las principales aportaciones al respecto relacionadas con la literatura electrónica, los videojuegos y también, aunque todavía tentativamente, a las narrativas transmediales como objetos de estudio.

### *Comunicaciones en Congresos*

Durante nuestra investigación hemos presentado comunicaciones en congresos relacionados con la literatura electrónica y la relación de lo narrativo con los medios digitales que, como hemos indicado, fue lo que nos llevó al estudio de las

narrativas transmediales. Así presentamos comunicaciones en el *Congreso Internacional Mapping e-lit: Lectura y análisis de la literatura digital* (Grupo de Investigación Hermeneia, Universidad de Barcelona, noviembre de 2011) sobre una obra del poeta digital e investigador de la multimedialidad, el profesor de la UFP Rui Torres; en la *Electronic Conference Organization Conference* de 2015, sobre la transmedialidad en la literatura electrónica, los documentales interactivos y los ARGs<sup>3</sup> (Bergen, Noruega, 2015); o en la *Electronic Organization Conference* de 2017, sobre la transmedialidad y la adaptación (Universidade Fernando Pessoa, Oporto, 2017).

En el ámbito específico de las narrativas transmediales, hemos presentado comunicaciones en diversos congresos y encuentros internacionales. La más temprana fue una comunicación en la *Winter School Transmedial Worlds in Convergent Media Culture* en 2014, introducía las llamadas *biblias transmedia*<sup>4</sup> como texto que posibilitaba la construcción de un mundo transmedial migrado desde los videojuegos. En esta *Winter School*, organizada por el departamento de Estudios de Medios en la Eberhard Karls Universität Tübingen, conocimos y conversamos personalmente por vez primera con Espen Aarseth, Marie-Laure Ryan y Jan-Noel Thön, investigadores muy relevantes en nuestro trabajo. Asistimos al año siguiente al *II Congreso Internacional de la Asociación Española de Teoría de la Literatura* (ASETEL) celebrado en Madrid, en el Centro Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), con una comunicación sobre los personajes transmediales desde la perspectiva de la adaptación y la transficcionalidad.

---

<sup>3</sup> *Alternate Reality Games*: juegos de realidad alternativa, que emplean narrativas interactivas.

<sup>4</sup> Las biblias en un proyecto transmedia pueden referirse al conjunto de documentos de producción de dichos proyectos, lo que indica su diseño desde la perspectiva narrativa, estética, mediática, tecnológica y empresarial; o bien a las biblias que se ocupan de documentar su dimensión narrativa: mundo, personajes y acontecimientos principales, y que se convierten en una suerte de documento maestro para evitar contradicciones y discontinuidades en el relato. El nombre lo toma de las biblias de las grandes series de televisión, que permiten trabajar con equipos de guionistas.

Ese mismo año, durante nuestra estancia en la KU Leuven, presentamos una comunicación en la *4th International Conference of the European Narrative Network*, celebrada en la Universidad de Gante, con otras consideraciones sobre personajes transficcionales, desde la Alicia de Lewis Carroll al James Bond de Ian Fleming. Dicha conferencia tenía como uno de sus invitados principales al investigador Thomas Pavel, autoridad en la teoría de los mundos ficcionales y cuya intervención retomó algunas de las cuestiones este concepto. También durante dicha estancia en 2015, participamos con una comunicación sobre la prefiguración del mundo transmedial en las biblias de diseño transmedia en el Seminario *The “Scenario” as Pre-Text*, organizado por la KU Leuven y la Université Louvain-la-Neuve de Bélgica.

En el año 2017 presentamos una comunicación sobre el proyecto transmedia *El proceso, de Kafka* en el II Congreso Internacional de Jóvenes Investigadores en Estudios Teatrales, organizado en la Universidad de Murcia. También en este año realizamos una comunicación sobre la relación entre la concentración narrativa y la dispersión mediática, como base de un modelo de análisis de narrativas transmediales, en las *Jornadas Transmedianálisis. Análisis del discurso en un entorno transmedia*, organizadas por la Asociación Española de Investigación en Comunicación en la Universidad de Alicante. En 2019 presentamos una comunicación sobre las aportaciones transversales y multidisciplinares en el estudio de las narrativas transmedia en el *III Congreso Internacional de la Asociación Española de Teoría de la Literatura* celebrado en la Universidad de Oviedo. También fuimos invitados, esta vez como ponentes, al *IX Simposio de la Asociación Española de Teoría de la Literatura* celebrado en la Universidad de Santiago de Compostela en octubre de 2021, con una ponencia dedicada a las narrativas transmediales en su relación con la *tuitliteratura*.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Un tipo de literatura breve que emplea como medio de expresión la red social de Twitter.

### *Proyectos de investigación*

Hemos participado desde su inicio en dos Proyectos de Investigación enfocados a las narrativas transmediales y a la transmedialidad, cuya nómina de investigadores, que han contribuido asimismo a nuestra formación, puede consultarse en la página web que aloja la información de ambos proyectos<sup>6</sup>. La pertenencia a estos dos Proyectos de Investigación ha sido fundamental para el desarrollo de nuestra investigación, y ha sido sin duda la mayor influencia en la misma. Dichos Proyectos son:

Proyecto NarTrans (2014-2018) «Narrativas Transmediales: Nuevos Modos de Ficción Audiovisual, Comunicación Periodística y Performance en la Era Digital», nº ref. CSO2013-47288-P (Univ. de Granada), dirigido por Domingo Sánchez-Mesa, Programa Estatal de Fomento de la Investigación Científica y Técnica de Excelencia (Ministerio de Economía y Competitividad).

Proyecto NarTrans2 (2018-2021): Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias” (Referencia CSO2017-89657-P), dirigido por Domingo Sánchez-Mesa y Jordi Alberich Pascual. Ministerio de Economía, Industria y Competitividad.

### *Mesas redondas*

Hemos participado en las mesas redondas de los Seminarios Internacionales y Congresos organizados desde estos dos Proyectos de Investigación, celebrados en las Facultades de Comunicación y Documentación y Filosofía y Letras de la Universidad de Granada. En estas mesas redondas fuimos desarrollando la investigación que se materializa en esta Tesis, con aportaciones sobre personajes transmediales, las biblias transmedia y la creación transmedial, el

---

<sup>6</sup> <<http://www.nar-trans.com>> [Recuperado en mayo de 2022]

análisis de mundos transmediales, y la relación entre realidad y ficción en las narrativas transmediales. Nos referimos concretamente a los encuentros: *International Seminar Transmedia Storytelling. Intermediality & Adaptation in Digital Cultures (2014)*, *II Seminario Internacional Narrativas Transmediales. Nuevos Modos de Creación de Mundos de Ficción (2015)*, *Congreso Internacional Narrativas Transmediales. Comunicación, cultura, educación y activismo social (2016)*, *II Congreso Internacional Narrativas Transmediales. Los monstruos de frontera entre la ficción y la no ficción (2017)* y el *Seminario Internacional Transmedialización y Crowdsourcing en la Cultura Mediática Contemporánea (2021)*.

Precisamente en nuestra condición de coordinadores de los Seminarios de 2014 y 2015, así como del Congreso de 2016 y con la Secretaría del Congreso de 2017, pudimos entrar en contacto con investigadores relevantes para nuestro trabajo que fueron invitados durante estos años, como Jan Baetens, Espen Aarseth, Marie-Laure Ryan, Susana Pajares Tosca, Carlos Alberto Scolari, Lance Weiler, Christy Dena, Elizabeth Evans, Robert Pratten o Rui Torres. También creadores en ámbitos en los márgenes de la transmedialidad como los escritores Vicente Luis Mora, Agustín Fernández Mallo o el poeta Eugenio Tiselli, productores y creadores de proyectos transmediales como Pablo Lara Toledo, Belén Santa-Olalla, Agustín Alonso, César Peña, Javier Hernández, Rafael Linares o Roger Casas-Alatriste, o la especialista en plataformas de *streaming* Elena Neira, sin olvidar, por supuesto, a los compañeros de proyecto que participaron en ellos.

#### *Conferencias profesionales*

En nuestro deseo de entrar en contacto con la dimensión profesional e industrial de las narrativas transmediales, hemos acudido asimismo a reuniones profesionales relacionadas con la transmedialidad y el *transmedia storytelling*. En 2012 asistimos en Madrid, en el Espacio Fundación Telefónica, al primer

encuentro del *Transmedia Living Lab*<sup>7</sup> organizado por el productor transmedia Fernando Carrión, al que asistieron entre otros Henry Jenkins y Lina Srivastava (especialista en activismo transmedia), y donde conocimos por vez primera a Robert Pratten, productor transmedia británico y autor de un libro sobre narrativas transmedia. En 2014 volvimos a asistir al encuentro, titulado *Transmedia y nuevos contenidos digitales*<sup>8</sup>, donde tuvimos la oportunidad de contactar por vez primera con Christy Dena, productora, creadora e investigadora transmedia, que fue invitada al evento. La investigación de Dena ha sido muy importante en nuestro trabajo, como veremos en esta Tesis.

También nos inscribimos en la primera *Conductrr Conference* organizada por la empresa de Robert Pratten, Transmedia Storyteller Ltd., en Londres, así como a la segunda edición, en 2015. En estos encuentros tuvimos la oportunidad de conocer la dimensión profesional y empresarial de las narrativas transmediales. Pratten es una de las grandes voces en la práctica y la teoría del *transmedia storytelling*, y sus aportaciones ocupan un lugar importante en las mismas y en esta Tesis. Ese mismo año fuimos a una conferencia híbrida entre lo profesional y lo académico, en la Technische Universität Braunschweig, en Hannover, titulada *Transmedia Storytelling and its Reception. Economies and Politics of Participation*, donde volvimos a coincidir con Belén Santa-Olalla. Nuestro interés por la conferencia fue conocer al investigador en videojuegos y mundos imaginarios Mark J. P. Wolf, a quien tuvimos la oportunidad de conocer y con quien conversamos sobre su concepto de *mundos imaginarios transmediales*.

#### *Estancias de investigación*

Hemos realizado dos estancias de investigación como beneficiarios de la beca del Programa de Formación de Profesorado Universitario (FPU) del Ministerio de

---

<sup>7</sup> <<https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/conferencias/transmedia-living-lab/>> [Recuperado en mayo de 2022]

<sup>8</sup> <<https://www.fundaciontelefonica.com/cultura-digital/conferencias/transmedia-y-nuevos-contenidos-digitales/>> [Recuperado en mayo de 2022]

Educación, Cultura y Deporte y con sendas becas concedidas por la Universidad de Granada a través del programa CEI BioTIC.

En 2014, realizamos una estancia de tres meses en la IT University of Copenhagen, en el Center for Computer Games Research, tutorizada por Espen Aarseth, con el objetivo de ampliar nuestros conocimientos sobre la investigación académica y las culturas asociadas a la industria de los videojuegos, la especificidad de los videojuegos y su relación con los mundos transmediales. En esta estancia tuvimos reuniones periódicas con nuestro tutor y seminarios con otros miembros del Departamento para la discusión de artículos académicos y asistimos a los ciclos de conferencias de las *Open Game Lectures* y las *Games Talks*. Durante la estancia, impartimos dos seminarios sobre nuestra investigación en mundos transmediales y videojuegos: en el último curso del programa de Máster *MSc in Games* y otro como invitada del Departamento *CCGR and Culture, Aesthetics, Organisations and Society*, al que pertenecían Susana Pajares Tosca y Lisbeth Klastrup, investigadoras que publicaron en 2004 el fundamental artículo *Transmedial Worlds* (Klastrup & Tosca, 2004), al que nos referiremos más adelante en esta Tesis. También conocimos a otros investigadores del ámbito de los videojuegos que han sido importantes para nuestra formación, como Markku Eskelinen, Gordon Calleja, Torill E. Mortensen, Daniel Vella o Hans-Joachim Backe.

En 2015 realizamos otra estancia de tres meses en la universidad KU Leuven, en el Departamento de Culture Studies, bajo la supervisión de Fred Truyen. El objetivo de dicha investigación fue profundizar en la relación entre intermedialidad y transmedialidad, la adaptación y el concepto de medio, a través del estudio de las adaptaciones en medios como novelizaciones, novelas gráficas y cómics. Como hemos indicado, durante dicha estancia, presentamos dos comunicaciones en los congresos y seminarios citados, impartimos un seminario sobre la adaptación de videojuegos a los estudiantes del último año

de Estudios Culturales, y pudimos además consultar a Jan Baetens sobre nuestra investigación.

*Grupo de investigación y otros*

Actualmente pertenecemos al Grupo de Investigación COMMUNICAV<sup>9</sup>, dirigido por el Dr. Jordi Alberich, un grupo de Investigación perteneciente al ámbito de las Ciencias Sociales, que investiga los procesos de comunicación en los medios digitales; y al Proyecto de Investigación I+D+i del Programa FEDER Andalucía *La industria cinematográfica andaluza en el hipersector audiovisual TIC: retos y oportunidades*. B-SEJ-370-UGR20, dirigido por Francisco Javier Gómez Pérez (IP1) y Jordi Alberich Pascual (IP2).

Además de los artículos y capítulos que componen esta tesis, hemos publicado artículos sobre intermedialidad y transmedialidad en videojuegos (Rosendo 2015b), la consideración de la biblia transmedia dentro de los mundos transmediales aplicada a los videojuegos (Rosendo 2015a), un capítulo de libro sobre el activismo, la comunicación y las narrativas transmediales, junto con los investigadores Jordi Alberich y Mario de la Torre (Alberich, Rosendo & De la Torre, 2019) y un capítulo de libro sobre la situación de las mujeres en la profesionalización de la producción y la creación transmedia (Rosendo 2022). También publicamos en abierto, como Open Course Ware (OCW), el curso de formación para profesorado que realizamos para la Universidad Internacional de Andalucía en 2019, titulado *Storytelling y Transmedia en E-Learning*, fruto de una aplicación práctica del diseño de las narrativas transmediales aplicadas a la educación.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> <<http://communicav.ugr.es/>> [Recuperado en mayo de 2022]

<sup>10</sup> <<http://hdl.handle.net/10334/4643>> [Recuperado en mayo de 2022]

## II. ESTADO DEL ARTE

En septiembre de 2002, el teórico de Medios Comparados Henry Jenkins fue invitado como ponente a un workshop organizado por la *Electronics Arts* (EA) para sus trabajadores. EA se encontraba en ese momento disfrutando del éxito en ventas de sagas de videojuegos relacionadas con las franquicias de *Harry Potter*, *Lord of The Rings* o *James Bond*. El videojuego basado en la película *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* había vendido 9 millones de copias en 2002, mientras que el videojuego bélico *Medal of Honor*, creado inicialmente por Dreamworks Interactive, la empresa fundada por Steven Spielberg y Bill Gates, había vendido 1,3 millones de copias. Aunque los grandes éxitos del momento de EA eran los videojuegos de deportes *FIFA* y *NBA Live*, la compañía se había atraído talento de Hollywood, como ilustradores o creadores de efectos especiales.<sup>11</sup>

Fue en enero de 2003 cuando Jenkins publicó el artículo en la MIT Technology Review que marca el inicio de su teoría sobre el *transmedia storytelling*, y en el que se refirió a este encuentro. En su clásica definición primera sobre el mismo, la presencia de la industria a través del término franquicia ya estaba presente:

In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best-so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption.

---

<sup>11</sup> Sobre este encuentro y la EA, véase el artículo de Chuck Salter en la web de Fast Company, referenciado en la propia página del Comparative Media Studies del MIT <<https://www.fastcompany.com/45727/playing-win>> [Recuperado en mayo de 2022]

Tres años después publicó su obra más conocida y citada, *Convergence Culture: Where the New and Old Media Collide* (2006) donde este concepto se expandía y se relacionaba directamente con su teoría de la *cultura participativa* y la *convergencia de medios*. En su introducción, Jenkins se refería de nuevo a otro encuentro en el que se dieron cita creativos de la industria cinematográfica de Hollywood y profesionales del mundo de los videojuegos, en una mesa redonda organizada por el festival de cine, publicidad, música y videojuegos *New Orleans Media Experience*.<sup>12</sup> Los fundadores del festival lo definieron como un foro para profesionales de esos “cuatro medios convergentes”<sup>13</sup>. El propio Jenkins explica en esta introducción su estrecha relación con agentes del mundo de la industria mediática:

En mi calidad de director del Programa de Estudios Mediáticos del MIT, participo activamente en las discusiones entre el mundo de la industria y los representantes políticos; he asesorado a algunas de las empresas analizadas en este libro, mis primeros escritos [...] han sido utilizados por escuelas de negocios y empiezan a ejercer un modesto impacto en la relación de las empresas mediáticas con sus consumidores; muchos de los artistas creativos y ejecutivos mediáticos a quienes he entrevistado son personas a las que considero amigos. (2006: 23)

La confluencia entre investigación académica e industria tuvo como resultado una influencia directa en ambas, y explica en parte la enorme popularidad de este concepto. El *transmedia storytelling* se convirtió para algunos en una suerte de *manifiesto* que fue adoptado por parte de una industria sometida a una permanente renovación.

---

<sup>12</sup> Un evento único que no tuvo financiación para más ediciones. Véase <[https://www.filmfestivals.com/festival/new\\_orleans\\_media\\_experience](https://www.filmfestivals.com/festival/new_orleans_media_experience)> [Recuperado en mayo de 2022]

<sup>13</sup> Véase la noticia en <<https://variety.com/2003/film/features/spotlight-new-orleans-media-experience-1117891445>> [Recuperado en mayo de 2022]

Para apoyar esta afirmación, nos remitimos al hecho de que en 2010, cuatro años después de la publicación de *Convergence Culture*, la *Producers Guild of America* incluyó la especialidad de Productor Transmedia<sup>14</sup> en su lista de nuevas formas de producción, creando de este modo su perfil profesional. Jenkins se refiere a este hecho y al debate generado en torno al mismo en una entrada de su blog titulada “Hollywood Goes Transmedia” (Jenkins 2010). La definición del PGA estableció un número mínimo de *tres* medios o plataformas para considerar un *proyecto o franquicia de narrativa transmedia*, excluyó los videojuegos entre dichos medios, y estableció que las *extensiones narrativas* no podían ser contenido reutilizado (*repurposed*) a partir de su medio original. En la referida entrada de su blog, Jenkins indica que un “antiguo amigo” suyo, Jeff Gomez, uno de los fundadores de la empresa Starlight Runner Ent.<sup>15</sup>, es probablemente uno de los promotores de la inclusión de la figura del Productor Transmedia en el PGA.

El hecho es que Jenkins describió en su artículo de 2003 una serie de prácticas que ya se estaban dando en la industria desde principios del siglo XXI, como él mismo reconoce y es evidente por su condición de investigador. Starlight Runner Ent. fue fundada ya en el año 2000, y como empresa se dedican a facilitar el paso del modelo clásico de franquicia al de franquicia transmedia. Entre sus clientes se encuentran la Walt Disney Company, la 20th Century Fox o Sony Pictures. Junto con Microsoft y 343 Industries, facilitaron la transmedialización de la serie de videojuegos *Halo*, con la realización de una biblia transmedia de su universo y personajes entre 2009 y 2010 (Rosendo 2015a). Por citar otro ejemplo tratado en esta Tesis, y un clásico en la literatura

---

<sup>14</sup> Desde nuestra última consulta, en 2021, esta definición ha desaparecido de su web en el momento de la escritura de la introducción de la Tesis. Puede consultarse en Archive.org: <[https://web.archive.org/web/20200925041903/https://www.producersguild.org/page/coc\\_nm](https://web.archive.org/web/20200925041903/https://www.producersguild.org/page/coc_nm)> [Recuperado en mayo de 2022]. Está recogida asimismo en varios de nuestros artículos, así como en Scolari (2012).

<sup>15</sup> Véase <<https://starlightrunner.com/>> [Recuperado en mayo de 2022]

académica al respecto, la empresa 42 Entertainment fue la encargada de realizar la estrategia transmedia que promocionó el álbum *Year Zero* de Nine Inch Nails. En una entrevista concedida en 2011 para el Sundance Institute, su CEO Susan Bonds reconoce que este tipo de prácticas se realizaban ya en su empresa en el año 2001, pero que no tenían un nombre específico para ello.<sup>16</sup>

El problema terminológico desde la propia industria para referirse a productos y estrategias similares o idénticas a la que propuso Henry Jenkins es otra de las dificultades a la hora de investigar este fenómeno. Términos como *narrativa multiplataforma*, *crossmedia* y *transmedia* son en muchas ocasiones intercambiables desde esta perspectiva, a pesar de los intentos por parte de la investigación académica para distinguirlos (vid. Petersen, 2006; Davidson, 2012; Ibrus & Scolari, 2012). Para complicar aún más la cuestión, a veces se excluyen elementos que pueden formar parte de las mismas o ser una forma diferenciada de relato, como sucede con los Augmented Reality Games o ARGs.

Esta confusión terminológica parte no sólo de que el propio concepto ha ido evolucionando desde su formulación primera por Jenkins, como él mismo reconoce, de su conexión temprana con la industria del entretenimiento o la publicidad<sup>17</sup>, o del hecho de que se formulara observando prácticas ya presentes en la industria; sino de que la tendencia a la *transmedialización* de mitos, temas, personajes y relatos, de todo tipo de contenidos, incluidos los contenidos de no ficción, no es exclusiva de este marco temporal, o siquiera de los anteriores, y que el estudio de este fenómeno y fenómenos similares ya habían sido abordada por otras áreas de conocimiento y disciplinas.

---

<sup>16</sup> En <<https://www.sundance.org/blogs/creative-distribution-initiative/case-studies/Authentic-Content-Susan-Bonds-dissects-NIN-8217-s-Year-Zero>> [Recuperado en mayo de 2022]

<sup>17</sup> No podemos olvidar la fuerte influencia en el *branded content*.

Por citar algunas, siguiendo a Dena (2014), desde la Narratología Werner Wolf ya hablaba de los *extracompositional phenomena* en 2002, y más adelante, añadimos, sentó las bases de una *transmedial narratology*; Saint-Gelais propuso el término *transficcionalidad* en 2005, siguiendo el trabajo de Dolezel sobre mundos posibles; desde los estudios de la literatura electrónica, Jill Walker se refería ya en 2004 a las *distributed narratives*, así como desde el ámbito de los Games Studies Lisbeth Klastrup y Susana P. Tosca se referían a los *transmedial worlds* (2004).

En estas dos primeras décadas del siglo se trató de responder al hecho de esta migración de contenidos entre distintos medios, redefiniendo el término *transmedia storytelling* o proponiendo marcos más amplios, a través de propuestas desde la Narratología, en el caso de la *transmedial narratology* (Herman, 2004; Ryan, 2005 2016 2019; Ryan & Thön, 2014; Thön 2016); o la aplicación de las teorías de la multimodalidad (Kress & van Leuween, 2001) para el análisis de estas narrativas. Por otro lado, la irrupción de la teoría del *transmedia storytelling* provocó numerosas respuestas por parte de los estudios interesados en la adaptación (Hutcheon, 2012; Voights & Pascal, 2013) o la intermedialidad (Mueller, 2015; Rajewsky, 2005; Sánchez-Mesa ,2011).

El concepto se aplicó más allá de las creaciones de ficción, con lo que en esta primera y segunda década asistimos a aplicaciones y estudios sobre *transmedia journalism* o periodismo transmedia (Ford, 2007; Renó, 2014; Moloney, 2011; Gambaratto, 2016), el *branding* transmedia (Granitz & Forman, 2015), dentro de los documentales interactivos, los documentales transmediales (Luizzi ,2015; Gifreu, 2014), en el campo de la educación y el aprendizaje, *transmedia literacy*, *transmedia education* o *transmedia learning* (Raybourn, 2014) o el *transmedia activism* (Costanza-Chock, 2014), entre otros.

En el caso español, las publicaciones más relevantes de la segunda década del siglo se centraron en el análisis de ficciones televisivas (vid. Grandío, 2011; Grandío & Bonaut 2012; Guerrero, 2012 2014 y 2015; Tur-Viñes & Rodríguez-Ferrándiz, 2014; Cascajosa, 2016; Miranda & Figuro 2016; Lacalle, 2018). Dentro de la diversidad de las metodologías aplicadas en los estudios de caso, es interesante constatar que hay una aportación dentro de los estudios de Comunicación de un modelo *genérico* de análisis de narrativas transmediales (Carrizo & Díaz 2015). Destacan también los estudios de narrativas transmediales como una nueva forma de periodismo (vid. Carrera, Limón, Herrero & Sainz de Baranda, 2013; Renó, 2014; Costa-Sánchez, Rodríguez-Vázquez & López-García, 2015; Serrano, 2016), y sus aplicaciones en el campo de la educación y el *transmedia literacy* (vid. Cobo & Moravec, 2011; Grandío, 2016; Scolari, 2018; Scolari, Masanet, Guerrero-Pico & Establés, 2018), sin olvidar los experimentos de transmedialización en el cine colaborativo (Balaguer & Alberich 2019) o el arte multimedia, igualmente conectados con el activismo transmedia (Torres & Ferreira 2022) o las mismas posibilidades del documental transmedia o webdoc (Moreno & Gifreu, 2022, De la Torre, 2018).

En este contexto, la aportación desde el ámbito de los estudios de medios de Carlos Alberto Scolari ha sido muy influyente, particularmente en sus libros *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (2008) y *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan* (2013). En una publicación de 2017 titulada “Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia! (Or Life, Passion and the Decline of a Concept)” Scolari vaticina sin embargo el agotamiento del término *transmedia*, aunque mantiene que su práctica continuará bajo otras denominaciones.

Resulta indispensable destacar la aportación que el Proyecto NarTrans (2014-2018) “Narrativas Transmediales: Nuevos Modos de Ficción Audiovisual, Comunicación Periodística y Performance en la Era Digital”, dirigido por

Domingo Sánchez-Mesa, y su continuación, el Proyecto NarTrans2 (2018-2021) "Transmedialización y crowdsourcing en las narrativas de ficción y no ficción audiovisuales, periodísticas, dramáticas y literarias" dirigido por Domingo Sánchez-Mesa y Jordi Alberich Pascual, han supuesto en la investigación de las narrativas transmediales. Para ello, citaremos a Sánchez-Mesa en la introducción del volumen publicado en Gedisa en el año 2019 con los resultados del proyecto NarTrans, titulada "Narrativas transmediales: oscilaciones entre la teoría y la creación transmedial":

En efecto, hay distintas tendencias y visiones teóricas sobre la transmedialidad, como hay prácticas muy diversas e interpretaciones distintas que quieren corresponderse con la formulación abierta por el autor de *Convergence Culture*. El proyecto Nar-Trans es uno de los colectivos académicos en que se están proponiendo y poniendo a prueba algunas de esas versiones alternativas o complementarias a la teoría *mainstream* del *transmedia storytelling*, por eso, entre otras cosas, hablamos de narrativas transmediales y no únicamente de TS. (op. cit. págs 11-12)

A continuación, Sánchez-Mesa destaca entre esas propuestas la "reivindicación" de la intermedialidad como "condición de posibilidad de la transmedialidad", alejándose de la idea predominante de un contenido líquido y abstracto que no tenga en cuenta la especificidad de los medios que consituyen los mundos transmediales. El Proyecto NarTrans se ocupa:

[...] no sólo de formas predigitales de transmedialidad (por ejemplo, el *cineromanzo*, Baetens y Sánchez-Mesa 2017) o tendencias de hibridación, remediación y transmedialización de medios intuitivamente relacionados con el pasado transmedial, como pueden ser el cine y la literatura misma; sino también ensayando una estética de la comunicación transmedia (Alberich y Gómez, 2017), un desarrollo de la teoría del personaje en la

transición desde la categoría de la transfuncionalidad hacia la de personaje transmedial (Rosendo, 2016; Ruiz, 2017), una profundización en la especificidad y centralidad de los nuevos roles de las audiencias y públicos en este tipo de comunicación (Hernández 2016), una aproximación cada vez más matizada y profunda a las posibilidades y contradicciones de espacios, en principio, no contemplados en la definición canónica original de Jenkins, tales como el teatro y la *performance* transmediales (Wittig, 2016; Grande, Sánchez Montes, 2016) o los espacios y medios vinculados a la comunicación del relato factual, tales como el documental (De la Torre, 2017), el periodismo (Trillo y Alberich, 2017) o el activismo transmedial (Alías 2017), sin olvidar dimensiones no tan frecuentes en la bibliografía sobre la creación audiovisual transmedial como es la creación colaborativa o *crowdsourcing* (Alberich y Gómez, 2016), la literatura digital (Vilariño, 2016) o la autoficción en series de televisión (Adarve, 2017). Todo ello contando con el privilegio de que algunos de los teóricos y creadores más relevantes del ámbito de la narratología de los nuevos medios (M-L Ryan 2016), la ecología de medios, o los Games Studies hayan participado en nuestros debates y publicaciones (Aarseth, Pratten, Scolari, 2016; Pajares Tosca, 2016). (op. cit. pp. 14-15)

El número monográfico de la revista *Artnodes. E-Journal on Art, Science and Technology* (Sánchez-Mesa, Alberich, Rosendo 2016) titulado *Transmedia Narratives* contó con un diálogo entre Espen Aarseth, Robert Pratten y Carlos A. Scolari coordinado por Domingo Sánchez-Mesa, en el que se planearon temas como el estatuto del *transmedia storytelling* diez años después de la formulación de Jenkins; pero también se atendió a la co-creación y a la transmedialidad en la práctica cinematográfica (Alberich & Gómez-Pérez, 2016); la transmedialidad, adaptación y la intermedialidad en la fotonovela (Baetens, 2016); el teatro transmedial (Grande, 2016; Sánchez-Montes, 2016) o la transmedialidad en el

discurso cultural (Vilariño, 2016); el número contó además con un artículo sobre la *transmedial narratology* de Marie-Laure Ryan (2016) y la experiencia transmedial en un contexto museístico (Tosca, 2016).

En 2019 se publicó un número monográfico en la revista Pasavento (Sánchez-Mesa & Alberich, 2019) que con el título *Narrativas transmediales: entre la industrialización de la mitología y la creación colaborativa*, contó con trabajos relacionados con la creación colaborativa (Balaguer Pérez & Alberich-Pascual), la consideración del documental interactivo como una forma nativa de narrativa transmedia (Gifreu, Sánchez-Castillo, Galán), la autoficción televisiva como una forma de transmedialización (Kaiser), y tres artículos dedicados a distintos aspectos y límites del teatro transmedia (Sánchez-Montes; De la Torre Espinosa; Nawrot).

*Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los medios digitales* es el título del libro publicado por la Editorial Gedisa en su serie dedicada a la Comunicación en 2019, resultado del citado Proyecto NarTrans. Este volumen imprescindible, en que participaron también Lance Weiler y Marie-Laure Ryan, se divide en cuatro partes diferenciadas temáticamente. La primera parte, titulada “Narrativas transmediales: nuevos medios, tecnologías y formatos emergentes”, incluye capítulos sobre la Inteligencia Artificial, la realidad virtual, el formato GIF y la memética transmedial. La segunda parte, “Cine y televisión transmediales: series, crowdsourcing y personajes”, incluye análisis de la expansión transmedia de las series de televisión, la creación audiovisual colaborativa, o los personajes transmediales nacidos en una comedia televisiva. La tercera parte, “Novela y teatro: procesos de transmedialización”, incluye una serie de reflexiones sobre la transmedialidad literaria y el teatro transmedia. El volumen cierra con “Transmedialidad y narrativas factuales: periodismo, activismo y redes sociales”, una reflexión sobre los cómics y fotonovelas

periodísticas, el clipmetraje periodístico, el activismo transmedia y la autorrepresentación en las redes sociales.

También en 2019 la Editorial de la Universidad de Granada publicó un volumen que recogía las principales contribuciones que se realizaron en el I Seminario Internacional de Epistemología de la Comunicación celebrado entre el 7 y el 8 de marzo en la Universidad de Granada, organizado por la Asociación Española de Investigación, la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada, el Grupo de Investigación Communicav y el Proyecto NarTrans2. Con el título de *Epistemología de la comunicación y cultura digital. Retos emergentes* (Sierra & Alberich, eds.) recogió varias contribuciones de miembros del Proyecto. Entre ellas destaca la aportación de Alberich-Pascual y Gómez-Pérez sobre la epistemología de la comunicación digital, o la propuesta de Sánchez-Mesa y Baetens, que introduce la provocativa idea de un *giro transmedial* en la comunicación digital.

En 2021 se cerró el Proyecto NarTrans 2 con el Seminario Internacional Transmedialización y crowdsourcing en la cultura mediática contemporánea, celebrado del 16 al 18 de junio de 2021 en la Universidad de Granada. El resultado de aquel encuentro, en el que se unieron la investigación académica con la presentación de proyectos de empresas e instituciones como el Laboratorio Audiovisual de RTVE, el Grupo Vocento, Creta Producciones, o el Centro de Producción de Recursos para la Universidad Digital de la Universidad de Granada, se plasmó en dos volúmenes que comentamos a continuación.

El libro *Transmedialización y Crowdsourcing en la Cultura Mediática Contemporánea*, publicado por la Editorial de Granada (2021) y editado por Jordi Alberich Pascual y Domingo Sánchez-Mesa, incluye conferencias y ponencias alrededor de la innovación periodística (Miriam Hernanz), el crowdsourcing (Miguel Gea)

y el activismo (Ildefonso Cordero). Citando a los autores de su Introducción, Alberich y Sánchez-Mesa:

La celebración del Seminario Internacional Transmedialización y crowdsourcing en la cultura mediática contemporánea permitió abordar, dialogar y debatir sobre la metamorfosis digital de los productos de la industria audiovisual de masas en sus intersecciones con los nuevos géneros y productos de las industrias de infoentretenimiento, los reajustes y la transformación de los sistemas editorial y literario, las nuevas formas de performatividad teatral, el documental interactivo, el periodismo transmedia, los nuevos géneros y formatos colaborativos, así como sobre una larga serie de temáticas y objetos de estudio afines en procesos emergentes de remediación, hibridación e intermedialidad, que encuentran su adecuada teorización y análisis en los textos que siguen.  
(p. 12)

El volumen de próxima publicación que cerrará esta última etapa de NarTrans, titulado significativamente *Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital (2022)*, ha sido editado por Domingo Sánchez-Mesa y Jordi Alberich. Se abre con la participación de Mieke Bal, artista e investigadora, fundadora del Amsterdam Study Center for Cultural Analysis (ASCA), referente en los estudios Culturales, de Narratología y Feminismo. También participa en él el poeta e investigador en literatura electrónica Rui Torres, además de otros miembros de NarTrans2. A la espera de que se publique, el propio título nos indica un regreso a un concepto teórico básico que sustentó las primeras investigaciones del Proyecto, una propuesta de que en este momento de cambio no se renuncie a la intermedialidad.

Con este cierre parece que nos encontramos, efectivamente, en un momento de *reflexión*, lejos de los fuegos artificiales de principios de siglo. La producción académica y la investigación sobre narrativas transmediales prosigue, pero ya tiene un corpus teórico al que acogerse. Además del ejemplo de NarTrans, podemos ejemplificar este *cambio* en la perspectiva de lo que la editorial Routledge ha denominado *transmedia studies*, con una línea de publicación de obras llamada Routledge Advances in Transmedia Studies, con Matthew Freeman como editor, que ya ha publicado siete volúmenes desde 2020. La ambición de su propuesta queda patente no sólo por esta capacidad para publicar varios volúmenes al año, sino por la propia propuesta de la serie, que está enfocada a una mirada actual en lo que denomina a continuación “interdisciplinary cross-platform media landscape.” En la web de la serie de *transmedia studies*<sup>18</sup>, Freeman expone su alcance:

Topics should consider emerging transmedia applications in and across industries, cultures, arts, practices, or research methodologies. The series is especially interested in research exploring the future possibilities of an interconnected media landscape that looks beyond the field of media studies, notably broadening to include socio-political contexts, education, experience design, mixed-reality, journalism, the proliferation of screens, as well as art- and writing-based dimensions to do with the role of digital platforms like VR, apps and iDocs to tell new stories and express new ideas across multiple platforms in ways that join up with the social world.

Aunque estudios específicos sobre las narrativas transmediales continúan publicándose, el nacimiento de esta serie nos habla de otra tendencia que ya veníamos observando a través del Proyecto NarTrans, la aplicación de la lógica y la estética de la transmedialidad como herramienta para otras disciplinas.

---

<sup>18</sup> <<https://www.routledge.com/Routledge-Advances-in-Transmedia-Studies/book-series>>  
[Recuperado en mayo de 2022]

Es significativo que esta serie comience el mismo año en que se publicó *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, editado por Matthew Freeman y Renira Rampazzo Gambaratto (2019).

Lo cierto es que fuera de esta colección, la editorial siempre ha mostrado interés por las narrativas transmediales y ha publicado numerosos volúmenes al respecto, pero lo cierto es que se percibe un aire de novedad, de renovación. En 2019 se publicó *Revisiting Imaginary Worlds* de Mark J. P. Wolf, y también el volumen *Transmedial Worlds in Everyday Life. Networked Reception, Social Media and Fictional Worlds*, de Susana Tosca y Lisbeth Klastrup, autores de referencia en la teoría de los *transmedial worlds*, como se pone de manifiesto en esta Tesis. No parece que las narrativas transmedia vayan a desaparecer a corto plazo. En esta tercera década observaremos sin duda muchos cambios, más aún si tenemos en cuenta que la pandemia de Covid-19 aceleró muchos de los procesos de digitalización que estaban ya en marcha. Entre apocalípticos e integrados, lo cierto es que encontraremos un medio para contarlos.

*Narrativas transmediales:  
revisión conceptual y propuesta de una taxonomía y modelo de análisis*

### **III. METODOLOGÍA**

#### **III.1 Preguntas de investigación, objetivos e hipótesis**

Con la voluntad de contribuir al discurso científico alrededor de las narrativas transmediales y, por tanto, a la comprensión de las dinámicas que explican el auge actual de la transmedialidad, nos planteamos desde el principio dos preguntas de investigación fundamentales:

a) Más allá de una tipología que atienda a su origen, ¿cuáles son los **manifestaciones más comunes de las narrativas transmediales** a las que la literatura tanto científica como profesional presta mayor atención? ¿Qué elementos las definen?

b) ¿Cuáles son los **procesos o dinámicas más relevantes** en la práctica de las narrativas transmediales contemporáneas? ¿Cómo sucede la migración de relatos entre sus distintas materializaciones en distintos medios? ¿Cómo se aprovechan de la especificidad de los medios que favorecen su éxito?

Las narrativas transmediales son un complejo objeto de estudio que debe acometerse desde una perspectiva interdisciplinar, en el sentido (al menos es nuestra aspiración o modelo) en el que lo propone Mieke Bal (2022).<sup>19</sup> Nuestras preguntas de investigación de partida nos llevan a otras cuestiones que deben de

---

<sup>19</sup> “Desde hace mucho he tratado de abogar por el concepto de interdisciplinariedad. Esto necesita ser considerado cuidadosamente también, porque la intermedialidad requiere un compromiso con la relación entre disciplinas cada una de las cuales tiene su propia tradición. Aquellas pueden ser liberadas de sus tendencias dogmáticas al interactuar con tradiciones de otra disciplina, de manera que ambas se beneficien y se enriquezcan con la relación, que debe basarse en un respeto mutuo y un compromiso serio. Abogo por la interdisciplinariedad junto a otras muchas formas de “inter-relaciones”. Este neologismo convoca todo tipo de actividad nombrada con la ayuda de la preposición inter-, desde la interdisciplinariedad a lo intertextual, lo internacional, intermedial, intercultural o interdiscursivo. Inter- significa estar entremedias” (Bal 2022: 30).

abordarse a partir de unos objetivos generales y específicos a los que responden las publicaciones que conforman la presente tesis.

**Objetivo general 1. Identificar los ejes básicos de las narrativas transmediales.**

Objetivo específico 1.1. Demostrar que el concepto de *mundo* es central en la teoría del *transmedia storytelling*, y que los llamados *mundos transmediales* son una de las manifestaciones más comunes de las narrativas transmediales.

A través de la revisión de las distintas definiciones sobre *transmedia storytelling* aportadas por Henry Jenkins en sus publicaciones más destacadas, se persigue destacar que el concepto de *mundo* es fundamental en su propuesta teórica. El teórico de la cultura popular mediática no sólo define al *transmedia storytelling* como “the art of world-making” (Jenkins 2006: 21), sino que además el concepto de *worldness* es uno de los principios de su teoría (Jenkins 2009b). Sin embargo, Jenkins no establece unos límites claros sobre la ontología de este mundo, sus límites y los procesos o dinámicas por los que se transfieren sus distintos elementos entre distintas plataformas, empleando de forma vaga el término narratológico “mundo ficcional”.

Por lo tanto, es preciso revisar las teorías más relevantes que han tratado de llenar este vacío en la definición de un mundo transmedial, sus elementos constituyentes y las dinámicas que se dan en ellos. Apoyándonos en un estudio de caso previo (Rosendo 2016a), se persigue demostrar que si, efectivamente, el mundo de una narrativa transmedia es un elemento constitutivo fundamental, es necesario establecer una base teórica y analítica mínima para el estudio de las narrativas transmediales.

Objetivo específico 1.2. Proponer el concepto de personaje transmedial como otro de los ejes de las narrativas transmediales.

Jenkins no se ha ocupado de la categoría especial de los personajes en las narrativas transmediales, dejándolos simplemente como parte de un mundo ficcional. Ello a pesar de que su artículo seminal del concepto de *transmedia storytelling* publicado en 2003 en la *MIT Technology Review* se titulaba “Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling” y de que, en el texto del propio artículo hablaba de la movilidad de los personajes entre distintas plataformas y medios.

En los dos artículos recogidos en la presente Tesis centrados en el *personaje transmedial* se persigue demostrar la importancia de la categoría del *personaje* desde los inicios de la teoría del *transmedia storytelling*, a la vez que señalar, mediante el estudio de caso de la adaptación de las aventuras del detective Sherlock Holmes en una serie televisiva de la BBC One (*Sherlock* 2010-217), la relación entre la aparición de un mismo personaje en distintos medios con la adaptación y la transmedialidad. A través de este estudio de caso y otros ejemplos paradigmáticos aportados, se pretende sistematizar las aportaciones teóricas más importantes sobre personajes que migran entre distintos medios. El objetivo es ofrecer los elementos clave que definen al personaje transmedial y demostrar que la dinámica fundamental de esta migración es la adaptación.

Precisamente los siguientes objetivos tienen que ver con dos de las dinámicas más interesantes de las narrativas transmediales, que tienen en común el estar íntimamente relacionadas con la especificidad de los medios.

**Objetivo general 2. Demostrar que el proceso llamado *transmedia storytelling* está íntimamente ligado a la adaptación, convirtiéndose esta última así en su dinámica principal.**

Objetivo específico 2.1. Documentar y analizar desde la práctica uno de los procesos más frecuentes que presenta la transmedialización y los proyectos transmedia, la llamada *expansión*.

El *transmedia storytelling* entendido como proceso, siguiendo a Jenkins, obedece a unas dinámicas determinadas que distribuyen coordinadamente relatos, mundos y personajes a través de distintos medios. Dentro de esas dinámicas, la más conocida es la *expansión* (Jenkins 2006; Long 2007; Dena 2009, Scolari 2012).

Para nosotros, este término se refiere a una forma de *adaptación* en la que la se produce la suma o adición de nuevos elementos del mundo del relato. Por lo tanto se persigue documentar la creación de un proyecto transmedia que emplea esta dinámica y demostrar que el concepto de expansión implica la ampliación del mundo ficcional del texto o textos originarios, así como la creación de nuevos personajes.

Objetivo específico 2.2. Establecer teóricamente que la adaptación forma parte de la transmedialidad y las narrativas transmediales.

Cuando nos aproximamos por vez primera al análisis de la teoría de Henry Jenkins, y a su repercusión en agentes de la industria muy influyentes en la misma, como el creativo Jeff Gomez, nos causó cierto estupor que de forma clara se estableciera que la adaptación no formaba parte del *transmedia storytelling*, y que incluso la adaptación fuera considerada por su parte desde una posición que hemos denominado *estrecha* de la adaptación, como una suerte de

repetición en otro medio que no entrañaba ninguna aportación relevante, una visión caduca y largamente superada por los estudios interesados en la adaptación y la intermedialidad. Enfrentada con el tiempo a la realidad de la cuestión, esta postura finalmente se ha abandonado parcialmente. Debido a la gran repercusión que tiene el *transmedia storytelling* como práctica multidisciplinar, es necesario conocer las causas y la evolución del concepto de adaptación por parte de teóricos de medios como Jenkins, y clarificar cuestiones clave alrededor de dinámica de la adaptación en las narrativas transmediales y situar la misma en el marco general de la transmedialidad.

Nuestra investigación, por tanto, busca realizar una aportación pertinente a un debate, el de la inclusión de la adaptación dentro de la práctica del *transmedia storytelling* y como parte de una narrativa transmedial. Para ello, debemos demostrar dicha evolución teórica, apuntar las posibles causas de dicho debate y establecer claramente que dicha oposición no existe, dentro del marco de las más recientes teorías de la transmedialidad, su relación con la intermedialidad y la adaptación.

**Objetivo general 3. Proponer como dinámica propia de las narrativas transmediales de ficción su juego con el espacio liminal entre lo real y lo ficcional de los medios digitales.**

En la búsqueda de dinámicas propias y distintivas de las narrativas transmediales, su capacidad innata, esto es, desde su propio diseño, para ocupar espacios de nuestra realidad sensible, empírica, tiene una gran relevancia para nuestra investigación puesto que une en sí características distintivas que explican el auge de las narrativas transmediales y diversos procesos de transmedialización que son cada vez más ubicuos en los últimos años. Nuestra posición relaciona esta dinámica de las narrativas transmediales con la dinámica de la adaptación en la consideración de la especificidad de los medios

y en el uso consciente, por parte de productores y diseñadores, creadores y público, de las capacidades de los medios digitales. Para ello, se revisa el principio de *extraibilidad vs. inmersión* expresado por Henry Jenkins (2019) para proponer una ampliación de este principio, más de una década después, que lo lleve desde una dimensión objetual y material a la dimensión de lo digital.

Las narrativas transmediales son un objeto de estudio complejo que se ha visto marcado desde el principio por la teoría que les dio popularidad y por su inmediata aplicación práctica, que llevó en un principio a una simplificación teórica y ontológica. A pesar de que los estudios alrededor del *transmedia storytelling* ya son muy numerosos y el propio término ha abandonado ya su condición de novedad, durante la investigación que originó los artículos y capítulos que conforman esta Tesis, y aún en este momento, era y es necesario describir de una forma más precisa dichas narrativas en cuanto a su dimensión narrativa y en cuanto a su relación con los medios: elementos narrativos centrales y dinámicas que expliquen su movilidad mediática. Por todo lo anterior, la presente Tesis Doctoral se desarrolla para demostrar las siguientes hipótesis, teniendo en cuenta que ambas se sustentan en la hipótesis general de que las narrativas transmediales pese a su diversidad, pueden ser caracterizadas:

**Hipótesis primera:** Las narrativas transmediales pueden caracterizarse por los *elementos* narrativos predominantes en su desarrollo, alrededor de los cuales orbitan el resto de sus elementos. Denominamos a dichos elementos centrales *ejes* de las narrativas transmediales. Mundos y personajes son los dos ejes predominantes en las narrativas transmediales.

**Hipótesis segunda:** Las narrativas transmediales pueden caracterizarse por dinámicas que forman parte de ese “proceso” por el cual se transfieren sus contenidos. La adaptación fue excluida en un primer momento por distintos actores importantes en el *transmedia storytelling*, desde teóricos a productores, y

más tarde aceptada parcialmente, cuando forma parte integral del mismo. Otra dinámica propia de las narrativas transmediales es su permeabilidad y presencia en espacios tanto físicos como digitales de nuestra realidad.

## **III.2 Introducción metodológica a los artículos y capítulos de la Tesis**

El marco teórico básico de la presente Tesis parte de los *Comparative Media Studies* y las propuestas seminales de Henry Jenkins (2003, 2006, 2007, 2009, 2017), pero este complejo objeto de estudio es también abordado desde la Semiótica aplicada a los estudios de Medios, con Carlos A. Scolari (2009, 2012, 2013) y Paolo Bertetti (2014); la Narratología, con investigadores como Marie Marie-Laure Ryan y Jan-Noel Thön (Ryan 1991, 2004, 2006, 2017; Ryan & Thön 2014); o los Games Studies, con Espen Aarseth (1997, 2001, 2006, 2012, 2015), Susana P. Tosca y Lisbeth Klastrup (2012; Klastrup & Tosca 2004). Por supuesto, han sido fundamentales las aportaciones sobre la intermedialidad y la transmedialidad desde el punto de vista de la Literatura Comparada y los Estudios Culturales de Jan Baetens y Domingo Sánchez-Mesa (2015, 2017a, 2017b, 2019; Sánchez-Mesa 2011, 2017, 2021). Además, este marco de partida se ha enriquecido considerablemente por los resultados de los dos Proyectos I+D en los que hemos participado.

En nuestras primeras aproximaciones sobre el fenómeno, las reflexiones teórico-prácticas de Robert Pratten (2011) y Christy Dena (2009, 2018), ambos productores y diseñadores de narrativas transmediales, así como nuestra propia práctica y experimentación en un proyecto transmedia, han enriquecido nuestra perspectiva más allá de los marcos teóricos, así como los estudios de caso más relevantes que exponemos de forma más pormenorizada en los siguientes apartados.

1. El primero de los artículos “**Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos**” responde al Objetivo general 1. *Identificar los ejes básicos de las narrativas transmediales* y al Objetivo específico 1.1. *Demostrar que el concepto de mundo es central en la teoría del transmedia storytelling*,

*y que los llamados mundos transmediales son una de las manifestaciones más comunes de las narrativas transmediales.*

Este artículo representa una evolución en nuestra investigación sobre *mundos transmediales* tras el estudio de caso de la franquicia nacida alrededor del conocido videojuego de *Halo* (Bungie, 343 Industries 2001-), cuyos resultados publicamos en el artículo “The Map Is Not the Territory. Bible and Canon in the Transmedial World of *Halo*” (Rosendo 2015a). Ha sido publicado dentro de un número monográfico titulado *Narrativas transmedia* de la *Revista Icono14* (2016).

Para lograr el objetivo específico citado, realizamos análisis de las principales aportaciones sobre la propia definición del *transmedia storytelling* realizadas por Jenkins (2003, 2006, 2007) para demostrar la importancia del concepto de *mundo* en su teoría, que llegó a definir como “the art of world making” (2006:21), así como la vaguedad con la que describió este elemento, refiriéndose a él con un término narratológico, *mundo ficcional*. Para responder a esta indefinición, se seleccionan las principales teorías que desarrollan una conceptualización del mundo en relación con la transmedialidad: los *mundos transmediales* (Klastrup & Tosca 2004, 2012); los *mundos imaginarios transmediales* (Wolf, 2011) y los *mundos narrativos transmediales* (Ryan, 2014). Tras la descripción de sus principales aportaciones, se realiza una comparación de dichas teorías, atendiendo a los límites u ontología del *mundo transmedial*, los elementos que los caracterizan y los procesos por los cuales dichos elementos migran entre distintos medios. De esta forma, se elabora una herramienta de análisis de los mundos transmediales que tenga en cuenta las dimensiones citadas. En el artículo se señala asimismo la importancia y la influencia que los manuales elaborados por profesionales de la industria han tenido en el diseño de estos mundos, con una selección de algunos de sus autores más influyentes (Pratten, 2011; Bernardo, 2011; Steiff, Niederman & Fry, 2013).

2. El artículo “**Character-centred transmedia narratives. Sherlock Holmes in the 21st century**” responde al Objetivo específico 1.2: *Proponer el concepto de personaje transmedial como otro de los ejes de las narrativas transmediales.*

En el artículo realizamos un estudio de caso *Sherlock* (BBC One 2010-2017), que escogemos tanto por su relación con la adaptación, como por ser un ejemplo de una narrativa transmedia creada a través de una serie de televisión. Tiene por origen una investigación previa sobre esta narrativa transmedia y las adaptaciones audiovisuales del detective de origen literario, que expusimos en nuestra comunicación “Adaptación, transmedialidad, transficcionalidad: Sherlock o una aproximación a los personajes transmediales” en el II Congreso Internacional de la Asociación Española de Teoría de la Literatura, celebrado en Madrid del 28 al 30 de 2015. Fue publicado en el monográfico que la revista *Artnodes* tituló *Narrativas transmediales* (Rosendo 2016a)

Presentamos una revisión de las principales adaptaciones del personaje Sherlock Holmes en distintos medios, así como la relación de los autores de la serie con el personaje y su experiencia previa con otras adaptaciones de clásicos con el fin de demostrar su influencia en el estudio de caso.

En el estudio de caso describimos el proyecto transmedial desarrollado a través de sus elementos mediáticos y narrativos y su conexión con la serie de televisión. Incluimos nuestras observaciones realizadas durante nuestras visitas al Sherlock Holmes Museum de Londres, localizado en la dirección ficcional del detective (221b Baker Street) y a la exposición “Sherlock Holmes - The Man Who Never Lived and Will Never Die” organizada por el Museum of London en octubre de 2014.

En el apartado teórico, demostramos cómo las primeras aportaciones sobre la teoría de *transmedia storytelling* resaltaron la importancia de los personajes (Jenkins 2003, 2006), y que incluso el concepto *transmedia intertextuality* de Marsha Kinder (1991)

que influyó en aquella se construyó a partir de la observación de la migración de personajes a través de distintos medios.

Proponemos la cuestión de la *identidad* como clave a la hora de reconocer a personajes que se transforman en su paso a través de distintos medios, para lo cual seleccionamos las aportaciones más interesantes que alrededor de este concepto se han publicado hasta ese momento. De esta forma, introducimos las teorías de los *transtextual characters* (Richardson, 2010), la transfuncionalidad y los *personajes transfuncionales* (Saint-Gelais, 2011), el *transmedia character* de Bertetti (2014), y el clásico estudio del personaje de Batman y sus adaptaciones a través de distintos medios que firmaron Uricchio y Pearson (1991). Describimos sus principales aportaciones estableciendo un diálogo con el estudio de caso, y destacando en todo momento los elementos del personaje que contribuyen a establecer su identidad. Esta aplicación sobre el estudio de caso permite una revisión crítica de estas teorías, especialmente nuestra disensión sobre la relación del mundo con el personaje expresada por Bertetti.

3. El artículo “**On the Affective Reception of Characters: A Response to Nicolle Lamerichs**” completa la reflexión sobre la identidad del personaje transmedial. Si el paso entre distintos medios puede afectar a distintos elementos que contribuyen a la identidad del personaje, como vimos en el artículo anterior, otra cuestión a tener en cuenta es cómo en sus distintas *reencarnaciones* estos elementos pueden variar respondiendo a la percepción afectiva que se establece con sus seguidores.

Esto nos sugiere la lectura del artículo de Lamerichs (2022) en el que propone un modelo de análisis de personajes basado en su teoría afectiva, y al que respondemos con este artículo en el mismo número del especial que la revista *Narrative*<sup>20</sup> (2022) dedica precisamente a los personajes en distintos medios y su migración entre éstos.

---

<sup>20</sup> *Narrative*, Volume 30, Number 2, May 2022. The Ohio State University Press. Recuperado en <<https://muse.jhu.edu/issue/47853>> [mayo de 2022]

En este artículo realizamos una revisión crítica del modelo de análisis holístico de personajes propuesto por Lamerichs, a través de la revisión del estudio de caso del personaje de Cassandra de la saga de videojuegos Assassin's Creed, aparecido en *Assassin's Creed: Odyssey* (Ubisoft 2018) y del marco teórico y conclusiones expresadas en nuestro artículo anterior (Rosendo 2016b).

Finalmente, señalamos la necesidad de contemplar la dimensión textual de los personajes transmediales contemplada desde su serialidad, una característica de la transmedialidad y un principio del *transmedia storytelling*, para poder constatar a través de la dimensión textual cómo afecta la respuesta del público a las sucesivas apariciones de los personajes en los medios.

5. El capítulo de libro **“Dinámicas de la creación de un universo transmedia. La expansión transmedia de *El Proceso, de Kafka*”** apareció en el volumen de la Editorial Gedisa titulado *Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales* (2019), dentro de su colección Comunicación. Responde e introduce el Objetivo General 2: *Demostrar que el proceso llamado transmedia storytelling está íntimamente ligado a la adaptación, convirtiéndose así en su dinámica principal*; y al Objetivo específico 2.1. *Documentar y analizar desde la práctica uno de los procesos más frecuentes que presenta la transmedialización y los proyectos transmedia, la llamada expansión*.

La base sobre la que se sustenta este capítulo es nuestra experiencia en la práctica de la creación de una narrativa transmedia, el diseño de su arquitectura transmedia y la creación de contenidos para el proyecto teatral *El Proceso, de Kafka*, dirigido por Belén Santa-Olalla, que fue producido por el Ayuntamiento de Málaga y Stroke 114, y estrenado en el invierno de 2016. En este proyecto diseñamos el universo transmedia de la obra con la escritura de los textos de la web, el guion de tres de los cuatro archivos de sonido allí alojados, los textos de los correos electrónicos y mensajes de texto, el guión

de un *interrogatorio* interactivo y el texto de un *expediente* que desarrollaba el personaje principal y que fue enviado a diversas personalidades del mundo de la comunicación y la cultura. Diseñamos el concepto de una exposición parte de ese universo y contribuimos a su producción, elaboramos la biblia transmedia para los colectivos que colaboraron con el proyecto y, en general, contribuimos a la coordinación y al diseño del aspecto transmedial del proyecto en colaboración y con la dirección de Stroke114 tras numerosas reuniones. Asistimos a la selección del elenco y a numerosos ensayos, a todas las representaciones y *performances* realizadas fuera del teatro además de otras contribuciones menores ya que, en definitiva, formamos parte de este proyecto, siempre desde la dimensión transmedial.

El capítulo une por tanto estas experiencias en la práctica creativa y artística de una producción transmedial con la investigación académica. Empleamos aquí el término *expansión* siguiendo a Jenkins (2006), Long (2007), Dena (2009) o Scolari (2012), aunque la entendemos como una forma de adaptación, siguiendo a Baetens y Sánchez-Mesa (2017a, 2017b). Esta terminología obedece a dos cuestiones principales: a) la perspectiva de los autores citados, *expansión* implica añadir nuevos elementos al mundo o universo de la obra, así como personajes y acciones, lo que nos permite destacar la voluntad artística e intranarrativa de todo el proyecto transmedia de la obra; y b) por mera practicidad, ya que la obra teatral es una adaptación de la novela de Franz Kafka *El proceso* (1925), lo que nos permite emplear este término para diferenciar el resto de piezas de su universo.

En el capítulo describimos las piezas del proyecto atendiendo a sus dimensiones mediáticas y narrativas, lo que nos permite proponer conceptos como *diseño deliberado* y *constricción transmedial* a partir de nuestras reflexiones sobre la especificidad mediática, la dificultad de la adaptación de distintos textos y la propia práctica creativa del *transmedia storytelling*, como ya defendió tempranamente Christy Dena (2009).

5. **“Adaptación y transmedialidad: crítica de una oposición agotada”** es un artículo escrito junto al profesor e investigador Domingo Sánchez-Mesa Martínez. Como director y tutor de nuestra Tesis, la influencia que la investigación del profesor Sánchez-Mesa ha tenido sobre nuestro propio trabajo es evidente, como expresamos en nuestra comunicación en el II Congreso Internacional de la Asociación Española de Teoría de la Literatura celebrado en 2017 en Oviedo, que titulamos “Conceptos transmediales: Apuntes sobre aportaciones y transversalidades entre el estudio de las narrativas transmedia y la teoría de la literatura”.

Este artículo responde al Objetivo general 2. *Demostrar que el proceso llamado transmedia storytelling está íntimamente ligado a la adaptación, convirtiéndose así en su dinámica principal* y al Objetivo específico 2.2. *Establecer teóricamente que la adaptación forma parte de la transmedialidad y las narrativas transmediales*

Tras el capítulo anterior, era necesario clarificar teóricamente la relación entre adaptación, intermedialidad y transmedialidad, para ofrecer una herramienta teórica y crítica sobre la relación entre la adaptación y las narrativas transmediales.

En la primera parte de este artículo reunimos las aportaciones más relevantes que han contribuido al discurso del *transmedia storytelling* desde una perspectiva que excluyó en un primer momento la adaptación como parte de dicha teoría, desde una perspectiva *estrecha* de la adaptación largamente superada por los estudios alrededor de la misma.

Para ello realizamos una selección bibliográfica y un análisis comparativo y crítico de las aportaciones teóricas más influyentes sobre esta cuestión. Recogemos así la oposición inicial de Jenkins (2006) y otros (Long 2007, Evans 2011, Bourdaa 2013); y las matizaciones posteriores de Scolari (2012, 2016) y Dena (2006, 2018) y del propio Jenkins (2017). Estas aportaciones se contemplan desde una perspectiva dialógica y crítica, apoyándonos en Ryan (2017) y especialmente Baetens y Sánchez-Mesa (2017a,

2017b). Finalmente, recogemos las aportaciones de Dena (2018) que explican las posibles causas de este debate.

El final aparente de esta exclusión, sin embargo, sigue simplificando el concepto de adaptación, por lo que en la segunda parte del artículo, exponemos la relación de la transmedialidad y la adaptación con el *transmedia storytelling* desde nuestra concepción de las narrativas transmediales, siguiendo a Baetens y Sánchez-Mesa (2017a, 2017b) y Baetens (2016), además de aportar el concepto de *constricción transmedial* en la adaptación fruto de nuestro anterior trabajo (Rosendo 2019).

El artículo se cierra con la propuesta de una forma diferenciada de adaptación en relación con las narrativas transmediales de no-ficción, mediante la lectura atenta de la aportación de Baetens (2019) sobre esta cuestión.

6. El capítulo **“Está usted detenido: la frontera borrosa entre la realidad y la ficción en las narrativas transmediales españolas. Una reflexión sobre el principio de extraibilidad versus inmersión”**, corresponde al Objetivo general 3. *Proponer como dinámica propia de las narrativas transmediales de ficción su juego con el espacio liminal entre lo real y lo ficcional de los medios digitales.*

Este capítulo propone una reflexión académica que señale nuevos caminos para el estudio de las narrativas transmediales, que presenta un momento que podemos considerar consolidado, a través de una revisión de los inicios de la teoría del *transmedia storytelling*, concretamente a través de uno de los siete principios establecidos por Henry Jenkins (2009) en su caracterización del concepto y las prácticas asociadas, en concreto el principio *inmersión vs. extraibilidad*. Esta reflexión se sustenta en el análisis de varios estudios de caso, dos de ellos clásicos comentados por Jenkins y seis de ellos dentro del ámbito español.

En nuestra revisión de este principio a través de la lectura atenta de Jenkins, destacamos que su carácter binario no expresa oposición, sino dos polos de un mismo fenómeno. Añadimos a su reflexión sobre este principio las interpretaciones de Long (2007) y Scolari (2012) y el influyente trabajo sobre *inmersión* y nuevos medios en la industria del entretenimiento estadounidense de Mark Rose (2011). Jenkins consideró el polo de la *extraibilidad* desde su dimensión física y objetual. Para apoyar nuestra propuesta de ampliación de este principio al plano virtual, nos remitimos a conocidos ejemplos de narrativas transmediales tanto internacionales como nacionales.

Así, las reflexiones sobre la inmersión y la extraibilidad en su dimensión física y objetual se basan en las descripciones y el análisis de los casos de *Year Zero*, la estrategia transmedia para promocionar el álbum del mismo nombre de Nine Inch Nails en 2007; la narrativa transmedia *Nueve Reinos* que realizó la empresa Transmedia Storyteller Ltd. para promocionar la serie de Juego de Tronos en España, encargada por Canal + en 2014; o la serie *Si fueras tú* de PlayZ en 2017.

Para demostrar la dimensión virtual de este principio, analizamos los casos de narrativas transmedia realizadas con las series españolas *El barco* (Antena 3 2010-2013), *Skam España* (Movistar + 2018-2020), *Compañeros* (Antena 3, 1998-2002); el proyecto *El Proceso, de Kafka* de la compañía teatral Stroke114 y el Ayuntamiento de Málaga; el ejemplo clásico de *The Blair Witch Project* (Myrick y Sánchez, 1999) y el éxito de la narrativa transmedia desarrollada a partir de Twitter de *Red Monkey* (2018), diseñada y escrita por Modesto García y Manuel Bartual. El artículo termina con la propuesta de que las narrativas transmediales deben ser un objeto de estudio indispensable la investigación multidisciplinar de las relaciones entre la realidad y la ficción.

## **IV. RESULTADOS**

### **IV.1 Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos.**

#### **Referencia normalizada:**

Rosendo Sánchez, N. (2016): Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos, *Icono 14*, volumen (14), pp. 49-70. doi: 10.7195/ri14.v14i1.930.

#### **Resumen:**

El concepto de transmedia storytelling introducido por Henry Jenkins (2003, 2006) ha sido ampliamente desarrollado académicamente en los últimos años, popularizándose y redefiniéndose con el tiempo. Dentro de la propia definición del transmedia storytelling se observa la centralidad del concepto de mundo, que desde una perspectiva teórica y crítica ha sido menos desarrollado que la relación entre la narrativa y los medios presentes en las narrativas transmediales. El presente trabajo recoge y sistematiza una selección bibliográfica de los principales autores que han definido la naturaleza, límites y transferibilidad de los llamados mundos transmediales, estableciendo conclusiones relativas a la necesidad de observar el citado fenómeno de las narrativas transmediales, sus elementos constituyentes y los procesos en los que éstos se ven envueltos, con la finalidad de elaborar unos criterios previos para su análisis y consideración como pieza fundamental de este fenómeno.

#### **Palabras clave:**

Mundos transmediales - Mundos ficcionales - Narrativas transmediales - Henry Jenkins - Marie-Laure Ryan.

**Title:**

*Transmedial Worlds: Conceptual Review and Theoretical Approaches on the Art of Worldmaking.*

**Abstract:**

*The concept of transmedia storytelling introduced by Henry Jenkins (2003, 2006) has been widely developed in the academic field, getting popular and being redefined with time. In transmedia storytelling's definition we can observe the focus on the concept of world, which from a theoretical and critical perspective did not had the development that the relationship among narrative and media had. This work gathers and analyzes a selection of references from the main authors that have defined the nature, limits and transferability of the so called transmedial worlds, proposing conclusions related to the need to observe the phenomenon of transmedia narratives, its founding elements and the processes related to them, with the aim to elaborate a catalogue of criteria for the analysis and consideration of key element of transmedia storytelling.*

**Key Words:**

*Transmedial worlds - Transmedia storytelling - World-building - Henry Jenkins - Marie-Laure Ryan - Transmedial narratology.*

**1. Introducción**

El concepto de *transmedia storytelling* introducido por Henry Jenkins (2003, 2006) y relacionado con su teoría de la cultura de la convergencia (2006) ha sido desarrollado académicamente en los últimos años, redefiniéndose con el tiempo gracias a la labor del propio autor y de otros investigadores provenientes de dis- tintas disciplinas (cf. Long 2007; Ryan 2006; Carlos A. Scolari 2009,

2013). Desde los estudios de medios, los *game studies*, la narratología y los estudios culturales entre otros, existe ya una amplia bibliografía que, con distintos grados, se ocupa del estudio de las narrativas transmedia desde una perspectiva que se reparte entre dos polos: los medios y la narrativa.

Sin embargo, dentro de las primeras definiciones del propio Jenkins se observa la centralidad del concepto de *mundo* en las narrativas transmediales, consideradas por el investigador como “the art of world-making” (Jenkins 2006: 21). El mundo de las narrativas transmediales es denominado por Jenkins *mundo ficcional*, concepto narratológico ya empleado en otras disciplinas, como los estudios fílmicos o los *game studies*. Sin embargo, Jenkins no explicita el grado de adecuación de este concepto con el fenómeno de las narrativas transmediales. Así, ¿cómo analizar los límites, los elementos o los procesos de transferencia de esos mundos? ¿Cuál es su naturaleza? ¿Qué relación guardan con los medios? En respuesta a dicha indefinición han surgido distintas propuestas que se ocupan de la definición y descripción del mundo de las narrativas transmediales, y prestan atención a sus componentes y procesos dinámicos. Así, nos encontramos con los mundos transmediales (Klasstrup & Tosca 2004, 2014), los mundos imaginarios transmediales (Wolf 2012) o los mundos narrativos transmediales (Ryan 2015).

## **2. Metodología**

A través de la revisión y el análisis bibliográfico sobre las narrativas transmediales, se ha analizado y criticado la evolución de los conceptos de narrativas transmediales y la cultura de la convergencia a partir de las aportaciones de Henry Jenkins (2003, 2006, 2007) y otros investigadores relacionados como Geoffrey Long (2007), Christy Dena (2009) o Carlos A. Scolari (2013). Asimismo, el concepto de *mundo* dentro de las narrativas transmediales ha sido el principal objeto de estudio y comparación en tanto elemento central de dichas narrativas, desde las perspectivas de *mundo ficcional* (Thomas Pavel

1986), *mundos posibles* (Ryan 1991, Doležal 1998), *mundos transmediales* (Klastrup & Tosca 2004, 2014), *mundos imaginarios* (Wolf 2012) y *mundos narrativos* (Ryan & Thon 2015, Ryan 2015); con aportaciones comparativas de otros investigadores de los *game studies* (Aarseth 2006) y de autores de la industria de las narrativas transmedia (Bernardo 2011; Pratten 2011; Steiff, Niederman & Fry 2013). Dichas perspectivas se han sistematizado con el objetivo de ofrecer un marco teórico adecuado para evaluar la ontología, poética y procesos de los mundos transmediales en la bibliografía relevante aparecida hasta la fecha.

### **3. Desarrollo**

#### **3.1. Las narrativas transmediales y el arte de crear mundos**

Henry Jenkins, creador del término *transmedia storytelling*, es sin duda el teórico más influyente y cita obligada de cualquier artículo relativo a este fenómeno, a pesar de que, en ocasiones, sus citas pueden ser redundantes:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. (Jenkins 2007)

La definición de Jenkins se encuentra íntimamente unida, tanto en forma como en fondo, con su concepto de la *cultura de la convergencia*, el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas de medios (2006: 14), con la participación cooperativa de las industrias mediáticas y el movimiento de las audiencias entre distintos medios en la búsqueda de nuevos contenidos e información. Las narrativas transmedia se convierten así, para Jenkins, en la nueva estética de la convergencia de medios.

Sin embargo, en *Convergence Culture* las tres definiciones que ofrece sobre *trans-media storytelling* llevan la palabra “mundo” en su enunciado (2006: 21, 114, 293) e incluyen elementos tales como el rol de los consumidores de dichas

narrativas, la creación artística de dichos entornos o la diferencia respecto a modelos industriales anteriores: un enfoque integrado de todos los elementos de la franquicia y no una simple sucesión de productos ancillares de un producto principal, sea este una película, un videojuego, una novela o una serie de televisión.

Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. (2006: 21)

Si bien el teórico de medios emplea distintos términos asociados a la construcción de mundos (*world making, world building, world creation*) sostiene la idea de que se trata de un *mundo ficcional*: “most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories” (Jenkins 2007). Sin embargo, Jenkins no especifica en qué consiste el mundo ficcional de una narrativa transmedia, a pesar de que ha venido desarrollando desde el artículo de 2003 de MIT Electronic Review la idea de que el centro de una narrativa transmedia es el mundo, por encima del relato o de los personajes.

Jenkins se acerca al término *storytelling* cuando emplea los términos narratológicos de *relato, personaje y mundo*. Sin embargo, el relato es simplemente vehicular y se transforma en un relato de relatos cuando Jenkins, desde una visión cosmogónica, sitúa la creación de mundos en el centro de la narrativas transmedia. Así, el mundo de una narrativa transmedial es más grande que la franquicia, puesto que los fans expanden el mundo en diversas direcciones (2006: 114). Un *mundo* entendido como un “entorno fértil” y por tanto un lugar

a través del tiempo, acontecimientos y distintos personajes; un enfoque arraigado en la historia de la Humanidad y practicado por escritores como William Faulkner o J. R. R. Tolkien (Jenkins 2003). Y, pese a todo, y siguiendo a Janet Murray, desde la perspectiva de los nuevos medios la creación de mundos será una de las características de las nuevas formas narrativa (Jenkins 2006: 116). Por tanto es necesario, desde el estudio de la transmedialidad, considerar la creación de mundos como uno de sus objetos.

Como hemos dicho, Jenkins se refiere a estos mundos como *mundos ficticiales*, y no aparecen descritos en el glosario de *Convergence Culture*, puesto que el término narratológico parece en sí suficientemente elocuente y se emplea asimismo tanto en los estudios fílmicos como en los *game studies*, entre otros. Y, sin embargo, ¿a qué nos referimos exactamente con *mundos ficticiales* si los aplicamos a un producto cultural susceptible de ser analizado como una narrativa transmedial? En otras palabras, ¿cómo precisar teóricamente el concepto de *mundo fictional* haciéndolo operativo para el análisis de las narrativas transmediales? ¿Cómo analizar un *mundo* dentro de una narrativa transmedial si, efectivamente, esta es la manifestación de la nueva poética de la cultura de la convergencia? La aplicación del concepto de *mundo fictional* a las narrativas transmediales ha demostrado ser ampliamente aceptada. Geoffrey Long, discípulo de Henry Jenkins, en su tesis *Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* (2007: 48), establece asimismo como uno de los principios estéticos de las narrativas transmedia que el mundo sea su centro, como protagonista de dichas narrativas.

La adopción del término *mundo* nos plantea primariamente dos cuestiones: por un lado existe el problema insalvable de que estos mundos ficticiales, así efectivamente considerados, sean inevitablemente incompletos (Doležel 1998), lo que es, de hecho, su principal ventaja como producto comercial y cultural, puesto que su incompletitud permite varios movimientos dinámicos, como el de la expansión. Por otro, la visión cosmogónica se mantiene desde el momento en

que hablamos de *creación de mundos*, y la perspectiva aplicada en el estudio de estos mundos se polariza entre arriba y abajo, entre lo dado y lo creado, por aplicar un concepto semiótico y sociocrítico, entre la industria y la audiencia, entre lo canónico y lo apócrifo, lo planificado y lo que precisa de un *a priori*. Existen, como veremos, varios enfoques para enfrentarnos a un concepto de tal amplitud y eso sólo considerando su aplicación a las narrativas transmediales, como es la perspectiva de este artículo.

### **3.2. Mundos transmediales**

En 2004, un año después del artículo de Henry Jenkins al que nos hemos referido anteriormente, Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca presentaron en la *II International Conference of Cyberworlds* en Tokio su concepto de *transmedial world*.

El concepto de mundo transmedial y sus principales componentes se desarrollaba para su aplicación en el diseño de videojuegos y el análisis de mundos cibernéticos:

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that the audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world’s worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well. (Klastrup & Tosca 2004)

En los años siguientes (cf. Klastrup & Tosca 2013, 2014), las investigadoras de la ITU de Copenhague han continuado redefiniendo y aplicando dicho concepto al análisis de videojuegos pertenecientes a los mundos transmediales de *El Señor de los Anillos*, *Star Wars* y *Juego de Tronos*. Un mundo transmedial es una

“imagen mental” compartida, no definida por su materialidad, es decir, por su representación concreta en ningún medio, aunque para las investigadoras, con frecuencia los elementos principales de este mundo aparecen en la primera versión de él, llamada *ur-texto*, *ur-universo* o *ur- actualización* (2004, 2013, 2014). La atención por la reacción de los fans ante nuevas manifestaciones o actualizaciones de ese mundo transmedial en los videojuegos ha sido el objeto de sus últimos estudios, apoyándose en la teoría de la recepción y en el modelo *reader response* a partir de Iser (1980) y Eco (1984). Los mundos cibernéticos o los mundos de juego de los videojuegos inscritos en esos mundos transmediales ofrecen oportunidades muy diversas a los jugadores en distintos grados, desde el puro juego hasta el acceso a nuevas capas de conocimiento del mismo, con valor emocional añadido por parte de aquellos conocedores del mundo transmedial, que observan en el juego intertextual una llamada directa a sus propios conocimientos y comprensión de ese mundo (Klastrup & Tosca 2014). En su primer artículo, no obstante, distinguían el concepto de mundo transmedial del *transmedia storytelling* de Henry Jenkins, puesto que, para las investigadoras, el primero iba más allá de ser un relato específico:

But he [Jenkins] focuses on the concrete telling of one story through different media, and our transmedial world concept is about the abstract properties that cut across the different manifestations. (Klastrup & Tosca 2004)

Esta aportación de las autoras nos permite señalar de nuevo la dualidad presente en el primer artículo de Jenkins al que nos referíamos anteriormente y su desarrollo posterior en *Convergence Culture*, y el problema básico de la denominación *transmedia storytelling*. Por un lado, un único relato se desarrolla a través de distintos medios y, por otro, es la multiplicidad de un mundo como contenedor de múltiples historias y personajes nacidos en él lo que se expande a través de distintas plataformas de medios:

Have no fear-not all stories will flow across media. Most won't, but a growing number will. Transmedia stories aren't necessarily bad stories; they are different kinds of stories. According to Hollywood lore, a good pitch starts with either a compelling character or an interesting world. We might, from there, make the following argument: A good character can sustain multiple narratives and thus lead to a successful movie franchise. A good "world" can sustain multiple characters (and their stories) and thus successfully launch a transmedia franchise. (Jenkins 2003)

Como investigadoras en el campo de los *game studies*, Klastrup y Tosca se desmarcan del enfoque narrativo de las narrativas transmediales. Asimismo, separan el concepto de *mundo transmedial* del de *transmedial narrative* de Marie-Laure Ryan que veremos más adelante, puesto que aunque comparten la idea de la imagen mental del mundo y aunque los mundos transmediales tienen elementos narrativos, estos no son su única característica, "or will not always be there in a recognizable plottable form" (Klastrup & Tosca 2004)

Desde una perspectiva restrictiva sobre la adaptación, consideran el fenómeno de la transcodificación de Benjamin Rifkin (1994) más cercano a su postura, en el que el proceso de representación de un mundo en otro medio recodifica elementos de dicho mundo en su nueva actualización. Son los elementos del *mundo transmedial* que las autoras definen en este artículo y que desarrollan en sus investigaciones posteriores. Así, un mundo transmedial se caracteriza por tres dimensiones cuyas denominaciones se originan en la retórica y el drama griegos: *mythos*, *topos* y *ethos* (Klastrup & Tosca 2004, 2014):

a. *Mythos*: los antecedentes o el trasfondo del mundo, establecidos en la historia original, que se refieren a su creación, mitos y personajes o dioses legendarios, pero también al momento actual de ese mundo y los elementos que lo amenazan.

*b. Topos:* el marco o escenario del mundo en cuanto a espacio-tiempo

*c. Ethos:* la ética o código de conducta propio del mundo transmedial, considerado tanto de una forma general como específica de ciertos componentes de éste.

Estas tres dimensiones conforman el mundo transmedial, la imagen mental que deben compartir tanto los productores, diseñadores o creadores de ese mundo como la audiencia, participantes o fans del mismo. A pesar de que este sistema abstracto de contenidos con frecuencia establece estas tres dimensiones a partir de un *ur-texto*, pueden cambiar y redefinirse con el tiempo a través de las sucesivas instanciaciones en distintos medios, como libros, películas, juegos clásicos o videojuegos, ilustraciones, o creaciones de sus seguidores (Klastrup & Tosca 2004).

En su última definición de *transmedial world* en 2014, Klastrup y Tosca eliminaban el concepto de *personaje* incluido en la definición de 2004, lo que viene a reforzar aún más si cabe la centralidad de *mundo* como elemento común de todas estas propuestas que tratan de englobar el fenómeno de la transmedialidad aplicado a estos productos culturales, y como origen de narrativas desarrolladas a través de diversas formas mediáticas (Klastrup & Tosca 2014).

Es importante señalar, no obstante, que los mundos transmediales objeto de su estudio, como *El Señor de los Anillos*, *Star Wars* o el mundo de *Juego de Tronos* pertenecen a los géneros de la fantasía y la ciencia-ficción, donde tradicionalmente la construcción de la diégesis ocupa un papel central. Es decir, tanto el concepto de *transmedial world* como el propio concepto de *transmedia storytelling* como “el arte de crear mundos” parece ser de mejor aplicación en determinadas narrativas transmediales que pueden adscribirse a géneros desarrollados antes de la irrupción de los llamados nuevos medios.

### **3.3. Mundos imaginarios transmediales**

La propuesta del teórico e investigador en videojuegos Mark J. P. Wolf en *Imaginary Worlds: The Theory and the History of Subcreation* (2012) es el concepto más amplio de *mundos imaginarios*, que propone como un subcampo dentro de los estudios de medios. Como entidades dinámicas presentes en nuestra historia desde las islas ficticias de la Odisea, para Wolf los *mundos imaginarios* son audiovisuales por naturaleza, puesto que sus elementos constitutivos son las palabras, imágenes y sonidos, y se experimenta a través de varios medios:

[Imaginary worlds] are often transnarrative and transmedial in form, encompassing books, films, video, games, websites and even reference works like dictionaries, glossaries, atlases, encyclopedias, and more. Stories written by different authors can be set in the same world, so imaginary worlds can be transauthorial as well. Worlds that extend and expand across multiple media are now common, and a world may even become something of a brand name or franchise, with new stories, locations, and characters continually being added. [...] Imaginary worlds are by nature an interdisciplinary object of study. (Wolf 2012: 3)

Entre las *infraestructuras* que componen esos mundos imaginarios se encuentra, por supuesto, la narrativa, pero también los mapas, presentes en obras diversas, desde Utopía de Tomás Moro a La Nueva Atlántida, de Francis Bacon, del caso paradigmático de los mapas de J. R. R. Tolkien a la isla de la serie de televisión *Lost* (ABC 2004-2010) (Wolf 2012: 156-161). Asimismo, las líneas temporales y las cronologías que apoyan la historia, las genealogías, las descripciones del entorno y sus leyes físicas, de los animales, plantas y minerales; su cultura, como aspecto central y fuente de muchas de las narrativas que alberga, el lenguaje o lenguaje de sus habitantes, su mitología y su filosofía (Wolf 2012: 165-195).

La *construcción de mundos*, para Wolf, va más allá del simple relato, a pesar de que lo narrativo es una de las estructuras más comunes para el establecimiento de dichos mundos y una de las más importantes. Lo narrativo opera en el interior mismo de los mundos imaginarios. Pero, con frecuencia, muchos mundos se extienden más allá de la obra donde aparecieron por primera vez, no sólo en otras narrativas, sino también entre distintos medios, convirtiéndose en transmediales (Wolf 2012: 245). Para Wolf, esto sucede a través de dos procesos: *adaptación* y *crecimiento*. En el primero, donde incluye la traducción como un tipo de *adaptación*, no se añade nuevo material canónico al mundo cuando la misma historia se adapta de un medio a otro; mientras que en el segundo, el *crecimiento* emplea otro medio distinto al anterior para presentar material nuevo. (Wolf 2012: 246)

Wolf incluye así la adaptación dentro de la transmedialidad aplicada a la construcción de mundos, pero de nuevo desde una visión reduccionista del fenómeno, mientras que pone el acento en la canonicidad de los materiales y en el problema de la autoría. Además, señala que tanto la adaptación como la expansión pueden tener poco o nada que ver con el aspecto narrativo de estos mundos, con las narrativas alojadas en él. Desde enciclopedias visuales a juegos de tablero, puede considerarse que los mundos imaginarios no se encuentran anclados en lo narrativo en los dos procesos referidos.

Ofrece asimismo una metáfora muy sugestiva frente a la “imagen mental” o el “sistema abstracto de contenidos”: el mundo imaginario se considera ontológicamente una entidad a la que accedemos a través de los medios, que actúan como ventanas a ese mundo. Y cuantas más ventanas de acceso tengamos, más independiente será ese mundo imaginario y transmedial de cualquier medio concreto:

The notion of transmediality, the state of being represented in multiple media, suggests that we are vicariously experiencing something which lies beyond the

media windows [...]Transmediality implies a kind of independence of its object; the more media windows we experience a world through, the less reliant that world is on the peculiarities of one medium for its existence [...] the more we see and hear of transmedial world, the greater is the illusion of ontological weight that it has. (Wolf 2012: 247)

El mundo transmedial se experimenta siempre a través de la mediación: es importante el medio de partida de ese mundo, pero también lo son los medios a través de los que crece, de forma que para el estudio de sus procesos considera tanto las propiedades, capacidades y peculiaridades de cada medio como las convenciones y expectativas que dichos medios generan en sus seguidores. A través del medio de partida se ofrece el esbozo inicial de un mundo hecho para albergar la primera o primeras historias, y todo este material preexistente debe ser considerado en lo sucesivo. Wolf detalla los procesos de transformación que intervienen en este proceso de crecimiento: *descripción* (adaptación en palabras); *visualización* (adaptación en imágenes y objetos); *auralización* (adaptación en sonidos); *interactivación* (adaptación en medios interactivos) y *desinteractivación* (adaptación desde medios interactivos a no interactivos) (Wolf 2012: 250).

Mientras que la *descripción* es útil para el caso de mundos que existen en medios visuales y ofrece el desarrollo de conceptos específicos, la *visualización*, uno de los procesos más comunes en la adaptación transmedial, se caracteriza por su mayor riqueza en términos de información inmediata e inmersión, relacionados con una experiencia sensitiva más rica, y permite el uso de la sugerencia y de huecos interpretativos que favorecen la extrapolación y la especulación por parte de la audiencia. La *auralización* es asimismo inmersiva y proporciona respuestas emocionales. En cuanto a la *interactivación*, requiere la combinación de elementos y procesos diversos, como es lógico, pero en el caso específico de la interactivación de mundos frente a la interactivación de una narrativa difiere, puesto que en el primer caso existe un grado cuantitativo en la

representación de las distintas narrativas contenidas en él, es decir, que son seleccionadas, así como en el aumento de las posibilidades de exploración de ese mundo. Wolf advierte asimismo, como Klastrop y Tosca, que en el caso de los videojuegos las audiencias que previamente conocen el mundo imaginario por otros medios tienen unas expectativas que son difíciles de satisfacer pero que, puesto que cada vez más los mundos son diseñados desde el principio como mundos transmediales, los videojuegos pueden ser diseñados para ocupar el espacio de tiempo dejado abierto por las obras no interactivas. La *desinteractivación* se refiere al proceso de adaptación de un mundo originado en un videojuego en películas, series de televisión o libros. Implica además la adición de material narrativo para sustituir la pérdida de la interactividad, lo que puede alterar considerablemente el mundo original. Esto implica la posibilidad de perder el favor de la audiencia que prefiere la interacción, como también defraudar sus expectativas, además de la pérdida de identificación con el avatar que se da en determinados videojuegos. Sin embargo, es una oportunidad para ofrecer un mayor realismo y profundidad de los personajes (Wolf 2012: 252-263).

Así, los *mundos transmediales* son para Wolf un aspecto de los *mundos imaginarios*, y pueden ser analizados desde distintas perspectivas, desde sus estructuras a sus procesos de adaptación y crecimiento transmedial. Dentro de la corriente teórica que comienza con Thomas Pavel y sus *Fictional Worlds* (1986), Lubomír Doležel y *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds* (1998) y las aportaciones de Marie-Laure Ryan (1991, 2001), su propuesta de mundos imaginarios dota por un lado de un peso ontológico muy importante a estos mundos, al tiempo que tiene en cuenta la especificidad de los medios, y señala el hecho paradójico de que uno de los efectos de la transmedialidad es, efectivamente, el incremento de la autonomía de estos mundos transmediales que, por otra parte, sólo pueden ser experimentados de forma mediada.

### **3.4. Mundos narrativos transmediales**

Las narrativas transmediales son estudiadas desde dos polos con una gradación entre ambos según provengan de los estudios de medios o la narratología: a través de los medios entre los cuales se expande o los elementos narrativos que las componen. Las propuestas presentadas hasta ahora por parte de investigadores pertenecientes a los *games studies*, se inscriben en cierta medida dentro de la corriente cognitivista que presenta el mundo transmedial como una *imagen mental*, o incluso más cerca de la teoría de mundos posibles, como un *mundo imaginario* con mayor peso ontológico, y resultan muy sugestivas por cuanto ofrecen nuevos mecanismos para su análisis y reflexionan sobre los procesos de la transmedialidad centrándose en la construcción de mundos o *world-building*, frente al concepto de *storytelling*.

Dentro de los estudios narratológicos relacionados con los nuevos medios, Marie-Laure Ryan, autora de obras esenciales sobre el objeto que nos ocupa (1991, 2006) y editora de la influyente obra *Narrative Across Media* (2004), propone emplear el concepto narratológico de *storyworld*, o mundo narrativo, de una forma amplia para dar cuenta de diversos fenómenos relacionados con la transmedialidad. En un reciente volumen coeditado con Jan-Nöel Thon (2015), narratólogo también interesado en los videojuegos y el emergente campo de la narrativa transmedial (Thon 2014) propuesta por Ryan (2006), Werner Wolf (2011) o David Herman (2012) entre otros, Ryan y Thon redefinen la aplicación del término mundo narrativo para el estudio de las múltiples encarnaciones mediáticas de la narrativa en nuestros días, desde mundos narrativos multimodales a mundos narrativos seriales, para hablar de mundos narrativos transmediales o transmedial storyworlds:

The replacement of “narrative” with “storyworld” acknowledges the emergences of the concept “world” not only in narratology but also on the broader cultural scene. Nowadays we have not only multimodal representations of storyworlds

[...] but also serial storyworlds that span multiple installments and transmedial storyworlds that are deployed simultaneously across multiple media platforms, resulting in a media landscape in which creators and fans alike constantly expand, revise, and even parody them. (Ryan & Thon 2014: 1)

El empleo de los *mundos narrativos* como representaciones que trascienden los medios se explica por la necesidad de encontrar un eje de convergencia con los estudios de medios, ampliando así el alcance de la narratología más allá de su territorio nativo que es el lenguaje (Ryan & Thon 2014: 2). Así, el *mundo narrativo* es un mundo específico alrededor del que convergen distintos medios que representan distintos aspectos de él. De esta forma, colocan la narratividad, organizada alrededor de un mundo narrativo, en el centro de la convergencia de medios.

Es necesario, por tanto, realizar una valoración de las relaciones entre los conceptos narratológicos y las distintas categorías de medios, dentro de una escala de menor a mayor especificidad mediática, es decir: de los elementos narrativos que pueden ser comunes a todos los medios (como *personajes*, *acontecimientos*, la *configuración* del mundo, el *tiempo* y el *espacio*, o la *causalidad*) de aquellos conceptos propios de los medios que no son narrativos (como la *interactividad*), con varios niveles de transmedialidad en el centro. Todo ello se encuentra con el problema de la falta de consenso en la definición de los términos en los propios estudios de narratología, y en la necesidad de que la disciplina sea consciente de la especificidad de los medios. (Ryan & Thon 2014: 2-4)

Para Ryan, un *mundo narrativo* es un concepto más amplio que el de *mundo ficcional* porque abarca asimismo relatos factuales, puesto que ficción y no ficción crean mundos narrativos. El mundo narrativo es un modelo dinámico de situaciones que van evolucionando y no un mero contenedor estético de los objetos mencionados en el relato (Ryan 2014: 33) Si su representación mental

en la mente del receptor es una simulación de los cambios causados por los acontecimientos de la trama, debemos tener en cuenta, por otro lado, que la construcción mental del mundo narrativo se ve afectada por los signos empleados en cada medio, lo que establece una diferencia entre los medios con base en el lenguaje y los audiovisuales (Ryan 2014: 30). Los mundos narrativos son entidades incompletas desde un punto de vista apegado a lo textual, ya que los medios sólo pueden mostrar algunos aspectos de ellos. Desde un punto de vista cognitivo y fenomenológico, son una experiencia imaginativa, una mezcla de conocimiento objetivo, que emplea como base para completar los vacíos que su representación necesariamente tiene, y de imaginación, que es la pretensión de su existencia para relacionarla con lo que ya conoce. Es el concepto de *punto de partida mínimo* desarrollado por Ryan (cf. Ryan 1991).

La investigadora ofrece una propuesta de componentes de los *mundos narrativos*, entre los que se incluyen los *transmediales*: a) *existentes*, que incluyen los personajes y los objetos significativos en la trama; b) *escenario* o espacio donde los existentes se localizan, en ocasiones indeterminado; c) *las leyes físicas* o principios que dependen en gran medida del género de la narrativa y que son determinantes en los acontecimientos; d) *normas sociales* y valores, principios que determinan las obligaciones de los personajes y que son una importante fuente de narratividad, puesto que su transgresión implica cambios de estado; e) acontecimientos o las causas del cambio de estado que se desarrolla en el marco temporal de la narración, tanto en sentido amplio, como el origen o los acontecimientos que preceden al inicio del relato, o en sentido limitado, como los centrales del relato o los expresados en concreto por el medio; y f) *acontecimientos mentales o emocionales*, las reacciones de los personajes ante el estado de las cosas, que se unen a los acontecimientos físicos y que constituyen las motivaciones y reacciones de los personajes. (Ryan 2014: 34-36)

Entre las aplicaciones teóricas de los mundos narrativos en narratología, Ryan desarrolla el caso concreto del mundo narrativo único o múltiple desarrollado

en distintos medios, como el *transmedia storytelling* de Jenkins, distinguiendo dos formas concretas: un racimo de textos realizados por varios autores, canónicos o apócrifos, como es el caso de los mundos narrativos de El Señor de los Anillos, Harry Potter o *Star Wars*; o una distribución deliberada de contenido a través de distintos medios, como es el caso de *The Matrix*. Para Ryan, uno de las tareas de una narratología consciente de los medios es describir las relaciones entre los mundos de sistemas transmediales y proveer los criterios suficientes para decidir en qué casos representan o no el mismo mundo. (Ryan 2014: 41-42)

Ryan nos ofrece una serie de elementos constitutivos del mundo narrativo trans-medial, pero no como una serie de cualidades del mismo para ser considerado como tal (Klastrup & Tosca 2004) o como elementos ontológicos de un mundo imaginario vislumbrado a través de los medios entre los que se ofrece (Wolf 2012), sino como elementos transferibles que sugieren una ductilidad heredada de su narratividad básica.

### **3.5. Procesos y producción de mundos transmediales**

En 2006, en su artículo “The culture and business of crossmedia production”, Espen Aarseth, fundador de los *game studies*, resumía en una tabla las transferencias entre las producciones crossmedia, con atención a los videojuegos, a partir de sus elementos básicos heredados de la narratología. El argumento, los acontecimientos, el universo y los personajes pueden ser o no transferibles, con cierto grado, entre parques de atracciones y películas, libros y películas, películas y videojuegos y videojuegos a películas. El único elemento totalmente transferible para Aarseth es el universo, pero con restricciones: no se transfiere el universo por completo, sólo algunos de sus elementos:

Previous commentators of crossmedia (e.g. Jenkins 2003, Klastrup and Tosca 2004) have pointed out that “world” is a key transferable element, especially when it comes to game transfers. Here I have preferred to use the more open

word “universe”, as it allows for the possibility of only a rudimentary compatibility between the content of two productions. However, even here, the term is a metaphor at best. There is no “world” or “universe” as such being transferred between media platforms, only partial and more or less faithfully represented elements. (Aarseth 2006: 211)

En el análisis de una narrativa transmedial, por tanto, precisamos delimitar los elementos que componen su mundo o universo, de ahí que las aportaciones teóricas se esfuercen por establecer dichos componentes, y también los procesos y movimientos que se producen en la representación del mundo a través de distintos medios, teniendo en cuenta la especificidad de éstos. A todo ello es necesario añadir que deben tenerse en cuenta dos momentos distintos en la creación y expansión de los mundos transmediales, según señalan investigadores como Krzysztof M. Maj (2015: 85). Un primer momento, que Maj relaciona con el *transmedia storytelling* de Jenkins, en el que el diseño de la narrativa transmedia se produce de arriba a abajo (*top-down*) con un máximo control autorial por parte de la franquicia; y el momento posterior, relacionada con la *construcción de mundos o transmedia world-building*, que permite la combinación del aspecto primero del mundo con todas aquellas contribuciones voluntarias que lo apoyan: la llamada creación desde abajo o *bottom-up*, que incluye la co-creación y la participación de la audiencia o de otros autores.

Por lo que se refiere al primer momento de creación del mundo, y su expansión horizontal, la popularidad académica del *transmedia storytelling* de Jenkins ha ido de la mano con las aportaciones de distintos creadores y productores de narrativas transmediales, reflejo además de los innumerables cursos, seminarios y másteres de tipo profesional que se celebran en todo el mundo relacionados directamente con la industria. Es interesante observar la aplicación que los autores de diversos manuales y monográficos sobre el tema hacen de las distintas teorías de las narrativas transmediales o el *transmedia storytelling*. Mientras que la influencia de Henry Jenkins es patente en muchos

(cf. Steiff, Niederman & Fry 2013), otros reelaboran los conceptos y añaden elementos muy significativos relacionados con una concepción más amplia de las narrativas transmediales, como es el caso de Robert Pratten (2011).

En todos los casos, se parte de una planificación previa y cuidadosa de la narrativa transmedial a partir de documentos básicos que permiten la necesaria cooperación entre los distintos equipos que deberán intervenir en el proceso, lo que redundará en la coherencia y continuidad narrativa del producto. El término *biblia* transmedia se utiliza con frecuencia tanto para englobar todos estos documentos iniciales, en su aspecto creativo y en su producción, como para consignar solamente los elementos narrativos constitutivos del mundo transmedial. Estos documentos, herederos de las llamadas *biblias* de producción de series de televisión, prestan una gran atención al diseño de los personajes, el argumento y el desarrollo de la trama, el estilo y el género; y la descripción detallada del mundo, incluyendo aspectos geográficos, culturales, mitológicos y cosmogónicos (cf. Steiff, Niederman & Fry 2013; Bernardo 2011). La relación que se establece entre estos documentos llamados *biblia*, su relación con el mundo representado en cuanto a guión o borrador primero del mismo, su carácter también dinámico, puesto que en el caso de franquicias y obras de largo recorrido requieren una actualización constante, y su relación con las aportaciones realizadas por los consumidores de la narrativa transmedia es compleja. En cuanto a imagen mental, el mundo transmedial se materializa en los medios a través de los que se expande, pero la cuestión de si una de esas materializaciones es precisamente el documento maestro llamado *biblia* es difícil de esclarecer (Rosendo 2015a). Lo que es cierto es que las narrativas transmediales necesitan el establecimiento de una diégesis previa para desarrollarse, tanto desde el punto de vista de la producción horizontal o canónica, de la que se ocupan estos manuales citados, como desde la apócrifa o co-creativa, la participación de los seguidores en la ampliación y constitución de las mismas.

### 3.6. Tabla resumen de las aportaciones detalladas sobre los mundos transmediales

	<b>concepto</b>	<b>límites</b>	<b>elementos</b>	<b>procesos</b>
Klastrup & Tosca	mundos transmediales	sistemas de contenidos abstractos, imagen mental	dimensiones: mythos, topos y ethos	transcodificación
Wolf	mundos imaginarios transmediales	entes (cercano a la teoría de mundos posibles)	infraestructuras: narrativa, mapas, líneas cronológicas, genealogías, entorno y leyes físicas, cultura, lenguaje, mitología, filosofía	adaptación (incluye la traducción) y crecimiento: descripción, visualización, auralización, interactivación, desinteractivación
Ryan	mundos narrativos transmediales	constructo mental	componentes: existentes, escenario, leyes y principios físicos, normas sociales y valores, acontecimientos, acontecimientos morales y emocionales	transferencia

**Tabla 1:** Resumen de las principales propuestas examinadas en este artículo sobre el concepto de mundos transmediales. Fuente: elaboración propia a partir de Klastrup & Tosca (2004), Wolf (2012) y Ryan (2015).

#### **4. Conclusiones**

Las narrativas transmediales son la nueva estética de la convergencia de medios y su eje principal es el concepto de mundo, siguiendo a Jenkins. Desde un punto de vista industrial, el mundo transmedial actúa como una matriz sobre la que implantar nuevas historias, pero también es una entidad con protagonismo propio (Long 2007). Esta concepción deja de lado las narrativas transmediales de tipo serial que se centran en *personajes* (cf. Rosendo 2015b).

Por otro lado, el estudio de los predecesores de los mundos transmediales favorecidos por la revolución digital puede convertirse en una importante aportación en el campo general de la transmedialidad. Es necesario señalar, además, la relación entre el género de fantasía y ciencia ficción y la creación de mundos que se observa en estas narrativas transmediales, y valorar su alcance.

Los estudios sobre narrativas transmediales se ocupan generalmente de la relación entre los medios y la narrativa, con resultados cada vez más interesantes (cf. García & Heredero 2015) pero no por el *transmedial world-building* (Maj 2015) o la *construcción de mundos* dentro de las narrativas transmediales. Es necesario entonces elaborar modelos de análisis que permitan examinar cómo se transfieren los elementos que constituyen los mundos transmediales de una forma detallada, más allá de elementos constitutivos generales.

Desde la perspectiva cognitivista de imagen mental (Herman 1997) o como entidad heredera de la teoría de mundos posibles y mundos ficcionales (Pavel 1986, Doležel 1998), el *mundo transmedial* se muestra, instancia o migra entre diferentes medios atendiendo a la especificidad de los mismos (Klastrup & Tosca 2004; Wolf 2012; Ryan 2015). Sin embargo, nos encontramos con la paradoja de que los mundos transmediales parecen aumentar su autonomía ontológica cuanto mayor es el número de los medios en los que es representado

(Wolf 2012), lo que nos lleva a plantearnos el efecto de la transmedialidad: el aumento de la *autonomía* de las entidades transmediadas.

Proyecto Nar\_Trans. Narrativas Transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital. CSO2013-47288

Proyectos I+D del Programa Estatal de Fomento de la Investigación Científica y Técnica de Excelencia. Ministerio de Economía y Competitividad.

## **Referencias**

Aarseth, E. (2006). The culture and business of cross-media productions. *Popular communication*, 4(3), 203-211.

Bernardo, N. (2011). The producer's guide to transmedia: How to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms. Lisboa: Beactive.

Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Dowd, T., Niederman, M., Fry, M., & Steiff, J. (2013). *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Waltham: Focal Press.

Eco, U. (1984). *The role of the reader: Explorations in the semiotics of texts* (Vol. 318). Bloomington: Indiana University Press.

García Carrizo, J., & Heredero Díaz, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia / *Proposal for a generic model of analysis of the structure of transmedia narratives*. Revista ICONO14. *Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 13

(2), 260-285. doi:<http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v13i2.745>

Herman, D. (1997). *Scripts, sequences, and stories: Elements of a postclassical*

*narratology*. Publications of the Modern Language Association of America, 1046-1059.

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

Iser, W. (1980). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Baltimore: John Hopkins U Press.

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling, *MIT Technology Review*. < <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>> [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU press.

Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. [[http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)] [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].

Klastrup, L. & Tosca, S.P. (2004). Transmedial Worlds—rethinking cyberworld design. En *Proceedings International Conference on Cyberworlds 2004*, 409-413. Los Alamitos: IEEE Computer Society. <[http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)> [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].

Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology). <<http://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>> [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].

Pavel, T. G. (1989). *Fictional worlds*. Cambridge: Harvard University Press.  
Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners*. Amazon: Createspace.

Rifkin, B. (1994). *Semiotics of narration in Film and Prose Fiction*. New York: Peter Lang.  
Rosendo N. (2015a). The map is not the territory: bible and canon in the transmedial world of *Halo. Image. Zeitschrift für Interdisziplinäre Bildwissenschaft, Special Issue Media Convergence and Transmedial Worlds* 22 (3), 54-64 <<http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/bca91a60b1f1e66640c8b825e4209704.pdf>> [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].

Rosendo, N. (2015b). Adaptación, transmedialidad, transficcionalidad: Sherlock o una aproximación a los personajes transmediales. Congreso Internacional ASETEL (CSIC, Madrid, 28-30 Abril de 2015). Pendiente de publicación.

Ryan, M. L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Indiana University Press.

Ryan, M. L. (2006). *Avatars of story*. University of Minnesota Press.

Ryan, M. L. (2014). *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*. En Ryan, M.L. & Thon J.N. (eds.) *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press.

Ryan, M. L. (Ed.). (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*.

University of Nebraska Press.

Ryan, M.L. & Thon J.N. (eds.) *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Scolari, C. (2009). *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. *International*

*Journal of Communication* (3), pp. 586-606.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*.

Barcelona: Deusto.

Thon, J.N. (2014) *Toward a Transmedial Narratology: On Narrators in Contemporary Graphic Novels, Feature Films, and Computer Games*. En Alber J. & Hansen PK. (eds) *Beyond Classical Narration: Transmedial and Unnatural Challenges* (pp. 25-56). Berlin: DeGruyter.

Tosca, S., & Klastrup, L. (2012). *Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*. En En Ryan, M.L. & Thon J.N. (eds.) *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 295-314). Lincoln: University of Nebraska Press.

Wolf, M. J. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.

Wolf, W. (2011) *Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences*. En Olsen G. (ed.) *Current Trends in Narratology* (pp. 145-180). Berlin: DeGruyter.

## **IV.2 Character-centred transmedia narratives Sherlock Holmes in the 21st century.**

### **Referencia normalizada:**

Rosendo, N. (2016). Character-centred transmedia narratives Sherlock Holmes in the 21st century. *Artnodes*, (18). <https://doi.org/10.7238/a.voi18.3046>

### **Abstract:**

Characters have not been studied in depth by transmediality theories, which instead focus on the concept of world-building that belongs to transmedia storytelling (Jenkins, 2006). The main theoretical issues around the central concept of transmedial characters' identity are addressed in this paper, and are applied to the study of the television series Sherlock (BBC One, 2010-). Lastly, a proposal is made to place transmedial characters at the centre of certain transmedial narratives, on the same level as transmedial worlds.

### **Keywords:**

transmedial character, transmediality, transmedia storytelling, character, transtextuality, transfictionality, adaptation.

### **Título:**

*Narrativas transmediales centradas en los personajes. Sherlock Holmes en el siglo XXI*

### **Resumen:**

*Los personajes no se han estudiado con la suficiente profundidad en las teorías de la transmedialidad, que tienden a centrarse más el concepto de construcción de mundos que se asocia al transmedia storytelling (Jenkins, 2006). En este artículo se tratan las principales cuestiones teóricas sobre el concepto central de la identidad de los personajes transmediales y se aplican*

*al estudio de la serie de televisión Sherlock (BBC One, 2010-). Por último, se presenta una propuesta para situar a los personajes transmediales en el centro de algunas narrativas transmediales, al mismo nivel que los mundos transmediales.*

***Palabras clave:***

*personaje transmedial, transmedialidad, transmedial storytelling, personaje, transtextualidad, transficcionalidad, adaptación.*

**1. Sherlock: Adaptation and transmedial narrative**

Let us begin by questioning the relevance of yet another adaptation of Arthur Conan Doyle's detective. To date<sup>21</sup>, more than 200 adaptations have been made for film and television since the publication in 1887 of the first novel, *A Study in Scarlet*, the first of which was *Sherlock Holmes Baffled* (Arthur Marvin, 1903), a silent film lasting just over 50 seconds and made for the Mutoscope (Klinger, 2005, p. liii). Theatrical adaptations began in 1889, when the American actor and writer William Gillette reached an agreement with Conan Doyle to re-write the latter's original drama. The play *Sherlock Holmes* was thus staged by Gillette in the United States until 1932, with more than 1,300 performances. The play was adapted for television and radio, and still continues to be performed (Klinger, 2005, p. xxxiv).

We must also bear in mind that, from the outset, Conan Doyle's best known work, the four novels and 56 short stories of the Holmesian canon, gave rise to numerous pastiches and parodies. According to Leslie S. Klinger, the first imitation was the anonymous parody *My evening with Sherlock Holmes*, which appeared in *The Speaker* in 1891. There are innumerable pastiches, and they continue to appear in our modern times. Robert B. De Waal, author of the prodigious *The World Bibliography of Sherlock Holmes and Dr. Watson: A*

---

<sup>21</sup>See, for example, <[https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=Conan\\_Doyle\\_on\\_screen](https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=Conan_Doyle_on_screen) > [accessed: July 2016].

Classified and Annotated List of Materials Relating to Their Lives and Adventures, had counted more than 2,000 when his work was published in 1976 (Klinger, 2005, p. lvii).

The BBC One series *Sherlock* (2010-) was created by Stephen Moffat and Mark Gatiss, who had the idea of situating the adventures of detective Sherlock Holmes and his friend and assistant John Watson in the present-day. Moffat and Gatiss are two scriptwriters and producers who are very well known both at home by the British public, and also abroad. Not only is Moffat the scriptwriter of the cult television series *Doctor Who* (BBC One, 1963-), but he has also scripted and produced other shows, such as *Jekyll* (BBC One, 2007) and achieved international renown with his script for Steven Spielberg's film *The Adventures of Tintin* (2011). Mark Gatiss has also collaborated on the scripts for *Doctor Who*. In addition to being one of *Sherlock*'s scriptwriters and creators, Gatiss also plays the role of Mycroft, the detective's brother. He has also written several fiction novels, directed BBC documentary series and produced *Doctor Who* radio plays, in which he also acts the part of several characters. With such a background, it is easy to understand why the two scriptwriters wanted to adapt the detective's adventures, particularly since they are both admirers of Conan Doyle's character and they had already worked on other adaptations of this type.

The series *Sherlock* is mainly produced by Harstwood Films for the BBC. Three seasons, each with three episodes, have been broadcast, plus two Christmas specials. Each episode lasts around 90 minutes, in the tradition of series in which the minutage and production quality are on a par with that of a television film. The first season was broadcast between July and August 2010, and the second in January 2012. The third season, which was preceded by a 2013 Christmas special available on the series' website and YouTube channel, was broadcast in January 2014. In 2015, another Christmas special was broadcast,

previewing some elements of the forthcoming fourth season, which is scheduled for 2017.<sup>22</sup>

The transmedial development of the series by the official platforms includes authorised guides, the BBC's official website, the production company's website Sherlockology, and the application created by The Perfect Factory, a company specialising in transmedia, that enables us to help Sherlock solve a case on the streets of London. Furthermore, a manga adaptation first published in Japan in 2012 was published this year in English by Titan Comics.

The BBC's website provides a list of episodes, character sheets and videos, interviews, news, digital encounters with the series' creators, links to some of the characters' blogs and interactive features, such as 'Could you solve a crime like Sherlock?', although one of the most interesting elements is the interactive trailer announcing the third season. Sherlockology provides details of the different episodes as well as information about the members of the production team, filming locations and an online shop offering props from the show, along with clothing and merchandising.

However, these platforms seem insignificant in comparison with the unofficial fan sites. Rich in intertextual references, they provide endless material for wikis, fan fiction discussion forums and platforms, where series' followers contribute their creations based on the world and characters of Sherlock, not to mention the popularity of internet memes inspired by the series, which bear witness to the sheer pervasiveness of Sherlock on the Internet. By way of example, at the time of writing there were nearly 45,000 contributions available on the website Fanfiction.com. The number of Sherlock fan fictions in English, Spanish and other languages is just slightly fewer than for other television series such as Glee (FOX, 2009-2015), Supernatural (WB Television Network, 2005-) and Doctor Who, three series that can also be analysed from a transmedia perspective.

---

<sup>22</sup> Visit: <<http://www.imdb.com/title/tt1475582/episodes>> [Accessed: July 2016].

In addition, followers of Sherlock Holmes as a literary character must also be considered as a potential public, in particular those who participate in The Great Game, or Sherlockiana, literary studies about the detective as a real, historical figure, a phenomenon that also includes writing pastiches and collecting memorabilia. Certain societies are particularly noteworthy, including The Baker Street Irregulars, founded in the United States in 1934, and the Sherlock Holmes Society, active in the United Kingdom since 1951. This follower base of the detective's literary adventures is definitely taken into account by their creators. An analysis of any of the series' episodes suffices to show that it can be interpreted in two ways: at a superficial level, for those who are not familiar with the minutiae of the detective's adventures; and at a deeper level, for the followers of the literary canon and numerous adaptations for film, television and theatre.

This exchange between fans is evidenced, to a certain extent, by the presence of multiple messages with different hashtags from the series that are left on the bulletin board of the Sherlock Holmes Museum, the house located at 221b Baker Street in London that recreates the abode of the detective and his assistant described in the Holmesian canon, as well as the messages left in the guest book. Sherlock's transmedial character rests on solid turn-of-the-century foundations: new fans visit the historic locations they recognise as the legendary past of the 21<sup>st</sup> century detective.

## **2. Transmedial characters and narratives**

The idea of world is at the core of the transmedial storytelling concept and of a broader theory of transmediality (Jenkins, 2003, 2006; Long, 2007; Dena, 2009; Scolari, 2009), including proposals such as the ones outlined by Marie-Laure Ryan and Jan-Noël Thon (Ryan, 2014; Thon, 2015) on transmedial narratology.<sup>23</sup> Indeed, according to Jenkins, the technique of transmedial

---

<sup>23</sup> For a summary of these proposals and the different denominations of transmedial worlds, see N. Rosendo (2016).

storytelling is “the art of world-building” (2006, p. 114), a technique whereby a narrative world or universe is expanded or enlarged through different media so that consumers have to access these worlds through these media and platforms and, more interestingly, share the information obtained and their own creations, inspired by these worlds, by communicating in forums, blogs, wikis or social networks.

However, it is interesting to note that the focus of the first theoretical publications on transmedial storytelling is on the character. The title of Jenkins’ early, well-known article published in the MIT Technology Review in 2003 was precisely “Transmedial Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling”. In his reflection on the subject in connection with the large North American franchises, he began considering the status of characters that give rise to all sorts of ancillary material. However, he also added that:

According to Hollywood lore, a good pitch starts with either a compelling character or an interesting world. We might, from there, make the following argument: A good character can sustain multiple narratives and thus lead to a successful movie franchise. A good “world” can sustain multiple characters (and their stories) and thus successfully launch a transmedia franchise.

Indeed, many things have changed in the thirteen years since that article and his work *Convergence Culture* (2006) were written, in particular the development of social networks and the economic and business changes in the media panorama, with giants of the entertainment industry and new modes of television consumption, from the Marvel Cinematic Universe to Netflix series, to name but a few. We must also recall that Jenkins borrowed the term transmedia from Marsha Kinder’s book *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*, published in 1991, in which she studied the cross-media franchises of

the Muppets and Ninja Turtles, based on characters, using the term transmedia intertextuality to refer to this phenomenon of mobility between media.

Like the previous half-hour syndicated TMNT television series, the new network Turtles show continues to feature the protean malleability and reflexive transmedia intertextuality of its amphibious heroes [The Teenage Ninja Turtles]. (Kinder, 1991, p. 126)

Although the importance of building characters and their conflicts continues to be at the centre of scriptwriting manuals and courses, the theory developed around characters remains a minor issue in many disciplines, particularly in studies on transmediality, compared to the theories on narrative worlds.

The main issue we must address in the case of characters that appear in different texts and media, written by different authors, is identity. How do we recognise Sherlock Holmes in Sherlock? How do we continue to perceive Superman, Conan or James Bond? This concern with establishing identity permeates the bibliography on the subject. In “Transtextual Characters” (2010), Brian Richardson points out that, from a narrative theory approach, there has to be a minimum consistency between the character and the essential aspects of the original representation; but he also indicates that this minimum may have been formed in a cluster of preceding representations (Richardson, 2010, p. 536). Moreover, following Hector-Neri Castañeda, Richardson highlights that these characters, which he calls transtextual, go through a process of culturisation, so that it is possible that some characteristics of the original text are not known by persons participating in the process. As regards transtextual characters from transmedial narratives, their identity requires an internal continuity, expected and demanded by their followers in the different media.

It is obvious that, here, Richardson refers to transmedial characters as characters of a specific franchise. In respect to the process of culturisation, we can only point to how the creators of Sherlock have taken into account not only

the texts of Doyle's canon, but also all the preceding intermedial processes, from Sidney Paget's images to the most popular television adaptations. Another example of this process is Frankenstein, the quintessential postmodern monster, whose aspect in multiple adaptations, in particular in the Universal Studios 1931 film starring Boris Karloff, seems far from the creature that Mary Shelley described, and yet already form part of his iconic image.

On the other hand, what is the relationship of characters with their fictional world? Batman and Gotham City, like Sherlock Holmes and London, the hero and his territory, are very closely related. Through a semiotic approach, Paolo Bertetti (2014) also deals with identity and different types of transmedial characters, and their relationship with their fictional worlds.

A transmedia character is a fictional hero whose adventures are told in different media platforms, each one giving more details on the life of that character. (Bertetti, 2014, p. 2344)

For Bertetti, the characters, as fictional entities like the worlds and the stories, exist outside the text and outside the semiotic system in which they manifest themselves. For this researcher, there is no mutual correspondence between transmedial worlds and transmedial characters, since it is possible that the same character may not have the same world in the different texts and media in which it appears, which is what happens, for example, with Conan the Barbarian. For Bertetti, the world here is an acted world, so that different events narrated in one media or another, which differ, entail different worlds (like Conan's origins and youth, represented differently in the novels and its film adaptation), even though they continue to occur in the land of Hyperborea.

In the BBC's televised fiction, Sherlock lives in 21<sup>st</sup> century London, and not at the end of the 19<sup>th</sup> century. In DC Comics' one-shot comic Gotham by Gaslight (Brian Augustyn and Mike Mignola, 1989), Batman pursues an assassin who looks suspiciously like Jack the Stripper in late 19<sup>th</sup> century Gotham. According

to Bertetti (2014, p. 2358), there is a different logic of construction of transmedia storytelling, centred in fictional characters, that differs from the construction of transmedia based on world-building and from the transmedial storytelling of Jenkins (2006). For him, the origin of this logic is the modern cultural industry between the end of the 19<sup>th</sup> century and the beginning of the 20<sup>th</sup> century, initially based on characters rather than on worlds.

On the other hand, Saint Gelais' theory of transfictionality (2011), which proposes a revision of the theory of fiction and focuses on literary texts, deals with the diegetic movements between different texts. In contrast with the previous proposals, for Saint-Gelais the character (or the world, or the storyline) do not exist outside the text.

By transfictionality I mean the phenomenon whereby at least two texts, whether or not by the same author, jointly refer to the same fiction, either because they take up characters, a previous storyline or participate in the same fictional universe. (Saint Gelais, 2011, p. 7)<sup>24</sup>

One of the most recurring manifestations of transfictionality is the characters' emancipation from the original text. In effect, for Richard Saint-Gelais, transfictionality is often expressed through the multiple incarnations of certain fictional characters, as in the case of Sherlock Holmes, Faust, Hamlet and Don Juan, James Bond and Hercule Poirot, characters that are recognisable through the works of different authors in multiple texts and involved in the most varied situations. In respect of the matter of characters in connection with the world in which they move, Saint-Gelais refers to the concept of emblem:

There is a solidarity between the character and his/her context, in which the character is to a certain extent the emblem of said context: the island

---

<sup>24</sup> Author's own translation from the original French text.

of Robinson Crusoe, the London of Sherlock Holmes, the Saint Petersburg of Raskolnikov. (Saint-Gelais, 2011, p. 21)

One of the most significant moments of the consulting detective's existence is the confrontation with James Moriarty, which the British series covers in the episode "The Reichenbach Fall".<sup>25</sup> In this case, the action does not occur in Switzerland, but rather in the British capital, and the confrontation between Sherlock and his arch-enemy Moriarty takes place on the terraced roof of a hospital. Moriarty tricks Sherlock into falling off the roof, with John Watson as a witness to the scene. In the literary fiction of the story *The Final Problem* (*The Strand Magazine*, December 1893) Watson never saw his friend's body, yet here he sees him lying on the ground and, as a doctor, certifies his death. This ending to the second season and the interval of two years before the beginning of the third season generated, with the help of messages provided by the BBC and declarations by Gatiss and Moffat, a movement amongst the series' fans that was similar, to a certain extent, to the commotion caused by the death of the consulting detective in 1893. The material generated by fans in the form of memes and fan fictions included many theories on how Sherlock was able to escape death, since they knew that the Sherlock series was going to continue, just like they knew that Conan Doyle had to resuscitate his character eight years later in *The Hound of the Baskervilles* (*The Strand Magazine*, 1901-1902)<sup>26</sup> and definitely in *The Adventure of the Empty House*, the story published in the same magazine in 1903. All this movement, which played with the well-known tradition of the literary series, was used by the scriptwriters and the production company to pay tribute to both the series' fans and to the consulting detective's followers in the 2013 Christmas special "Many Happy Returns", which was only broadcast on the BBC series' website and on its YouTube channel. This mini

---

<sup>25</sup> With a script by Steve Thompson, episode 3 of the second season, broadcast by BBC One on 15 January 2012.

<sup>26</sup> Let us recall that chronologically, this adventure of Holmes and Watson is prior to the events narrated in *The Final Problem*. In other words, until *The Adventure of the Empty House* the followers of the detective and the doctor were not sure that the former would return.

episode written by Gatiss and Moffat presents, through some of the series' characters, including Inspector Lestrade, the different theories put forward to explain how Sherlock was able to fake his own death. In addition to this transmedial development of the storyline, an interactive video shared through the BBC's official website, mentioned above, announced the third season and also explained, with the notice "He's alive... spoiler alert", the manner of Sherlock's death and return.

This analysis allows us to deal with other matters regarding the identity of transmedial characters. What would be the sense of Sherlock Holmes without Doctor Watson or without his arch-enemy Moriarty? Without his deductive-inductive reasoning method, what interest is there in the detective? In their study of the character Batman (1991), Uricchio and Pearson suggest that his identity contains five key components: (a) his traits and attributes; (b) certain events, such as the original story or the pursuit of criminals; (c) recurring characters; (d) the setting of their adventures, as two symbiotic components of the character; and (e) the iconography associated with the character. For these two authors, without the presence of these five traits Batman is no longer Batman (Uricchio and Pearson, 1991, p. 186-187). Here, we might wonder whether the condition of requiring these five traits is also applicable to other characters. As stated earlier, Sherlock Holmes' most distinctive feature is his deductive reasoning method, which could clearly lose importance without the repetition of events, such as the resolution of cases. In the series, this method is expressed by a cyborg-type representation of the detective, with superimposed images of his thoughts, mimicking augmented reality or a virtual reality space. As for the iconography, although the detective's aspect has been modernised in Moffat and Gatiss' adaptation, some elements have been retained, such as the house at 221b Baker Street.

What interests us here is the idea of the character's symbiosis with the recurring characters and with his setting. However, we wonder whether all these elements

must necessarily exist, or to what extent they may vary, without the character losing his identity. Let us consider, for a moment, the cover of number 572 of Detective Comics' The Doomsday Book (DC, 1987) and the chapter "God Save the Kingdom!" by Alan Davis and Paul Neary, in which Sherlock Holmes helps Batman solve a difficult case. The two characters, properly contextualised, share the same setting without losing the identity that makes them so recognisable to the public, as can happen in the most extreme cases of crossover. Saint-Gelais' concept of emblem suggests that characters transmit their protean quality of the world in the different texts through which they pass. If we consider, as proposed by Bertetti, that the variation of events entails the creation of different worlds, with time these will be parallel worlds, a very productive concept in the world of comics. However, the theory of transfictionality does not permit the existence of the character or the world outside the text, whereas Bertetti's proposal does. In order to place these concepts on the same level as recent theories regarding transmedial worlds, a different theoretical approach is needed.

### **3. Conclusions**

We believe that the success of Sherlock, a transmedial product of great narrative complexity, is due, in part, to the fact that it is based on a solid tradition supported by Sherlock Holmes' and Arthur Conan Doyle's numerous followers, from the so-called The Big Game, predecessor of modern cultural industry's fandom testimony, to simple popular acceptance, constantly renewed since it appeared in 1887, and which has been used by the creators of the series. In digital times, Holmes is embodied in the transmedial character of Sherlock.

The series analysed uses adaptation as the point of entry of a transmedial product, taking advantage of the power of television for seriality, a feature of transmediality, and to develop its characters.

Sherlock, the fictional character created in the BBC's televised fiction, is, strictly speaking, a transmedial character who has to maintain continuity through the

different platforms in which he is represented. Considered to be Sherlock Holmes in a broader sense, he is a transfictional (Saint-Gelais), transtextual (Richardson) and transmedial (Bertetti) character. The different theories on characters migrating from one media to another referred to in this paper reflect the current theoretical discussion regarding the dual fictionality/ referentiality, said theories concurring on the importance of establishing the identity of characters that present said behaviour. This article also reflects on the world, another key element for the identification of characters, given that a character needs a world in which to be and to act, although, in the long run, the world of a transmedial character is subordinated to the latter.

This point is highlighted in order to refute the idea that it is possible, even in transmedial narratives that appear around a character's central figure, to apply to its design or analysis the whole set of transmedia storytelling tools centred on world-building. Hence, this article proposes, in proximity with Bertetti's approach and Jenkins' latest proposal on transmedial logic (2016), the concept of transmedial character that goes beyond the idea of character belonging to a transmedial narrative. The transmedial character is the core of a type of transmedial narrative which goes back to the origins of modern cultural industry, just as transmedial worlds are the core of a specific type of transmedial narrative whose origins also date back to the same period of time. The two types of narratives have to be analysed and considered in a different manner.

Sherlock now seems to form part of Holmes. The 2014 exhibit "Sherlock Holmes - The Man Who Never Lived and Will Never Die" at the Museum of London featured objects related to the Holmesian canon and to the tradition of detectives initiated by Edgar Allan Poe, objects of the period in which the stories and novels that comprise said canon were written and which help a 21<sup>st</sup> century audience to immerse itself in and understand said texts. These objects included old maps of London and its Underground, typewriters, forensic instruments, costumes, photographs and even audio-visual material of an interview of Conan

Doyle himself. In addition, of the personal 19<sup>th</sup> and 20<sup>th</sup> century objects that could have belonged to the detective, two mannequins facing each other illustrated, on the one hand, the iconic image of Doyle's detective's attire, the cape and deer hunting hat with which Sidney Paget drew him; and on the other, the long tweed coat and blue wool scarf typical of the character played by Benedict Cumberbatch. We can, thus, consider that the 21<sup>st</sup> century Sherlock has been added, in some way, to Sherlock Holmes the character.

## **References**

Bertetti, P. (2014). "Toward a Typology of Transmedia Characters". *International Journal of Communication*, Vol. 8, p. 2344-2361.

Conan Doyle, A. (n.d.). *The Complete Sherlock Holmes*. Retrieved from <[https://archive.org/details/SherlockHolmesComplete\\_201303](https://archive.org/details/SherlockHolmesComplete_201303)>. DENA, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* [online PhD thesis]. University of Sydney, Australia. [Accessed: 01 September 2016]. <<http://www.christydena.com/phd/>> JENKINS, H. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling* [online article]. [Accessed: 01 September 2016] <<http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>>

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Jenkins, H. (2016). "13 Transmedia Logics and Locations". In: B. W.

Derhy K. & Bourdaa M. (eds.) *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities*. New York: Routledge.

Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Oakland: University of California Press.

Klinger, L. S. (2005). "El mundo de Sherlock Holmes". In: A. Conan Doyle. (2010) *Sherlock Holmes anotado: Relatos*. Madrid: Akal, pp. xviii-lxvii.

Long, G. A. (2007). "Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company." [online article]. Massachusetts Institute of Technology. [Accessed: 01 September 2016]. <<http://cmsw.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/>>

Richardson, B. (2011). "Transtextual Characters". In: J. Eder, F. Jannidis, R. Schneider. (eds.). *Characters in Fictional Worlds: Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: De Gruyter, p. 527-540.

Rosendo, N. (2016). "Transmedial Worlds: Conceptual Review and Theoretical Approaches on the Art of Worldmaking". *ICONO 14 Journal of Communication and Emergent Technologies*. Vol. 14, no. 1, p. 49-70. <<http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>>

Ryan, M-L.; Thön, J. -N. (2014) (eds.) *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions transfuges: la transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Éditions du Seuil.

Scolari, C. A. (2009). "Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production". *International Journal of Communication*. Vol. 3, no. 21, p. 586-606.

Thön, J. -N. (2015). "Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes". *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 7, no. 2, p. 21-53. <<http://dx.doi.org/10.5250/storyworlds.7.2.0021>>

Uricchio, W.; & Pearson, R. E. (1991). "I'm Not Fooled By That Cheap Disguise". In: *The many lives of the Batman: Critical approaches to a superhero and his media*. New York: Routledge, pp. 182-213.

Wolf, M. J. (2014). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. London: Routledge.

### **IV.3 Adaptación y transmedialidad: crítica de una oposición agotada.**

#### **Referencia normalizada:**

Rosendo, N., & Sánchez-Mesa Martínez, D.(2019). Adaptación y transmedialidad. Crítica de una oposición agotada. Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos, 7(2), 335-352.

#### **Resumen:**

En este artículo se revisa el debate teórico sobre la relación y función de la adaptación en el tipo de diseño narrativo distribuido denominado *transmedia storytelling* (Jenkins 2003, 2006, 2009). Dicha revisión permite matizar y hasta corregir una oposición establecida en el primer momento de desarrollo del discurso *mainstream* sobre el TS (Jenkins 2003, Long 2007, Gomez 2007) según la cual la adaptación no sería un tipo de estrategia propia o recomendable en dicho tipo de narrativas. Siguiendo a Christy Dena, se identifican varias razones, de orden más bien pragmático, para aquella oposición inicial. Posteriormente se cuestiona la reducción del concepto de adaptación al de un grado inferior extremo en el espectro entre “repetición” y “expansión”, para entenderla como práctica de transferencia cultural más amplia y compleja. El texto profundiza también en las consecuencias de este debate a la luz de la discusión previa del Proyecto de investigación Nar-Trans sobre la dimensión intermedial de la transmedialidad, la concepción desmaterializada de “medio” de la teoría sobre el *transmedia storytelling* y de la transmedialidad misma como tendencia centrada en la construcción de mundos narrativos a través del flujo aparentemente sin resistencia de contenidos demediados (Sánchez-Mesa y Baetens 2017; Baetens y Sánchez-Mesa 2019).

**Palabras clave:**

Transmedialidad; adaptación; *transmedia storytelling*; intermedialidad; demediación; mundos narrativos; expansión

**Title:**

*Adaptation & Transmediality: a critique of an exhausted opposition.*

**Abstract:**

This article reviews critically the theoretical debate on the role of adaptation in *transmedia storytelling* as a kind of distributed narrative design across different media (Jenkins 2003, 2006, 2009). This revision finally contradicts and corrects an opposition established at an early stage of the mainstream discourse on transmedia storytelling (Jenkins 2003, Long 2007, Gomez 2007) according to which adaptation was not part or an adequate strategy for this kind of narratives. Following Christy Dena, various reasons are identified for such a dicotomy. Next, the limitation of adaptation as an extreme minimum degree between “repetition” and “expansion” is criticised in order to understand it as a broader and more complex cultural transfer practice. The text goes deeper into the consequences of this debate continuing the theoretical positions developed during the research project Nar-Trans, that is, tackling issues such as the intermedial dimension of transmedialization processes, the inmaterialization of media operated within the transmedia storytelling theory as transmediality itself turns out to be more depending on storyworlds building through the permanent flux of demediated contents (Sánchez-Mesa & Baetens 2017; Baetens & Sánchez-Mesa 2019).

**Key Words:**

Transmediality; Adaptation; Transmedia storytelling; Intermediality; Demediation; Storyworlds, Expansion

## **Preámbulo**

A pesar de los síntomas de cierto agotamiento en el debate sobre el *transmedia storytelling* o la narrativa transmedial<sup>27</sup>, la confusión e imprecisión con que se sigue haciendo uso de este término sigue invitándonos a profundizar y persistir en la aclaración del funcionamiento de este tipo de *diseño narrativo* (Pratten 2015: 3) y su categorización teórica. Incluso en términos lingüísticos y de traducción desde el término inglés (*transmedia storytelling*) venimos apostando por el uso del sintagma “narrativas transmediales” por las implicaciones que tiene sobre la noción de “medio” y de “adaptación” misma, por contraposición a los planteamientos dominantes en la teoría y la práctica *mainstream* del *transmedia storytelling*. En dicho escenario, el juego entre los límites y la hibridación de los rasgos específicos de cada medio –la misma Marsha Kinder, pionera en la identificación de la intertextualidad transmedial, ha llamado la atención sobre la necesidad de regresar a esta cuestión (Kinder 2014)– plantean nuevos retos a la Teoría literaria, a los Estudios comparados de medios (incluida la Literatura comparada), a la Teoría de la comunicación y a los Estudios culturales. La relevancia de nuestra llamada a una correcta teorización de la adaptación en relación a las narrativas transmediales viene corroborada, recientemente, por el reconocimiento por parte del mismo Henry Jenkins de la necesidad de establecer puentes entre las investigaciones en ambos dominios y que esas conexiones –añadiríamos nosotros– fueran

---

<sup>27</sup> Si bien podemos considerarlos sinónimos, no creemos que sean términos equivalentes (Sánchez-Mesa y Baetens 2015, 2017a).

suficientemente sólidas y rigurosas:<sup>28</sup>

Those of us who study transmedia (and fan fiction) and those who study adaptation are asking a related set of questions, though as of now we are often talking past each other, because our terminological and methodological assumptions lead us to underestimate the materials the other is studying. (Jenkins 2017)

### **1. Dialogización de un debate: *transmedia storytelling* vs. adaptación**

La adaptación, como estrategia de transferencia de contenido y de fidelización de la audiencia en torno a un mundo ficcional, ha despertado cierta controversia en el discurso sobre el *transmedia storytelling* (a partir de aquí, TS) desde un primer momento. Ya desde el propio artículo seminal de Henry Jenkins de 2003, este indicaba que, en el contexto industrial de grandes conglomerados de medios era necesario “a new model for co-creation—rather than adaptation— of content that crosses media”. Como veremos más adelante, esta postura del teórico de medios cambió, sin embargo, en los siguientes años. En relación a la exclusión de la adaptación del TS, los ejemplos más relevantes los encontramos aproximadamente en la primera década del siglo (Jenkins 2006, Long 2007, Evans 2011, Bourdaa 2013), mientras que en la frontera con la segunda década existe cierto acercamiento a una perspectiva más integradora que fue iniciado por Christy Dena (Dena 2009, 2018; Jenkins 2009, 2011, 2017; Scolari 2009, 2012, 2013, 2016; Parody 2011; Hutcheon y O’Flynn 2013; Aarseth 2016; Ryan 2017). Los argumentos más utilizados en contra de la adaptación son los de la *redundancia* y la *repetición del relato*, a favor del término *expansión*, diferenciando así el TS de la establecida práctica de la adaptación. También es destacable cómo, desde la propia industria, se ha buscado separar la adaptación

---

<sup>28</sup> Este ha sido uno de los objetivos fundamentales del proyecto Nar-Trans desde sus inicios en 2014 y el objeto de uno de los paneles de discusión de cada una de las reuniones internacionales organizadas.

del TS, con el ejemplo paradigmático de la definición de productor transmedia que hace el *Producers Guild of America* (2010), donde definen los elementos de una producción trans-media excluyendo precisamente la reutilización del contenido de un medio a otro.

En este debate, siempre hemos sostenido que la adaptación funciona de hecho como una de las piedras angulares de cualquier tipo de proceso de transmedialización (Baetens y Sánchez-Mesa 2015). Espen Aarseth coincide con este argumento colocando la adaptación “en el corazón” de toda franquicia *cross-genre*, al tiempo que entiende que tal vez el mismo término haya quedado algo superado siendo desplazado por el *crossmedia storytelling* (relato *crossmedial*) (Sánchez-Mesa et alii 2016: 13). Por otro lado, en la segunda edición de *A Theory of Adaptation* (2013), Linda Hutcheon y S. O’Flynn abren el radio de aplicación para dar cabida no solo a los llamados “heterocosmos” o mundos narrativos propios de los videojuegos, sino también a los relatos propios de las franquicias y también a las recreaciones que los fans hacen de los mundos transmediales, considerándolos como “a strategy of participation”. En el capítulo final sobre adaptación y nuevos medios que escribe O’Flynn se subrayan los solapamientos que se producen entre adaptaciones y TS en casos paradigmáticos de adaptaciones como las series de televisión *Sherlock* (BBC), *Game of Thrones* (HBO), o la de films *The Hunger Games* (Lionsgate), a su vez objeto de adaptaciones generadas por los fans, como en el caso también del universo generado en *Pottermore*, a partir de la franquicia originada en las novelas de J.K. Rowling, lo que viene a complicar aún más el fenómeno (Hutcheon y O’Flynn 2013: 187).

Por su parte, Carlos A. Scolari se ha ocupado de la tensión TS vs. adaptación en varias ocasiones, la primera a propósito de la expansión transmedial del universo ficcional de *Las tres mellizas* (Scolari 2012), que tiene su origen en la

literatura infantil de Roser Capdevila y Enric Larreula.<sup>29</sup> Scolari se refiere al “con- flicto” entre expansión transmedial y adaptación (2012: 50) y, haciendo gala de la base semiótica de su artículo, habla de “traducción intersemiótica” (siguiendo a Jakobson 1985), subrayando la centralidad de la actividad traductora en el siste- ma cultural, en la línea del teórico de la Escuela de Tartu, Peter Torop.

En su breve repaso de los hitos más influyentes en este debate (Jenkins 2006, 2009, 2011; Long 2007; Dena 2009) Scolari destaca y opta por la propuesta de Dena y su invitación a que el TS sea lo suficientemente flexible como para incorporar adaptaciones que de algún modo enriquezcan y expandan un mun- do narrativo, y apoyándose en Jenkins (2011) sitúa la adaptación y la expansión como dos polos entre los que se produce esta práctica. Si bien podemos estar de acuerdo básicamente con esta asección, la diferencia con nuestra postura descansa en la *estrechez del concepto de adaptación*, que aquí se identifica pre- cisamente con uno de los polos de ese espectro: el que se supone más *cercano* del texto original, es decir con la idea de “repetición”. La adaptación no es, en nuestra concepción, una práctica estrecha o reducida de la “traducción interse- miótica” sino un conjunto de prácticas muy amplio, que puede y debe abarcar aquellas definidas o descritas con otros términos como “versión”, “expansión”, “compresión”, “secuela”, “precuela”, es decir, todo el dominio abarcado por la *transposición diegética* (Genette, 1982) o la *transducción* (Dolezel, 1986).

... we can't analyse Harry Potter's narrative world and exclude the movies just because they are adaptations of the books! A narrative world includes adapta- tions, expansions and... compressions! Also trailers, sneak-peeks and recapitu- lations (often made by fans) are part of the TN world and, accordingly we can't rule them out of our research. (Sánchez-Mesa et al. 2016: 13)

---

<sup>29</sup> Libros, serie de dibujos animados, web y cd interactivos, adaptación teatral, aplicación iPad; todo ello a propósito de la aparición en ese universo de la figura de Antonio Gaudí.

Si bien Scolari es taxativo al respecto de la cuestión que nos ocupa, la distinción misma que establece entre *adaptación*, *expansión* y *compresión* denota un concepto de adaptación que no coincide con el que nosotros proponemos, el cual abarcaría transferencias de un texto anterior que supusieran una “expansión” o un “compresión”, imposibles sin las operaciones propias de una adaptación.

En este mismo artículo, Robert Pratten, desde la perspectiva del productor transmedia, en sintonía con otros productores de relevancia como Jeff Gomez (2007) y también desde un concepto reducido de la adaptación, considera que esta “may act as a short-cut to slide back into experiences” y en este sentido sostiene que “I find other courses of action more rewarding than basically copying a story that’s already been told” (Sánchez-Mesa et al. 2016: 13). Esta falta de atención sobre la adaptación ya era evidente en *Getting Started in Transmedia Storytelling*, del mismo Pratten (2011, 2015).

Christy Dena, en una reciente publicación (2018) titulada “Transmedia Adaptation. Revisiting the Non-Adaptation Rule”, pone en perspectiva esta tendencia, tanto académica como profesional, en el que la adaptación parece no tener cabida, recogiendo distintas aportaciones que aquí ya hemos apuntado en contra de la inclusión de la adaptación. Para esta autora, investigadora y creativa en este dominio narrativo, el motivo por el que esta exclusión siga dándose tanto en la literatura académica como en la propia creación de las narrativas transmediales es que dicha exclusión cumple con tres funciones claras: a) establecer una distinción entre TS y las prácticas multiplataforma anteriores presentes en la industria, como diversas prácticas de *márketing* y *licensing*, productos como los *spin-offs* o las *novelizaciones*; b) proveer a los estudios de medios con una base narratológica introduciendo una nueva teoría, para diferenciar de una forma específica este área emergente de los muy establecidos estudios culturales; y c) una función pedagógica, de modo que sea sencillo explicar el fenómeno a los no iniciados en él mediante esta simple oposición o exclusión (Dena 2018: 198).

Esta última función, según la cual el TS se apoya antes en el concepto de expansión que en el proceso de adaptación como una forma pedagógica de introducir aquel primer concepto, ha tenido consecuencias como, por ejemplo, el establecimiento de tres plataformas como el número mínimo para desarrollar una narrativa transmedial (v.g. *Producer's Guild of America*). Sobre esta cuestión, Dena recoge las declaraciones de Jenkins (2011) en las que se lamenta de que los escritores de narrativas transmediales parecen preocuparse más por el número de plataformas que sobre la forma en que se relacionan estas, y cómo lo mismo sucede con los estudios académicos. En cuanto a la función de delimitación del área de estudios, de nuevo la diferenciación es el motivo por el cual se excluye la adaptación en el TS, y también una dinámica habitual de falsa sustitución de lo viejo por lo nuevo “transmedia is different to franchises, it is better because it extends stories” (Dena 2018: 199). Sabemos que una de las consecuencias de definir un objeto de estudio a través de determinados rasgos y características es la limitación en sí de la observación en perspectiva del mismo. El considerar que la adaptación no es característica del TS impide que tanto los creadores, como los investigadores y estudiantes presten atención al estudio de la misma en estos nuevos ámbitos. Esta exclusión inicial implica además una simplificación del fenómeno de la adaptación en virtud de los argumentos de redundancia y repetición del relato que no se sostienen ni teóricamente ni en vista del éxito de las adaptaciones en la industria del entretenimiento. Dena concluye advirtiendo sobre los efectos que la exclusión de la adaptación tiene para el estudio, la creación y la enseñanza del TS. Citando a Wells-Lassagne (2017:92) los estudios sobre adaptaciones pueden ayudar en el futuro a aquellos sobre TS respecto a cuestiones como, por ejemplo, la fidelidad, la “bestia negra” de los estudios de la adaptación. Por otro lado, los conceptos de familiaridad y novedad utilizados en el estudio de las narrativas televisivas, pueden proponer nuevos enfoques en el estudio y creación narrativas transmediales. Excluir la adaptación del TS, en su estudio, docencia y práctica, lleva a una jerarquización cuyos resultados indeseados son no comprender por completo el fenómeno y olvidar una serie de prácticas comunes en el diseño creativo (2018:203). El foco

en las expansiones es necesario, por otro lado, pero el olvido de otras prácticas asociadas al TS no nos permite observar este fenómeno en perspectiva y en toda su potencial complejidad.

El propio Henry Jenkins, en su artículo “Adaptation, Extension, Transmedia” (2017), reflexiona sobre los efectos de la mencionada exclusión, pero también sobre la oposición entre expansión y adaptación. Reconsiderando su posición original una década atrás sobre la adaptación, Jenkins admite que un estudio serio de la adaptación lleva inmediatamente a la conclusión de que esta hace una mayor o menor contribución única a la historia, seleccionando e interpretando el material, y utilizando de manera consciente las posibilidades del medio de destino. Sin embargo, para Jenkins el término *expansión* implica ir más allá del original: expandiendo por ejemplo el tiempo de la historia o desarrollando la historia de un personaje secundario. En la práctica, dice Jenkins, se trata de una cuestión de grado, como ha venido elaborando desde 2011: “In practice, the difference may be only a matter of degree –adding and subtracting scenes and characters in the case of a faithful adaptation, adding entire stories or corners of the universe in the case of a transmedia extension” (Jenkins 2017).

Llamamos la atención sobre los mismos términos empleados en esta cita por Jenkins: “faithful adaptation”. Es evidente que para él un término del sintagma acaba exigiendo o demandando al otro. En cualquier caso, Jenkins coincide con Christy Dena: el foco en la expansión fue una forma en que los teóricos del transmedia criticaron (siguiendo sus primeras definiciones, como hace por ejemplo su discípulo Geoffrey Long) la redundancia que destruía la calidad de muchas novelizaciones de franquicias de medios y que dejaba de lado otras posibilidades creativas. El resultado de dicha operación ha sido apartar los estudios sobre la adaptación de los estudios sobre transmedia durante una década.

Para Jenkins, el concepto de *creación de mundos (world building)* ofrece la oportunidad de reconsiderar estas relaciones. En la creación de mundos se dan tanto operaciones de adaptación como de expansión, con contribuciones originales. Las expansiones, además, se legitiman en la forma en que encajan con el mundo previamente establecido y nos devuelven a él con una nueva visión del mismo. Los teóricos transmedia, según el autor, distinguen entre elementos u obras que contribuyen a la continuidad y otros que lo que contribuyen es a la multiplicidad de mundos, a una reinención radical del existente. Y precisamente las obras de *fan-fiction*, las adaptaciones vernáculas, utilizan ambos elementos. De hecho, para una práctica creativa del TS es también necesario citar una gran variedad de evidencias textuales para justificar y explicar la expansión del original, asegurando la continuidad (Jenkins 2017).

Precisamente este foco en la creación de mundos con la práctica de la adaptación ha sido resaltado también en una de las más recientes publicaciones de la narratóloga Marie-Laure Ryan al respecto. La relación entre mundo y adaptación es, precisamente, la transmedialidad: “If transmedia is a new form of storytelling [...]. It should therefore hybridize the inherent transmediality of adaptation with the inherent world expanding capacity of transmediality” (2017: 529).

Desde una perspectiva industrial, Clare Parody (2011) examina el rol de la adaptación de las franquicias de entretenimiento y la sitúa como un tipo *diferenciado* de adaptación, relacionándola asimismo con los universos y mundos ficcionales creados por la industria. Sitúa los proyectos de TS dentro de un concepto más amplio de *franchise storytelling*, compartiendo espacio con lo que llama un “palimpsesto de mundos narrativos” que se desarrollan a través del tiempo por medio de remakes y remediaciones de uno o varios textos ficcionales:

Franchise storytelling may be defined as the creation of narratives, characters, and settings that can be used both to generate and give identity to vast quantities of interlinked media products and merchandise, resulting in a prolonged, multi textual, multimedia fictional experience. (Parody 2011: 211)

Es decir, para la autora, las narrativas franquiciadas contienen tanto TS, como una creación coordinada de ficciones, como otras piezas que podríamos llamar *cross media* relativas a mundos narrativos, ofreciendo los ejemplos de algunas de las ficciones más populares de los siglos xx y xxi, *James Bond*, *Star Wars*, *Harry Potter*, *El señor de los Anillos*, *Los piratas del Caribe*, *Batman* o *The Matrix*.

La adaptación encuentra un gran desarrollo en estas franquicias, porque a) es muy útil en términos de rentabilidad económica e industrial, puesto que adapta textos conocidos y exitosos, con una base ya establecida de fans y b) porque ha probado que es un punto de arranque para franquicias transmediales alrededor de propiedades intelectuales populares como las mencionadas más arriba o los superhéroes originados en los cómics. De hecho, Parody relaciona estrechamente la adaptación con el TS:

Adaptation and adaptations that are situated in a transmedia project are the products of a particular market strategy; they are contributing to and drawing on a particular kind of fictional experience and negotiating particular types of intertextual relation. (Parody 2011: 212)

Esta particularidad de la adaptación dentro del TS que la autora sitúa dentro de las franquicias de entretenimiento para ofrecer una perspectiva que tenga en cuenta los imperativos de la industria tiene varias facetas. Parody señala cómo el concepto de adaptación de Linda Hutcheon (2013: 16-21) privilegia un tipo de adaptación que contempla un diálogo bilateral con otro texto, en este caso único, frente al segundo modelo distinguido por la misma Hutcheon, el de la

adaptación en diálogo con múltiples textos, que en el caso de las franquicias, y aquí es donde Parody difiere con Hutcheon, es la norma y no la excepción. Es decir, la adaptación dentro de las franquicias, y también dentro de los proyectos transmediales en ellas contenidos, dialogan con múltiples textos. Ello complica el análisis de su intertextualidad puesto que estos textos no tienen unas fronteras definidas, al referirse a una producción que siempre está en marcha y que deja un final abierto. Se refiere concretamente a la producción de las franquicias como “diaspórica” (2011: 212), no coordinada, con fronteras difusas en cuanto a la canonicidad de los textos y su autoría.

Siguiendo a Jenkins, Parody apunta que las franquicias adaptan mundos ficcionales antes que personajes o relatos, lo que explica también la predominancia de los géneros de ciencia ficción y fantasía en estas franquicias. Pero para Parody la diferencia fundamental en la adaptación dentro de las franquicias de entretenimiento es su relación con el desarrollo y dirección de la marca, ya que sus representaciones implican una propiedad intelectual y evocan en los consumidores esos mundos ficciones, todo ello relacionado con la creación de las llamadas experiencias totales de entretenimiento. Así:

“What franchise adaptations adapt” can therefore also be conceptualized as a brand identity, the intellectual property, advertising language, and presentational devices that cohere, authorize, and market the range of media products that together comprise the franchise experience. (Parody 2011: 214)

Estos mundos y personajes se convierten en parte de la imagen del estudio o conglomerado de medios a los que pertenecen y a su vez su imagen y sus aspectos reconocibles pasan a formar parte de los mismos. De hecho, según la autora, la adaptación puede contemplarse como una forma de gestionar la marca, ya que induce al recuerdo y a la nostalgia en los consumidores, y provoca un mayor reconocimiento de la misma.

Así pues, dentro de la cultura de la convergencia, la adaptación funciona dentro de las franquicias de entretenimiento normalizando la estética de la multiplicidad (Parody 2011: 216), el reciclaje de contenido y textos que antes de ser imitativos son derivativos, no interpretativos o transformativos. Y estos textos, según la autora, no deben seguir siendo contemplados como productos de marketing, como paratextos antes que textos, sino que la práctica de la adaptación franquicial debe ser considerada asimismo una práctica creativa. Como puede percibirse, siendo muy interesante el subrayado del funcionamiento multilateral de la adaptación en la narrativa de las franquicias de entretenimiento, vuelve a quedar evidente la limitación del concepto de adaptación que se maneja en este caso, como “reciclaje” de contenidos “no interpretativos o transformativos”.

## **2. Teoría de las narrativas transmediales: demediación, mundos narrativos y adaptación**

Recientemente recordábamos, siguiendo a Dominique Kalifa (2001) y a Kelleter (2017), que la industrialización de la cultura propia de fase postindustrial capitalista, con el cine como medio primordial en dicho sistema cultural, sigue en realidad basada en tres pilares fundamentales:

a) la novedad (para acceder al mercado un producto debe ser percibido como portador de algo nuevo); b) la serialización (para generar un buen retorno de una inversión, un producto de éxito debe ser repetido, con una ligera diferencia cada vez) y c) la adaptación (que es probablemente la manera más económica de combinar lo mejor de esas dos dimensiones, la novedad y la serialización). El cine no podía ser una excepción a esta regla y, de este modo, su lugar en esta red medial en continua expansión puede ser estudiada en dos direcciones. Por un lado, el cine es el resultado de múltiples adaptaciones. Por el otro, al mismo tiempo es el relevo o el punto de partida de innumerables otras expansiones y

continuaciones, desde la fotografía de celebridades hasta los videojuegos, desde los cómics hasta las novelizaciones, desde las versiones de TV hasta las revistas de cotilleo, desde el póster al tráiler, desde los guiones publicados a las T-shirts, desde los parques de atracciones hasta los artículos académicos, etc. (Sánchez-Mesa y Baetens 2017b: 112)

Igualmente, desde hace unos años venimos planteando la necesidad de distinguir, al menos, dos dimensiones o modos distintos de entender y definir el funcionamiento de la transmedialidad: a) como cierta tendencia, inherente a la transmisión e historia de la comunicación cultural, de determinados contenidos, temas, mitos o personajes a aparecer en distintos medios o lenguajes; y b) el que dicha extensión se produzca de modo distribuido y organizado, en tanto “diseño de producción” de tal modo que este proceso coincida con la experiencia convergente que Jenkins identificó como TS.

Desde un punto de vista teórico, hemos subrayado también la importancia de marcar una diferencia entre ambas dimensiones de la transmedialidad y sus correspondientes procesos de transmedialización ya que, “si bien son, al mismo tiempo, bastante comparables, ya que ambos son síntomas de lo que Jenkins llamó *cultura de la convergencia* (2006), también son muy distintos, pues el modo en que descansan en la adaptación sigue orientaciones diferentes. Si en el primer caso nos encontramos con un empleo de la adaptación en un sentido bastante tradicional (una obra que existe en un determinado medio se convierte en otra cosa en un medio distinto), en el segundo, si bien no se carece por supuesto de una *fuentes*, se arranca más bien de lo que podemos llamar un *contenido demediado* (Sánchez-Mesa y Baetens 2017a: 10-11). El término y concepto asociado lo tomamos de Garret Stewart (2011), quien lo aplicaba al cambio de funcionalidad del soporte libro en su transmedialización escultórica en *bibliobjects*. El concepto de demediación, o de *contenido demediado*, puede introducirse en la discusión sobre la teoría dominante del TS para señalar, teniendo en cuenta el énfasis de la noción de Stewart sobre la materialidad

específica de cada medio (el libro como soporte material es transferido desde el medio literario al escultórico, como *cuero* o materia plástica), cierto efecto *desmaterializador* que dicho discurso del TS opera a partir de la idea de un *contenido líquido* o, en palabras del propio Jenkins, de “un flujo de contenidos a través de los medios” (Jenkins, 2009). Dicho de otro modo: “What the persistence of materiality in Stewart’s definition stresses is the illusion that one can get rid of a medium’s materiality” (Baetens y Sánchez-Mesa 2019).

Es evidente, a estas alturas, que el desplazamiento del foco desde el relato transmedial al *mundo narrativo transmedial* es una consecuencia de esta concepción abstracta del contenido, consolidado en definiciones influyentes como la de Klastrup y Pajares Tosca, para quienes entienden los *transmedial storyworlds* como “abstract content systems from which a repertoire of fictional stories can be actualized or derived across a variety of media forms” (2004: 409). Dicho desplazamiento, que para Espen Aarseth no sería sino la constatación de que esta dinámica industrial tiene que ver ante todo con la migración de las licencias o franquicias crossmedia (Aarseth 2006), habría sido ratificada por la principal teórica de la narratología transmedial, Marie-Laure Ryan, responsable de acuñar el sintagma “transmedial narrative worlds” (Ryan y Thön 2014). Como hemos señalado en alguna otra ocasión, diversos autores provenientes tanto de la narratología como de los Games Studies (Klastrup y Tosca 2004; Wolf 2011; Ryan 2014; Ryan y Thön 2014) han tratado de determinar tanto el concepto concreto de mundos transmediales, sus límites, los elementos que los componen y los procesos que se operan en ellos, por lo que se hace muy necesario elaborar una serie de herramientas concretas para analizarlos (Rosendo 2016: 66-67).

La consecuencia de todo este desplazamiento es, como hemos venido señalando, la preterición del componente narrativo de la idea dominante de transmedialidad, ya que la versión de nuevo cuño (radical) de la misma pasaría a depender de la construcción de esos *storyworlds* y no tanto del *storytelling* en

sí mismo. El desplazamiento del discurso narrativo a los mundos transmediales como “contenedores” de múltiples relatos confirmaría, entre otras cosas, el predicamento cada vez más fuerte del paradigma de los videojuegos sobre la conceptualización del TS (Sánchez-Mesa *et al.* 2016), así como la centralidad de una de los fundamentos estéticos del lenguaje de los nuevos medios, según Lev Mánovich (2001), es decir, el imperio de la “lógica de la base datos” de la cual dependería la configuración de la *mothership* de un mundo transmedial.

En suma, si lo narrativo es ese “contenido abstracto que es constitutivo de la narratividad” o, en palabras de David Herman, son “blueprints for a specific mode of World-creation” (2009: 105), ¿cuál es la clave narrativa de las narrativas transmediales?, ¿puede ayudarnos la reflexión sobre el papel de la adaptación entre las estrategias de transmedialización a comprender mejor este (parcial- mente) nuevo modo narrativo?

Sea como sea, debemos aclarar que, si bien la noción de *transmedia storytelling* cubre claramente los dos aspectos de la transmedialidad a los que no referíamos más arriba, es decir, (1) a la adaptación en sentido más tradicional por un lado, y (2) a la transmedialización del contenido demediado por el otro, no es menos cierto que las profundas implicaciones de esta distinción para la noción misma de relato (*storytelling*) no son siempre evidentes. En el primer caso, el TS estará más cercano a la adaptación de la historia, tal y como se da en las franquicias tradicionales. En el último caso, el TS tendrá más que ver con añadir una línea narrativa a un mundo narrativo. Y ello tendrá un impacto sobre la dimensión discursiva de la historia, sobre el foco o perspectiva narrativa, incluyendo la orquestación de voces y cosmovisiones colectivas, los lenguajes sociales o heteroglosia, que inevitablemente resultará menos elaborada con el fin de evitar todo lo posible las dificultades y roces intermediales propios de la migración a otros medios (Sánchez-Mesa y Baetens 2017a: 13).

## **2.1. La adaptación como herramienta de una estética de la resistencia intermedial**

Precisamente uno de los aspectos que la adaptación puede iluminar en este debate, desde la perspectiva de los estudios de la intermedialidad es que si, como recuerda Jan Baetens, en la cultura de la convergencia: 1o) “todo puede migrar”; 2o) cualquier contenido “debe migrar”, también se constata que, 3o) no todos los contenidos pueden “migrar completamente” (Baetens, 2016: 48). Es decir, el interés de esta mirada teórico-crítica, en un contexto que acepta la máxima de “*If it doesn't spread, it's dead*” (Jenkins *et al.* 2008) es la observación y el análisis atentos a las dificultades y rozamientos que esa migración transmedial debe afrontar en cada caso.

En efecto, la transmedialización en sentido radical, también experimenta fuerzas de resistencia, igual que las ha experimentado siempre la adaptación (transmedialización *clásica*). La especificidad mediática funciona así como una constricción, una suerte de obstáculo pero también un reto:

However, medium-specificity invites us to consider transmediality in terms of customisation, i.e. the specification of an idea, a work, a format, a genre etc., according to the properties of each medium. In other words, medium-specificity is a constraint; an obstacle as well as a challenger. (Baetens 2016: 48)

En sintonía con Baetens, Rosendo (2019: 245-246) propone el sintagma *constricción transmedial* en la creación de contenidos para una narrativa transmedial desde una doble perspectiva: por un lado, narrativa, puesto que la narrativa específica creada para cada una de las plataformas no debe entrar en conflicto con las otras y debe estar en sintonía con la premisa que las unifica, y por otra mediática, que atiende tanto a necesidades de producción como expresivas.

Volviendo a Baetens, destaca que las dimensiones técnica y formal de la transmedialización son importantes pero igualmente lo son las histórica y cultural. De ahí que haya que tener en cuenta dos mecanismos más que vamos a relacionar con el papel de la adaptación, incluso diferencialmente:

[1º] Transmedialisation always has a strong temporal dimension. It is less an event than a process [y 2º] Moreover, transmedialisation also has a strong ‘net- worked’ comparative dimension. It is less concerned with the shift from one medium to another (this is, perhaps, the specific angle of adaptation studies?) than the result of a wide and variegated range of relationships within a much larger network of related media, which all play a role in the process of transmedialisation. (Baetens 2016: 49)

Obviamente en los procesos de transmedialización hay “algo más” que adaptación, ya que la relación que se establece entre los distintos medios, como veíamos más arriba con Hutcheon y Parody, es más compleja y más multilateral que la que se da específicamente en la adaptación (incluso si esta no se reduce a menudo a la bipolaridad de dos textos), lo que daría pie a considerar, como hace Baetens, la oportunidad de invocar la noción de “serie cultural”, en la versión de Dulac y Gaudreault (2004).

### **3. Adaptación, transmedialidad y no ficción**

Otra de las llamadas de atención respecto a la reducción del modelo dominante de TS enunciadas desde el proyecto Nar-Trans es la formulación y mayoritaria aplicación de dicho modelo al dominio de la ficción, dejando en segundo plano precisamente todo un espacio creativo donde se están produciendo muchos de los desarrollos transmediales más interesantes, el de la llamada “no ficción” (Baetens, 2019). Esta proyección supone, entre otras cosas, una ampliación de- cidida de la teoría de la transmedialidad al periodismo y el documentalismo. En este dominio se produce “otro tipo de adaptación”, a menudo más invisible o menos considerado, como es de la adaptación de los

“hechos reales”, acontecimientos o sucesos. De la consideración del papel del periodismo como hipotexto de adaptaciones cinematográficas basadas en hechos reales,<sup>30</sup> pasaríamos, de nuevo de la mano de Jan Baetens, al estudio dos modos poco transitados y menos estudiados de periodismo en formato cómic y fotonovela. Y ello tratando de dar respuesta a una pregunta que se nos antoja clave: “¿qué es un mundo narrativo en una narrativa transmedial de ficción y en una de no ficción?”<sup>31</sup>

El ejemplo del periodismo gráfico, según Baetens, supone un estímulo para colocar a la temporalidad en un lugar preeminente en el estudio de las narrativas transmediales. Al producirse la distribución de la historia en medios diferentes, dicha narrativa no es solo la consecuencia de una operación de *marketing* (ya se trate de una narrativa transmedial progresiva o del tipo “bola de nieve”, ya sea diseñada ad hoc de manera distribuida), sino también “el resultado de diferencias más esenciales entre los medios, que simplemente no pueden combinarse de forma simultánea: el documental necesariamente *sigue* a la información periodística, aunque pueda relanzarla. Esta dimensión temporal merece ser estudiada en mayor profundidad en el campo de los estudios transmediales (2019: 263) .

Junto a ese énfasis en la temporalidad o *timeline* de la narrativa transmedial, la diferencia fundamental entre el TS de ficción (canónico) y el de no ficción está en la noción de “mundo narrativo”. A pesar de las dudas proverbiales y del debate teórico clásico sobre la imposibilidad de trazar fronteras nítidas entre ficción y documental, el modo de entender el llamado *narrative story world* sería distinto en uno y otro modo creativo y ello porque, como señala Baetens:

---

<sup>30</sup> Para el caso concreto de la crónica de sucesos criminal en el cine español, véase Gómez y Sánchez-Mesa (2011).

<sup>31</sup> Baetens trabaja dos casos de periodismo gráfico: La grieta, un reportaje en forma de fotonovela de Guillermo Abril (texto) y Carlos Spottorno (fotografía) (La grieta, 2016) y Viva la vida, un cómic documental autobiográfico de Baudoin y Troubs (que elaboraron juntos tanto los dibujos como los textos) (Viva la vida. Los sueños de Ciudad Juárez, 2011).

“Además, en la ficción la narrativa transmedial se pone a menudo al servicio del mundo narrativo: lo que se cuenta no es tanto la historia en sí misma, sino una cierta forma de mostrar y explotar un mundo narrativo que con frecuencia está predefinido” (2019: 265).

En la no-ficción, por el contrario, la narrativa transmedial no cumple una función fundamental “complementaria”, es decir, apoyar, expandir, distribuir, confirmar un mundo de ficción ya definido y preexistente, sino precisamente persigue distinguirse como “interpretación” de los hechos del mundo de no ficción sobre el que proyecta oponiéndose a lo que otros medios (distintos al periodismo) podrían hacer o hacen respecto a ese mundo de acontecimiento y hechos. Es una lógica de “oposición” que muestra lo que otros medios *no hacen* o *no quieren hacer*. Estas narrativas transmediales, así pues, configuran según Baetens un *contradiscurso* en relación a su mundo narrativo, es decir, respecto a *la realidad*. De ahí la importancia creciente, por ejemplo, del activismo transmedial en el desarrollo de un modo creativo tan pujante y con tantas posibilidades creativas y críticas como el documental interactivo o webdoc, con ejemplos clásicos entre las producciones internacionales como *Highrise*,<sup>32</sup> *The Quipu Project*,<sup>33</sup> *Refugee Republic*<sup>34</sup> o *The Last Hijack*,<sup>35</sup> o, entre los españoles,

---

32 Metadocumental y proyecto de creación audiovisual (2010-2015) sobre la vida en los rascacielos de las grandes ciudades en el mundo, creado por Katerina Cizek y producido por el NFB, <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>.

33 Maria Court y Rosemarie Lerner (Estudio Chaka, 2015), <https://interactive.quipu-project.com/#/ en/quipu/intro>.

34 Martijn van Tol y Dirk Jan Visser (Submarine 2014) que muestra en una interfaz dinámica la vida en la ciudad en que se convierte el Camp Domiz (64.000 refugiados sirios), <http://refugeerepublic.submarinechannel.com/>.

35 Tommy Pallota y Felke Volking (Submarine Channel 2014) narra la actividad y presenta la posibilidad de explorar en el contexto de secuestros de barcos por los piratas somalíes, [https:// lasthijack.com/](https://lasthijack.com/).

proyectos como *La primavera rosa*,<sup>36</sup> *Las sinsombrero*<sup>37</sup> o *Bugarach*. Cómo sobrevivir al Apocalipsis.<sup>38</sup>

La constatación de la diferencia señalada aquí apoya la invitación a no reducir las narrativas transmediales a la ficción, porque el proceso de transmedialización funciona de modo diferente en este dominio de la no ficción y, por tanto, la “adaptación” también lo hace. La provocación de Baetens queda en el aire: ¿hay realmente un mundo narrativo en la narrativa de no ficción o nos enfrentamos a algo distinto cuando abordamos este tipo de narrativa? (Baetens 2019: 270).

## **Conclusiones**

Como hemos visto a lo largo de este artículo, en el (¿falso?) debate que prácticamente se inicia desde la primera definición de TS, los argumentos en contra de la adaptación como parte o práctica del mismo han partido de una concepción estrecha de la adaptación, considerando esta redundante o una herramienta para reutilizar contenidos. Christy Dena ha apuntado muy lúcidamente tres causas posibles para esta exclusión: la necesidad de diferenciar esta práctica de otras anteriores en un momento determinado de la industria; la apertura de un nuevo campo de estudio diferenciado de los establecidos estudios sobre la adaptación; y como herramienta pedagógica, para un primer contacto con lo que es un fenómeno que venimos estudiando desde hace menos de dos décadas.

---

36 Serie de documentales interactivos sobre la situación de la comunidad LGTBI en el mundo (2015-2019) de Mario de la Torre (Creta Prod., Pasajes invisibles y Malvalanda), <http://www.lapri-maverarosa.com/>.

37 Una de las producciones de la factoría del RTVE Lab (Laboratorio de innovación audiovisual), creada por Serrana Torres, Tània Balló y Manuel Jiménez, que plantea un proyecto educativo transmedial para la recuperación de las figuras femeninas de la Generación del 27, <http://www.rtve.es/lasinsombrero/es/webdoc/>.

38 Un docugame sobre el bizarro caso de lo sucedido en el pequeño pueblo francés de Bugarach ante la inminencia de un supuesto apocalipsis. Producido por Arnau Gifreu (RTVE Lab, Nanouk Films, Interactius y Playfilm), <http://lab.rtve.es/webdocs/bugarach/>.

Los argumentos a favor igualmente manejan un concepto de la adaptación que la separa de la llamada expansión o, como producto, llevándola a una función propiciadora, como punto de arranque de un proyecto transmedial. Tanto la diferenciación con la expansión como su función dentro de un proyecto, convierten la adaptación en una práctica diferenciada dentro de la transmedialidad, e incluso apuntan a una diferenciación entre distintos tipos de adaptación, lo que dificulta el estudio de narrativas transmediales complejas con múltiples puntos de entrada, o el estudio de narrativas transmediales complejas que formen parte de franquicias de entretenimiento. Aunque el enfoque aquí expresado se centra en la producción y el diseño, precisamente es necesario un replanteamiento de la adaptación dentro de la transmedialidad para poder comprender mejor cómo tanto estas ficciones como los relatos factuales transmediales son recibidos por la audiencia, y cómo esta, dentro de la cultura de la convergencia, contribuye a ellos. Por otra parte, es muy destacable que todos los autores considerados señalen, en cierta medida, la necesidad de estudiar la transmedialidad en contacto con los estudios sobre adaptación, eliminando una barrera que obedece más a una delimitación de disciplinas que a su objeto de estudio.

Y, por último, si en esta revisión ha quedado claro que el concepto y la práctica de la adaptación no solo no es ajena, sino que es primordial para las prácticas y procesos de transmedialización, no lo es menos que las novedades que comporta este modo de diseño narrativo tienen también sus consecuencias sobre la adaptación como fenómeno complejo de transferencia de contenidos entre medios. Hemos visto cómo la diferencia suele establecerse en el par “extensión/adaptación” pero la pregunta es, ¿puede hacerse una extensión (precuela, secuela, desarrollo de un intersticio no desarrollado por el texto adaptado, etc.) sin una suerte de adaptación del material de partida? O, dicho de otro modo, en un diseño de producción radicalmente distribuido, si hay un *timeline*, un “viaje del usuario” (*user’s journey*) y una apuesta por el medio concreto desde el que se lanza ese *storyworld*, al ser un fenómeno temporal, un proceso y

no solo un producto, ¿nos encontramos ante una práctica, quizás distinta, con unas funciones particulares (¿nuevas?) de la adaptación? Esperamos que este artículo contribuya a poner las bases para acometer la respuesta a dicha pregunta a partir de nuestra revisión conceptual y crítica de un debate (*transmedia storytelling* vs. adaptación) que consideramos tan sintomático del campo teórico sobre las narrativas transmediales como agotado.

### **Obras citadas**

Aarseth, Espen (2006): "The Culture and Business of Crossmedia Production". En *Popular Communication*, 4/3, pp. 203-211.

Baetens, Jan (2016): "Between adaptation, intermediality and cultural series: the example of the photonovel". En: Domingo Sánchez-Mesa, Jordi Alberich-Pascual, Nieves Rosendo (coords.). "Transmedia narratives". En *Artnodes*. No. 18, pp. 47-55. UOC <http://dx.doi.org/10.7238/a.voi18.3053>

Baetens, Jan, y Domingo Sánchez-Mesa (2015): "Literature in the expanded field: intermediality at the crossroads of literary theory and comparative literature." En *Interfaces. Image Texte Language* vol. 36. <https://preo.u-bourgogne.fr/interfaces/index.php?id=245> Última visita 08.02.2019

—(2019) "A Note on Demediation: From Book Art to Transmedia Storytelling". *Leonardo* Volume 52, Issue 3 (June 2019).

Bourdaa, Mélanie (2013): "Following the Pattern: The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling". En *Adaptation*, vol 6 n°2, pp. 201-214

Dena, Christy (2018). "Transmedia Adaptation: Revisiting the No-Adaptation Rule". En *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (pp. 195-206). Routledge.

Dulac, Nicolas, y Gaudreault, André (2004): "Heads or tails: The emergence of a new cultural series, from the Phenakisticope to the Cinematograph". *Invisible Culture. An Electronic Journal for Visual Culture*, n° 8. [http://www.rochester.edu/in\\_visible\\_culture/Issue\\_8/issue8\\_dulac-gaudreault.pdf](http://www.rochester.edu/in_visible_culture/Issue_8/issue8_dulac-gaudreault.pdf)  
Última visita: 08.02.2019

Jenkins, Henry (2003): "Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling, MIT Technology Review <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling> Última visita : 06.02.2019.

— (2017): "Adaptation, Extension, Transmedia". En *Literature/Film Quarterly*, 45/2 (Spring). [https://lfq.salisbury.edu/\\_issues/first/adaptation\\_extension\\_transmedia.html](https://lfq.salisbury.edu/_issues/first/adaptation_extension_transmedia.html) Última visita: 16.02.2019.

Klastrup, Lisbeth y Pajares Tosca, Susana (2004): "Transmedial worlds: Rethinking cyberworld design". En *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds IEEE Computer Society*, en [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf) Última visita 08.12.2016.

Parody, Clare (2011): "Franchising/Adaptation". En *Adaptation Vol 4 no 2*, pp 210-218.

Rosendo, Nieves (2016): "Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos". En *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14(1), 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>

Sánchez-Mesa, Domingo; Aarseth, Espen; Pratten, Robert; Scolari, Carlos A. (2016): “Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review”. En: Domingo Sánchez-Mesa, Jordi Alberich-Pascual, Nieves Rosendo (coords.). “Transmedia narratives”. Artnodes. No. 18, pp. 8-19. UOC. <http://dx.doi.org/10.7238/a.voi18.3064>

Sánchez-Mesa, Domingo y Baetens, Jan (2017a): “La literatura en expansión, intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los New Media Studies”. En *Tropelías. Revista de Teoría de La Literatura y Literatura Comparada* 27, pags. 6-27.

— (2017b): “La Ventana indiscreta de Alfred Hitchcock como cineromanzo. La adaptación como transmedialización”. En *Tropelías. Revista de Teoría de La Literatura y Literatura Comparada*. Dossier: Narrativas transmediales: teoría, historicidad de los medios comparados y close Redding, nº 28, pags. 110-124. [https://doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.2017282060](https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2017282060)

Scolari, Carlos A. (2009): “Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production”. En *International Journal of Communication*, N°3 pp. 586-606

#### Documentos en Internet:

Gomez Jeff (2007): “8 Defining Characteristics of Transmedia Production” Creating Blockbuster Worlds event, recogido por Christy Dena en <http://www.christydena.com/2007/10/jeff-gomez-8-defining-characteristics-of-transmedia-production> Última visita: 08.02.2019

Jenkins, Henry (2009) “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”. En Confessions of an Aca-Fan (The Official Weblog of Henry Jenkins), diciembre 12: [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html) Última visita: 16.02.2019.

—(2011): “Transmedia 202: Further Reflections”. En Confessions of an Aca-Fan (The Official Weblog of Henry Jenkins), julio 31: [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html) Última visita: 16.02.2019.

Producers Guild of America (2010): “Code of Credits: New Media” (Transmedia producer). [https://www.producersguild.org/page/coc\\_nm#transmedia](https://www.producersguild.org/page/coc_nm#transmedia) Última visita 08.02.2019

Tesis doctorales inéditas:

Dena, Christy (2009): Transmedia Practice; Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. Sydney, University of Sydney, School of Letters, Art and Media. Tesis doctoral inédita <http://www.christydena.com/phd/> Última visita 08.02.2019

Long, Geoffrey A. (2007): Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company Tesis doctoral inédita, Massachusetts Institute of Technology. <https://cmsw.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/> Última visita 08.02.2019

## **IV.4 Dinámicas de la creación de un universo transmedia. La expansión transmedia de *El proceso, de Kafka***

### **Referencia normalizada:**

Rosendo N. (2019): Dinámicas de la creación de un universo transmedia. La expansión de *El proceso, de Kafka*. En D. Sánchez-Mesa (Ed.): *Narrativas transmediales. Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa, pp. 233-249 .

### **1. Introducción y metodología**

En este capítulo se analiza el universo transmedia de la adaptación teatral *El proceso, de Kafka* atendiendo a su expansión transmedia. Por tanto, se emplea este concepto para describir las distintas piezas de este universo y las relaciones entre ellas, distinguiendo entre expansión mediática y expansión narrativa. La atención por esta última permite llegar a una serie de conclusiones sobre la escritura de una narrativa transmedia, y se proponen conceptos como *diseño deliberado* y *constricción transmedia*.

El estudio de caso tiene como consecuencia una serie de reflexiones más concretas, entre las que destacan el papel del escritor de narrativas transmedia como investigador de mitos, temas, personajes, motivos y obras universales y populares; la coincidencia de la producción de todas las piezas del universo transmedia como condición para ser o no una narrativa transmedia nativa, y la consideración de los límites de la representación teatral como aspecto a considerar junto con la validez o no del uso del sintagma *teatro transmedia*.

El concepto de expansión empleado aquí ha sido utilizado ampliamente desde los inicios académicos del estudio de las narrativas transmedia (eg. Jenkins 2006, Long 2007, Dena 2009), aunque es Scolari (2012) quien desarrolla el

concepto desde una perspectiva semiótico-narrativa, que también adoptaremos en cierta medida aquí. No empleamos el concepto de *adaptación* que entendemos en un sentido amplio y relacionado con los conceptos de *transmedialización* y *demediación* propuestos por Sánchez-Mesa y Baetens (2017) por los motivos que expondremos en este capítulo, aunque es evidente que se encuentran relacionados. Nos apoyaremos en trabajos anteriores en el análisis del mundo narrativo (Rosendo 2016a), la consideración de los personajes transmediales (Rosendo 2016b) y la biblia como ur-texto (Rosendo 2015).

El origen de la adaptación teatral de *El proceso*, la novela póstuma de Franz Kafka (1925), se remonta al menos a 2008, cuando la directora teatral Belén Santa-Olalla escribió la primera versión del texto. Ya en el año 2016, a través de la convocatoria de Factoría Echegaray para la producción de proyectos escénicos de la ciudad de Málaga<sup>39</sup>, *El proceso, de Kafka* fue uno de los cinco proyectos seleccionados. En el dossier presentado a la convocatoria el interés por la narrativa transmedia, los espacios inmersivos y la innovación escénica se encontraba ya presente de forma seminal como parte del proyecto, dentro de la filosofía de su compañía, Stroke114. En total, la obra fue representada en el Teatro Echegaray en una docena de ocasiones, entre el 23 de noviembre y el 10 de diciembre de 2016. Con la dirección de Santa-Olalla y la ayudantía de Rodrigo de la Calva, el resto del elenco lo forman Alessandra García, Antonio Arcos, Antonio Navarro, Garikoitz Lariz y Lucía Moreno. La coreografía es de Luz Arcas, con iluminación de Diego Conesa y escenografía de Juan Heras, con la participación de Emmanuel Lafont como autor de la pieza de videoarte y diseñador del logo del Tribunal. La coordinación de la expansión transmedia es a cargo de Nieves Rosendo, autora de los textos de la expansión excepto en el

---

<sup>39</sup> Convocatoria de la sociedad municipal Teatro Cervantes de Málaga S.A. para «incentivar y dinamizar la producción de proyectos escénicos en Málaga», según la convocatoria de febrero de 2016 que puede consultarse en su web ([www.teatroechegaray.com/factoriaechegaray](http://www.teatroechegaray.com/factoriaechegaray)). Factoría Echegaray continúa con esta labor y sus convocatorias se han ido sucediendo anualmente al cierre de este artículo.

caso del interrogatorio y las acciones callejeras y acciones previas a la representación, realizadas por Stroke<sup>114</sup>.

## **2. Las piezas del UTM, descripción y funciones**

El núcleo del universo transmedia<sup>40</sup> es la representación de la obra teatral, una pieza independiente y completa de este universo. El resto de las piezas que la acompañan pueden a su vez considerarse como un conjunto separado que surge de ésta. Nos referiremos a este conjunto como *expansión transmedia*. En consonancia con el punto de vista expresado por la obra teatral tanto en su texto como en su puesta en escena, la expansión transmedia se diseñó alrededor de una premisa: hacer sentir al público de la obra que se encontraba detenido, sin conocer los motivos, atrapado por la maquinaria del Tribunal kafkiano, al igual que Josef K. Para lograr esto, se buscó aumentar la inmersión en el universo de la obra, anticipándola antes de la representación, y personalizando la participación del público en dicho universo.

En todo diseño de una narrativa transmedia<sup>41</sup> se deben determinar las llamadas *puertas de entrada* al universo de la obra, las plataformas, medios y canales donde se distribuirá la narrativa. La puerta central de la expansión transmedia fue la página web del Tribunal<sup>42</sup>, que alojaba como pieza fundamental para la participación un formulario a modo de *interrogatorio*. El resto de piezas del UTM conducían a la web o proporcionaban su dirección. Otras formas de acceder a la web fueron, evidentemente, a través del sitio de venta de entradas de teatro, donde constaba la ficha de la obra, y la promoción general de la obra en los medios, en cuanto parte del Proyecto Echegaray, en la que destacan los

---

<sup>40</sup> De aquí en adelante, UTM

<sup>41</sup> De aquí en adelante, NT

<sup>42</sup> [www.lapuertadelaley.com](http://www.lapuertadelaley.com)

programas especiales en la cadena de televisión local Onda Azul, entrevistas en Radio Nacional de España en el programa La Sala, y reportajes en prensa.<sup>43</sup>

Para cumplir con la premisa y el objetivo de participación, la dinámica principal de la expansión transmedia comenzaba, como se ha dicho, a través de un formulario alojado en una página web, donde los espectadores, movidos por simple curiosidad, contestaban a una serie de cuestiones generales y proporcionaban datos de contacto. De esta manera, los nuevos *acusados* del Tribunal recibían días antes de la representación correos, llamadas y SMS personalizados por parte de los personajes del UTM que le informaban, entre otras cosas, de su *número de expediente*. El día de la representación, una vez los espectadores atravesaban la puerta principal, se convertían en partícipes de una acción teatral previa con los personajes de los Vigilantes y el Supervisor del Tribunal, que pedía específicamente a cada *acusado* su número de expediente para chequearlo en su *smartphone*. A través de esta información, un sistema de luces cromáticas instaladas al lado del Supervisor indicaba la culpabilidad o inocencia del espectador. La interacción personalizada aumentaba aún más en ese momento ya que los Vigilantes recibían en sus *smartwatches* la información personal que el acusado había proporcionado en el formulario/interrogatorio y la empleaban para interpelarlo directamente.

Así, la acción previa a la representación, llevada a cabo dentro del espacio del teatro, pero fuera del escenario, permitía al público entrar en contacto con personajes y elementos del UTM. Estas interacciones que unían lo digital con lo performativo se coordinaron a través del software Conductrr<sup>44</sup>, que gestionaba la información proporcionada por los interrogatorios, las comunicaciones previas y la condición de culpable o inocente de los espectadores así como la información enviada a los actores. En cuanto al público que no realizó el

---

<https://www.diariosur.es/culturas/201610/03/bienvenido-teatro-esta-usted-20161002223457.html>

<sup>44</sup> Conductrr es un software diseñado para la administración y producción de NT, propiedad de Transmedia Storyteller Ltd.

interrogatorio, y para los que el primer contacto con el UTM se realizó al ingresar al vestíbulo del teatro, los Vigilantes los conducían, tras la conversación con el Supervisor, a unas cabinas de atrezo donde podían realizar el interrogatorio mediante un vídeo interactivo cargado en unas *tablets*, y además eran partícipes de la acción teatral con el resto del público congregado. Una vez concluida esta fase, los espectadores ocupaban sus butacas y se levantaba el telón. De esta forma todo el público participaba, individual y colectivamente, del universo de *El proceso, de Kafka*, antes de su representación.

El resto de las puertas de entrada al UTM fueron diseñadas teniendo en cuenta otros factores, como el de la colaboración con agentes culturales locales. Tras un período de contactos se contó con la colaboración de Microteatro Málaga<sup>45</sup>, con la cesión de su espacio para la realización de una exposición, y con el colectivo de la revista cultural malagueña *Obituario*<sup>46</sup>. A este colectivo se le proporcionó una breve biblia del UTM para que realizaran su propuesta, que resultó en un número especial de la revista editada como una serie de panfletos contra el Tribunal realizados por un grupo de poetas y artistas gráficos. Se unieron ambas colaboraciones y se creó otra pieza del UTM, una exposición de obras artísticas reales, los originales de *Obituario*, y ficticias, fotografías realizadas por un personaje llamado Wolfarht. Esta exposición, titulada *Decomisos y Secuestros*, permaneció en Microteatro durante el mes previo a la representación de la obra y durante las semanas que estuvo en cartel.<sup>47</sup> Otra colaboración reseñable fue con Daniel Galindo, presentador del programa *La Sala*, de RNE, que realizó una inserción en su programa, simulando una interferencia, donde se oía el monólogo de una detenida del Tribunal, a cargo de la actriz Lucía Alfaro, con el texto de una joven poeta malagueña, Violeta Niebla.

---

<sup>45</sup> <http://microteatromalaga.com/>

<sup>46</sup> <http://obituariomag.blogspot.com/>

<sup>47</sup> El concepto fue creado por Nieves Rosendo que comisarió la exposición junto con Sonia Marpez, de *Obituario*.

Además de los carteles del Tribunal, la exposición *Decomisos y Secuestros*, y el número especial de *Obituario*, otra forma en la que el UTM ocupó el *mundo real* físicamente fuera de la obra fue a través de dos acciones teatrales callejeras en la semana previa al estreno. Los actores del elenco, junto con el actor Rodrigo de la Calva, escenificaron la detención pública de un acusado del Tribunal, mezclándose entre la multitud en una plaza céntrica de Málaga, a las puertas del Teatro Cervantes. La dinámica continuaba con los Vigilantes expidiendo selectivamente citaciones entre el público, en las que constaba, entre otros datos, la dirección de la web.

Otras incursiones del UTM fuera de la representación fueron diversos perfiles en redes sociales por parte de personajes de la obra teatral. La Lavandera abrió una cuenta en Tinder, Block ofrecía su penosa morada en el portal AirBnB, y los Vigilantes vendían lotes de decomisos en Wallapop. Cada vez que se establecía una interacción, se proporcionaba la dirección de la página del Tribunal. Por último, y con el objetivo de captar la atención de personalidades y expertos en el mundo del teatro y de la comunicación, se enviaron paquetes postales personalizados que contenían una invitación por escrito del Tribunal al juicio de Josef K., es decir, a la representación. Se incluía el expediente en forma de ficha policial de Josef K. junto con un carnet de Magistrado del Tribunal y su insignia correspondiente, y se proporcionaba una dirección electrónica de un miembro del Tribunal para que confirmaran su asistencia y recibieran más instrucciones, en una interacción personalizada al máximo.

Como se ha dicho, todas estas piezas del UTM se diseñaron para que convergieran en la página del Tribunal, donde la *llamada a la acción*, el interrogatorio, ocupaba un lugar central. En consonancia con la premisa, todas las piezas en su diseño y contenido eran intranarrativas, verdaderas piezas del universo de *El Proceso*, sin indicaciones pertenecientes al *mundo real* más allá del logo de Factoría Echegaray en los carteles de la exposición, los discretos

créditos y política de privacidad a pie de página en la web, y las indicaciones a los pies de los correos para revocar el envío de comunicaciones.

### **3. El encaje de las piezas: expansión narrativa y mediática**

Nos interesa aquí emplear el término de **expansión** antes que en el de *adaptación* por dos motivos principales: a) para resaltar el proceso creativo de la práctica transmedia desde la óptica de la narrativa; y b) para destacar la importancia de dicha expansión narrativa antes que la expansión mediática. A dicha expansión *a través* de los medios ya se le presta la atención debida en la bibliografía científica, que tiende a conceder preferencia a la descripción mediática de las NT, detallando apenas el mundo del relato y sus componentes, el relato en sí y sus personajes (a lo que se le suele llamar *contenido*<sup>48</sup>).

En la fértil y extensa polémica sobre la adaptación como parte de una NT, conviene recordar, sin embargo, que tanto Henry Jenkins (2009) como Geoffrey Long (2007) la desechan desde una perspectiva *estrecha* de la adaptación: «[Adaptation] differs from transmedia storytelling due to the lack of one of the key components in Jenkins' definition: distinction» (Long *op. cit.*: 22). Por supuesto, más adelante Jenkins reconoce que precisamente el paso de un medio a otro provoca cambios que pueden ser sustanciales, pero sigue sin aceptar la adaptación en un sentido, digamos, anticuado, como parte de una NT (Jenkins 2011). Para Scolari, las adaptaciones deben formar parte de una NT, entendiendo que en el proceso siempre ocurren transformaciones, de tal modo que se producen no sólo expansiones, sino también *compresiones*: «However, the duty of adaptations from the perspective of transmedia storytelling should not be reduced solely to these textual expansions: we believe that is worth incorporating adaptations [...] and any other text that compresses the story.» (Scolari, 2012:57) Así pues, Scolari suma a las posibilidades narrativas de una NT adaptaciones que supongan una *expansión*, pero también las que

---

<sup>48</sup> Influencia de la máxima que popularizó Bill Gates en su blog en Microsoft el 1 de marzo de 1996: *Content is king*.

supongan la *compresión* de la narrativa, eliminando o integrando elementos. Otros autores (eg. Dowd, Fry, Niederman y Steiff, 2013) distinguen entre adaptación, extensión y expansión. Sólo aceptan la primera en el caso de que *añada* algo a la historia, lo que la convierte casi en una *extensión* si pormenoriza un elemento del relato original, o en una expansión, si añade nuevos elementos. En suma, la discusión parece estancarse debido a la propia concepción de lo que es una adaptación<sup>49</sup>, mientras que en lo que existe un consenso tácitamente admitido, es aquella pieza que haga una *aportación distintiva* al relato, con lo que volvemos a la definición primera de Jenkins. Utilizaremos en este capítulo este sentido de *expansión* para los propósitos antes señalados, teniendo en cuenta, además, que es un término utilizado ampliamente en la bibliografía y la práctica del *transmedia storytelling*.

En el apartado anterior hemos detallado la dinámica de la expansión transmedia tomando como ejes los medios y plataformas empleados y la cronología de su aparición. Vamos a detallar aquí la expansión narrativa a través de tres elementos principales, que mantienen su cohesión gracias a la premisa fundamental de la NT. Estos elementos son **mundo**, **personajes** y **acciones**. En nuestro artículo sobre *mundos transmediales* (Rosendo 2016a) detallábamos algunas de las principales teorías, límites y aportaciones a esta cuestión. Del concepto excesivamente amplio de *mundo* separamos personajes y acciones para el análisis de la expansión narrativa atendiendo a dos razones principales: a) la operación de añadir personajes o aportar detalles sobre su biografía o puntos de vista es una práctica habitual en las NT para expandir el relato principal; y b) las acciones constituyen en sí básicamente un relato, y su añadido o expansión implica la expansión del UTM a través de la adición de subtramas. **El mundo del UTM** de *El proceso* parte de la obra teatral, texto y puesta en escena. Nos ocuparemos aquí de analizar la expansión de su espacio/tiempo, sus normas sociales y valores; su cultura y lenguaje; y sus existentes, entendidos aquí como objetos. La expansión transmedia del UTM se sitúa en la

---

<sup>49</sup> Remitimos, en todo caso, al citado texto de Sánchez-Mesa Martínez D. y Baetens J. (2017)

ciudad de Málaga, fuera del espacio indeterminado de la obra y también de la novela, aunque sus límites más allá de la ciudad de la representación se mantienen intencionadamente imprecisos, en sintonía con el carácter universal de su mensaje, dándose a entender que existen Tribunales en todas las ciudades. La web, las comunicaciones con el público, los carteles, las acciones callejeras, las referencias en redes sociales, la exposición, los panfletos de la revista Obituario y los paquetes postales se refieren a este hecho: el Tribunal se halla en Málaga, en la dirección del teatro Echegaray, los Vigilantes caminan por sus calles, y varios espacios como Microteatro y espacios culturales de la ciudad alojan elementos, como los carteles, panfletos y objetos personales de los personajes, que provienen del UTM. El mundo de *El proceso* desborda el escenario y llega a las calles y hogares, a través de móviles y ordenadores, donde vive su público. Esto sitúa a la expansión transmedia en una suerte de ucronía que corre en paralelo a una ciudad del siglo XXI, dando un paso más allá de la distopía conocida de la novela, y contagiando de esta ucronía el momento impreciso de la obra teatral. La propia estética *retro*, analógica, que une, sin embargo, elementos propios de un mundo postdigital, así lo muestran. La actitud de los Vigilantes y del Tribunal se materializa, expande y expresa antes de la representación, mientras que la actitud de rebeldía de los componentes de la revista Obituario y el personaje de Wolfhart en la exposición añade un elemento nuevo al UTM y a la misma novela: una corriente subterránea de descontento que, sin embargo, no logrará vencer al Tribunal. Los personajes de la Lavandera, Block y otros Vigilantes utilizan las redes sociales para contactar con el público, adaptándose a este siglo y escogiendo la red social apropiada para ello. El lenguaje deliberadamente oscuro del Tribunal tiene su máxima representación, de una forma completamente hipertrofiada en relación con la obra teatral y hasta con la propia novela, en el lenguaje burocrático utilizado en su sitio web, construida al modo de una web institucional. Esto se observa especialmente en las especificaciones de la Memoria que deben redactar los detenidos, las formas de contactar con el Tribunal o las *preguntas frecuentes* que suponen una actualización y una aportación totalmente nueva respecto a la

obra teatral y a la novela, todo ello sin abandonar la coherencia y el diálogo con ambos textos, aquí fundamental. Podemos señalar, a modo de ejemplo, que las comunicaciones del Tribunal a través del correo electrónico concluyen siempre con una interpelación extraída de la novela: «El Tribunal no quiere nada de ti. Te recibe cuando llegas y te despide cuando te vas», un *leitmotiv* que los espectadores reconocían en la culminación de un acto central de obra. La expansión narrativa en las **acciones** se sustenta principalmente en la participación del público como parte del UTM, que permite a los espectadores ser *protagonistas* de un proceso del Tribunal, copartícipes y personajes de este mundo, al verse inmersos en el universo de la obra en distintos grados: desde una forma accidental e involuntaria, asistiendo a una acción callejera, a través de las aportaciones artísticas de Obituario, entrando en el espacio de la exposición en Microteatro o navegando por la web; a una inmersión voluntaria, contestando al interrogatorio o accediendo al interior del teatro el día de la representación, momento en el que se inicia la acción teatral previa. Los Magistrados invitados por el Tribunal, es decir, los receptores de los paquetes postales con el expediente de Josef K, personalidades del mundo de la cultura y la comunicación, se ven requeridos por un Tribunal de una forma inesperada, y deciden en función de sus preferencias iniciar un intercambio de correos con éste hasta la asistencia al juicio de Josef K, esto es, a la representación. En todos los casos anteriores se produce por tanto un cambio consustancial a las NT, que es cambio de punto de vista del relato, de la tercera a la segunda persona. El relato principal de la obra y sus acciones, siendo ésta independiente, como hemos dicho más arriba, no se ven alterados. Pero también se añaden elementos totalmente nuevos, como son la mera actuación del Tribunal y sus miembros en este lado del mundo real, y que interpelan directamente al público, y la destacable trama secundaria, completamente inédita, tanto en la obra como en la novela, de la existencia de una resistencia que se opone, sin éxito, al Tribunal. Otras tramas secundarias se encuentran en los archivos de audio de la web, donde se pueden escuchar tres interrogatorios y un monólogo de los detenidos,

que amplifican el efecto de la trama principal del proceso de K. desarrollado en la obra.

Dichas circunstancias nos llevan directamente a la expansión narrativa llevada por los **personajes**: si los personajes de la Lavandera, Block, y los Vigilantes en la adaptación teatral suponen una constricción o una compresión respecto a la novela original, en la experiencia transmedia se expanden rasgos de su personalidad que no se muestran en la obra, expresados a través de las redes sociales. Entre los personajes inéditos que expanden el UTM en la experiencia transmedia, encontramos al personaje protagonista de la detención en las acciones callejeras, que representa a un ciudadano indignado contra la existencia depredadora del Tribunal y que se ve, pese a su formidable y agresiva resistencia, reducido por los Vigilantes. La interacción personalizada desencadenada por la respuesta al formulario/interrogatorio de la web inicia una cadena de comunicaciones en la que entran en juego los Funcionarios, notificando la apertura del expediente, un Vigilante, que intenta extorsionar al acusado/espectador, otro Acusado que informa al acusado/espectador de que ha visto su expediente, y la introducción del personaje de Wolfahrt, que en su papel de protector, informa al acusado de las tres formas de absolución posibles. Precisamente Wolfahrt se construye específicamente para el UTM, replicando en cierta medida la función del Pintor en la obra teatral. Ambos indican a los acusados las formas de absolución y ambos trabajaron o trabajan para el Tribunal realizando retratos de sus miembros. Wolfahrt toma el nombre de un personaje de un capítulo inacabado de la novela, donde se lo menciona junto al Pintor, aunque sin especificar nada más. En el UTM es un antiguo fotógrafo del Tribunal que se rebela y acaba siendo procesado. Sus fotografías se exhiben junto a las de los artistas de Obituario en la exposición *Decomisos y Secuestros*, una exposición *comisariada* por un antiguo Magistrado, otro personaje, que quiere mostrar a los ciudadanos malagueños la corrupción de los detenidos exhibiendo sus obras, un concepto inspirado en la *Entartete Kunst* de Munich

en 1937<sup>50</sup>. Como decíamos, cuatro nuevos personajes son los detenidos que protagonizan los tres interrogatorios y un monólogo que se encuentran alojados en la web. Los tres detenidos se enfrentan a tres interrogadores inéditos que personifican el *ethos* del Tribunal. Por supuesto, nuevos personajes son los propios asistentes a la obra, que se convierten instantáneamente en acusado, y por último, el personaje protagonista, Josef K., también aparece en la experiencia transmedia a través de su expediente, a modo de ficha policial, que se envió en los paquetes postales. Se unen sus características físicas con elementos que provienen tanto de la obra como de la novela, como detalles de sus relaciones y trabajo, que expanden su biografía. La fotografía de la actriz que interpreta el personaje, junto con unas falsas huellas dactilares y el propio formato de la ficha, *materializa* al personaje fuera del escenario y lo anticipa. Es interesante destacar aquí que, del mismo modo que el UTM está constituido por elementos digitales y telemáticos, así como elementos físicos, los personajes del universo son tanto físicos, encarnados por los actores, como virtuales.

#### **4. Conclusiones**

En este capítulo queríamos reflexionar sobre el concepto extensamente utilizado de *expansión*, dentro de la bibliografía y la práctica de las narrativas transmedia, analizando el caso de *El proceso*. Volviendo a su relación con la adaptación, procede aquí adoptar el concepto de *transmedialización* en el sentido propuesto por Sánchez-Mesa y Baetens (2017), que se cumple en dos de los sentidos señalados por los autores, tanto la adaptación de la obra original, la novela de Kafka, a otro medio; como en el sentido puro del término, en el que se parte de un contenido demediado, que no tiene por qué materializarse en cada medio<sup>51</sup>: la expansión transmedia que tiene una narrativa y producción propias que hemos detallado aquí. Ambos procesos de la transmedialización se

---

<sup>50</sup> Exposición comisariada por Nieves Rosendo y Sonia Marpez, de Obituario.

<sup>51</sup> Sería muy interesante contraponer este concepto a la idea del ur-texto y de la biblia transmedia, sobre la que reflexionamos en un artículo temprano (Rosendo, 2015)

encuentran en el UTM de *El proceso de Kafka*, aunque éste sea una NT nativa. Pero nos interesaba el término expansión, como decíamos, por su uso en el contexto de las NT, pero también para resaltar el aspecto creativo de nuevos elementos narrativos, sobre la simple valoración de una NT como un *contenido* impreciso cuya *novedad* es aparecer en distintos medios. Como señalaba Baetens (2016), la especificidad mediática obliga a trabajar ese contenido de acuerdo con las propiedades de cada medio «In other words, medium-specificity is a constraint; an obstacle as well as a challenge» (*Op. cit.* pág. 48).

Queremos proponer aquí la aplicación del viejo concepto de *constricción literaria*<sup>52</sup> a la creación de contenidos en relación con los medios y plataformas escogidos para formar parte de una NT. La **constricción transmedial** en la creación de NT implica tener en cuenta tanto las constricciones narrativas, como las constricciones mediáticas, teniendo como eje siempre la premisa. En primer lugar, la constricción narrativa implica crear relatos, personajes, piezas del mundo, acciones, que mantengan la coherencia y la continuidad del UTM, sin caer en contradicciones ni en repeticiones inanes, aspectos básicos de una NT, y que permanezcan en sintonía con la premisa original. En el caso de *El proceso*, al ser su *tentpole* una adaptación de una obra universal, se precisaba asimismo *respetar* dicho antecedente, incluso *transmedializar* algunos de sus elementos sin que entraran en contradicción con la obra teatral. La constricción mediática obedece tanto a necesidades de producción como a necesidades directamente relacionadas con la premisa del proyecto y su narrativa. Dicha constricción debe jugar con todas las posibilidades de los medios escogidos, y emplear las más adecuadas siguiendo un criterio relacionado íntimamente con la inmersión y la coherencia del UTM, tanto en aspectos narrativos como los relacionados con el tono, el género y su estética. Una constricción fundamental en esta obra, junto con el imperativo de personalizar la participación, fue mantener la intranarratividad de todas las piezas para favorecer dicha

---

<sup>52</sup> No tanto en su versión oulipiana (*contrainte*) sino dentro de la vieja tradición del juego poético con los límites formales del ritmo, el verso y la estrofa.

inmersión, puesto que se deseaba que el público empatizara con el personaje protagonista. Lograr suspender la incredulidad, por así decirlo, implicaba alejar la atención del aparato, del medio, del espectáculo del dispositivo, para centrarla en la acción dramática o narrativa.

En el momento presente, donde por pura lógica industrial pero también por una corriente cultural, se tiende a adaptar, reinterpretar y mezclar materiales, temas, personajes y mitos preexistentes y también populares, las oportunidades que presenta crear una NT a partir de dichos materiales son obvias, pero no exentas de peligros. Si bien la llamada *comprensión aditiva* (Jenkins 2006) o el *impulso enciclopédico* (Murray 1999:94) de los fans favorecerá que doten a la NT de una profundidad que de otro modo es difícil lograr, hay que considerar que en la escritura de esta NT se debe guardar un equilibrio entre la premisa y punto de vista distintivo de la NT y la imagen general del mito o tema del que parte, algo que se une a esta idea de la *constricción*. En esta NT tuvimos que tener en cuenta que el público estaba familiarizado en mayor o menor grado con la temática de la obra, o al menos con el uso del adjetivo *kafkiano* en nuestra lengua.<sup>53</sup>

Todo esto nos lleva a una consideración ontológica de las NT: consideramos como tal las que presentan un *diseño deliberado*. El **diseño deliberado** de una transmedialidad que puede partir o no de la transmedialización de una obra previa, y que forma parte de un proyecto que es un **proceso** inacabado donde la participación de la audiencia también se toma en consideración para ser incorporada a ésta, y que por lo tanto está diseñada con distintas capas de profundidad que obedecen a su diversidad.

Un hecho diferencial de este caso es que, *El proceso, de Kafka* como obra teatral, hizo coincidir su producción con la preproducción y producción de la

---

<sup>53</sup> Para ampliar este punto, es preciso volver sobre las ideas de *transficcionalidad* de Richard Saint-Gelais y de *serialidad* de Matthieu Letorneux. Sobre la migración de personajes y personajes transmediales, vid Rosendo 2016b.

experiencia transmedia. Ésta no fue diseñada partiendo únicamente del texto teatral, o de un producto terminado, sino de todos los elementos que se iban perfilando en su producción. De una forma simultánea, el UTM de *El proceso* se levantó manteniendo una coherencia estética y volutiva y se benefició de contar con elementos dramáticos para su expansión. En cierto sentido, la especificidad del medio de origen determina cierta especificidad en la construcción de la experiencia y la expansión, precisamente amplificando las cualidades de la dramaturgia, y también limitada en su alcance temporal y espacial por el alcance de ésta. *El proceso* puede considerarse desde nuestro punto de vista una NT nativa, tanto por las circunstancias de su nacimiento como por las circunstancias de su producción.

Por último, no resulta menos interesante reflexionar sobre los límites de la representación de la obra, una valoración ligada con el sintagma impreciso de *teatro transmedia* y con la propia concepción del *transmedia storytelling*. Aquí hemos distinguido, a efectos prácticos, la representación de la acción previa personalizada dentro del edificio físico del teatro. Por un lado, la pieza teatral es, como hemos dicho, independiente del UTM, una magnífica adaptación de la novela de Kafka. Cumple así con los parámetros del *transmedia storytelling*, donde cada pieza es independiente. Por otro, el público accede a la representación habiendo tomado ya contacto con el universo de la obra en la acción teatral previa, como mínimo, y por tanto su experiencia se ve condicionada. Desde esta perspectiva, la obra debería considerarse como un todo desde el momento en que el público cruza el umbral del teatro. ¿Sería entonces *teatro transmedia*? Más allá de una denominación poco precisa que hace referencia al medio de origen, y que se emplea con fines comerciales, como *novela transmedia*, *literatura transmedia* o *videojuego transmedia*, si bien todos los medios son intermediales (Sánchez-Mesa y Baetens, 2017) no son *transmediales*, ya que la transmedialidad hace referencia a una multiplicidad de medios. Por otro lado, la independencia de la pieza teatral no la invalida como

parte de un UTM, como hemos dicho, y si consideramos que se hibrida con la acción previa en el edificio del teatro, tampoco.

En definitiva, se abren nuevas puertas para la reflexión a medida que la transmedialidad se estudia cada vez desde una óptica más precisa y se van ofreciendo nuevos casos de estudio cada vez más interesantes, un vanguardismo que, por otro lado, siempre ha sido la característica más destacable del teatro.

## **Bibliografía**

Baetens, J. (2016). «Between adaptation, intermediality and cultural series: the example of the photonovel» en Sánchez-Mesa Martínez, D., Alberich-Pascual J. y Rosendo N. (coords) *Artnodes*, no. 18, Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona, págs. 44-55.

Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments. PhD diss.*, University of Sydney, Sydney.

Dowd T., Niederman M., Fry M. y Steiff J. (2015). *Storytelling across worlds: Transmedia for creatives and producers* Focal Press, Routledge, Massachusetts.

Jenkins, H. (2011). *Transmedia 202: Further reflections*, en [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html) (último acceso el 14 de septiembre de 2018).

Jenkins, H. (2009). *The revenge of the origami unicorn: Seven principles of transmedia storytelling*, en [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html) & <http://henryjenkins.org/2009/12/>

revenge\_of\_the\_origami\_unicorn.html (último acceso el 14 de septiembre de 2018).

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*, New York University Press, Nueva York.

Long, G. A. (2007) *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company. PhD diss.*, Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts.

Murray, J. (1999) *Hamlet en la holocubierta*, Editorial Paidós, Barcelona.

Rosendo, N. (2016a). «Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos», en *Icono14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, vol.14, no. 1, Asociación Científica Icono14, Madrid, págs. 49-70.

Rosendo (2016b). «Character-centred transmedia narratives Sherlock Holmes in the 21st century», en Sánchez-Mesa Martínez, D., Alberich-Pascual J. y Rosendo N. (coords), *Artnodes*, nº18, Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona, págs. 20-27.

Rosendo (2015). «The Map Is Not the Territory: Bible and Canon in the Transmedial World of Halo.» en *Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 3)/Medienkonvergenz und transmediale Welten (Teil 3)*, nº 22, Eberhard Karls Universität Tübingen, Tubinga, págs. 54-64.

Sánchez-Mesa Martínez, D. y Baetens J. (2017). «La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comparada, los estudios culturales y los new media studies», en *Tropelías. Revista de Teoría de*

*la Literatura y Literatura Comparada*, nº 27, Universidad de Zaragoza, págs. 6-27.

Scolari, C. A. (2012). «The triplets and the incredible shrinking narrative. Playing in the borderland between transmedia storytelling and adaption» en Ibrus I. y Scolari C. A. (coords.), *Crossmedia innovations: Texts, markets, institutions, education*, Peter Lang, Berlín.

## **IV.5 On the Affective Reception of Characters: A Response to Nicolle Lamerichs.**

### **Referencia normalizada:**

Rosendo N. (2022): "On the Affective Reception of Charaters. A Response to Nicolle Lamerichs". *Narrative*, 29 (3), 206-209. <https://muse.jhu.edu/article/855324>

### **Abstract:**

*Fans of games and media have generally been analyzed as social communities that invest in particular narratives. Their reception is not just critical, but affective, spanning a wide range of emotions from love and nostalgia to frustration. In this essay, I propose a model of affective reception that attends to both textual representation and affective responses of audiences. By drawing from affect theory, I conceptualize affect as a dynamic process with social, political, and temporal dimensions. I apply this model to the controversy around the playable character Cassandra from Assassin's Creed: Odyssey, which functions as a case study to show how affective reception works in practice. Ultimately, I argue that to understand contemporary media and their characters, we need to look deeper into these affective responses of different interpretive communities.*

### **Keywords:**

*haracter, transmedia, affect, fandom*

NICOLLE LAMERICHS PROPOSES A HOLISTIC CHARACTER analysis model based on affective theory. This model addresses not only the textual dimension of the characters, but also their social, political, and temporal dimensions. Lamerichs calls it a model of *affective reception* and its object is to analyze

characters, especially con- temporary ones, taking into account their general tendency to appear across different media and games. As a case study, she proposes the controversy generated around the playable character of Kassandra, from *Assassin's Creed: Odyssey (2018)*. In this response, I endorse adding the affective response as key to the study of transmedial characters, but I want to re-examine the choice of a single-medium character as a case study and the relationship of this model with the textual dimension.

It is a fact that character mobility between different media has increased in an unprecedented way during this century. As Lamerichs points out, there is a general tendency to build character-driven stories and, at the same time, both new and estab- lished characters appear more frequently in more than one medium. This is precisely the definition of so-called *transmedial characters*. Scholars have given consider- able productive attention to these phenomena (see Kinder; Uricchio and Pearson; Margolin; Jenkins; Saint-Gelais; Ryan; and Bertetti). I've discussed the issue of how audiences recognize transmedial characters and how they revise their conceptions of these characters as new iterations introduce new traits (Rosendo). Lamerichs' pro- posals build on this work by Grossberg, Scott, and Ahmed, as well as her previous research (Lamerichs). Thus, studying a character solely as a story world entity is not sufficient. Lamerichs's affective response model can bring a new perspective to the study of transmedial characters in terms of the key traits that define them and help them to be identified by the public. Those key traits could change through time, as the appreciation of the character by the fan base could change too, as the author points out in the cases of Sonic the Hedgehog and The Punisher. Due to the fan pressure, the representation or even the existence of the character could change.

I would like Lamerichs's proposal to define more accurately the importance of the textual dimension and its relationship with the affective one. The affective response to the textual construction is what gives us a real measure of that

response's influence on the development of the characters. The affective response is the footprint left by the fans in the history of that fiction, which in the future will be the footprint of a historical, political, and social context. One cannot exist without the other, as we have seen in some of the examples proposed by Lamerichs. The text—understood as something that can evolve over time—is the crime scene that helps us to outline the character and the contributions of the audience about her. In short, the affective response of the fans can provoke significant changes in the development of the characters that have their reflection in the textual dimension as a primary source. For that reason, the relationship between these two dimensions—textual and affective—should be more precise in the proposal.

The example proposed by Lamerichs depicting this relationship is complicated, because the character does not appear again in the series nor in other media. We are not talking here about a transmedial character, but rather a transmedia franchise. Still, the affective response model could be applied to trace Ubisoft's reaction in the following chapters of the series. For instance, in *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) there are compelling characters that share with Cassandra some key traits. This brings us to the importance of *seriality*, one of the principles of transmedia storytelling. In the proposed case, both the previous and the later installments of the series contextualize the audience's response and expectations.

This model therefore has a transmedia perspective and can contribute to the answer as to why transmedial characters are recognizable by the audience in addition to their name or IP. From the perspective of the specificity of video games, without forgetting that they are part of this predominant aesthetic of transmediality, the model can help to complement dynamic models, and answer the question of why certain characters from the world of video games have lent themselves to more satisfactory adaptations to other media.

This ongoing proposal enriches the study of the development and evolution of characters in the contemporary media field, offering a new tool for our better understanding of the relationships between the industry and the audience. The affective response model could provide answers to the dynamic changes and evolution of new and old characters in their path through different media.

## **Works Cited**

Bertetti, Paolo. *Conan il mito [Conan the Myth]*. Pisa: ETS, 2011.

Bertetti, Paolo “Toward a Typology of Transmedia Characters.” *International Journal of Communication* 8 (2014): 2344–2361.

Jenkins, Henry. “Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.” *MIT Technology Review*, 2003. <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/> (accessed 6 January 2022).

Kinder, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Oakland: Univ. of California Press, 1991.

Margolin, Uri. “Characters and Their Versions.” In *Fiction Updated: Theories of Fictionality, Narratology, and Poetics*, edited by Calin-Andrei Mihailescu & Walid Hamarneh, 113–132. Toronto: Univ. of Toronto Press, 1996.

Ryan, Marie-Laure. “Transmedial Storytelling and Transfictionality.” *Poetics Today* 34.3 (2013): 361–388.

Rosendo, Nieves. “Character-centred transmedia narratives. Sherlock Holmes in the 21st century.” *Artnodes* 18 (2016): 20–27.

Saint-Gelais, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Éditions du Seuil, 2011.

Uricchio, William, and Roberta E. Pearson. "I'm Not Fooled By That Cheap Disguise." In: *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*, edited by William Uricchio and Roberta E. Pearson, 182–213. New York: Routledge, 1991.

Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge, 2012.

*Narrativas transmediales:  
revisión conceptual y propuesta de una taxonomía y modelo de análisis*

## **IV.6 Está usted detenido: la frontera borrosa entre la realidad y la ficción en las narrativas transmediales españolas. Una reflexión sobre el principio de extraibilidad versus inmersión.**

### **Referencia normalizada:**

Rosendo N. (2022). Está usted detenido: la frontera borrosa entre la realidad y la ficción en las narrativas transmediales españolas. Una reflexión sobre el principio de extraibilidad versus inmersión. En Sánchez-Mesa & Alberich, J. (Eds.): *Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital*. Valencia, Editorial Tirant Lo Blanch, pp. 121-131 (Pendiente de publicación)

### **Introducción**

En junio de 2020, la agencia publicitaria Brother, de Madrid, creó un anuncio para Netflix que se podía ver en las marquesinas del transporte público de la ciudad. En el primer año de la pandemia, este anuncio publicitaba una hipotética sexta temporada de la serie distópica Black Mirror con el lema "Black Mirror. 6th season. Live Now, everywhere", al que acompañaba una imagen que actuaba como un espejo que reflejaba la realidad externa: la calle y sus transeúntes.<sup>54</sup> Vivíamos en ese momento una realidad tan distópica como la representada por la serie, y el espejo en sí hacía referencia al juego de palabras de su título: la pantalla negra de nuestros dispositivos electrónicos, desde el móvil a la smart TV, una pantalla a la que nos asomamos para sumergirnos en otros mundos, pero que incluso apagada ofrece el reflejo oscuro de la realidad, actuando como un espejo.

---

<sup>54</sup> "Black Mirror. 6ª temporada. Vívela ahora, en todas partes". Puede consultarse en su cuenta de Instagram, brothermadrid: <https://www.instagram.com/p/CA-CApujZg9>

Tres lustros después de la publicación de *Convergence Culture* de Henry Jenkins, el libro que cristalizó el concepto de transmedia storytelling, esta nueva estética del relato repartido entre distintos medios y plataformas que incluye la participación de la audiencia, es también una lógica que se encuentra presente ya en casi cualquier producto audiovisual. La idea de contar un relato empleando todos los medios al alcance no es nueva, como demuestran ya numerosos estudios sobre transmedia archaeology (vid. Scolari, Bertetti, Freeman 2014; Bertetti 2018) o las sucesivas publicaciones del Proyecto de Investigación NarTrans55 (vid. Sánchez-Mesa 2019), pero el transmedia storytelling se encuentra indefectiblemente unido al auge de la comunicación digital y a la idea inicial de una cultura de la convergencia de medios nuevos y viejos desarrollada por Jenkins (2006). Llegados ya a esta tercera década del siglo XXI, podemos estar de acuerdo con la idea de la aparente prevalencia de la estética transmedia (vid. Jenkins 2006, Alberich-Pascual y Gómez-Pérez 2017) que parece presente en casi cualquier producto o contenido que emplee medios digitales para su circulación y promoción. Como apuntó Carlos A. Scolari en “Transmedia is dead. Long live transmedia!” (2019) la ubicuidad del fenómeno puede llevarnos a no distinguir entre una narrativa transmedial de la que no lo es, porque si todo es transmedia, nada puede serlo. Queda entonces revisar sus principios y características para reflexionar sobre la transformación que ha sufrido tanto su teoría como su aplicación. En esta propuesta, queremos detenernos sobre uno de los principios del transmedia storytelling desarrollados por el propio Henry Jenkins en 2009, el de la inmersión versus extraibilidad, y su relación con un fenómeno también muy presente en el diseño las narrativas transmediales, que es el borrado de fronteras entre el mundo ficcional y la realidad. Otro de los objetivos es la propuesta de la ampliación del principio de extraibilidad para que incluya aquellos fragmentos de las narrativas transmediales que llegan hasta nosotros de forma virtual, a través de

---

55 Proyecto I+D Narrativas Transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación periodística y performance en la era digital CSO2013-47288-P. Ministerio de Economía y Competitividad. IP Domingo Sánchez-Mesa Martínez. [www.nar-trans.com](http://www.nar-trans.com)

dispositivos digitales. Un tercer objetivo y más amplio es el de presentar las narrativas transmediales como objeto de estudio privilegiado en las relaciones entre realidad y ficción. La importancia de este tercer objetivo se explica por el actual momento en que las reflexiones sobre los límites de estas relaciones o sobre el estatus de la post-ficción y sus variantes son muy relevantes, a lo que se le suma la reciente discusión sobre la llamada posverdad.

### **1. Dioramas y peluches: inmersión y extraibilidad**

En diciembre de 2009 Henry Jenkins detalló en una entrada de su blog lo que denominó como principios del transmedia storytelling. Estos siete principios han tenido mucha repercusión y han sido recogidos en numerosas publicaciones al respecto, pero nosotros empleamos aquí la traducción que hizo Carlos Alberto Scolari para su libro *Narrativas transmedia*. Cuando todos los medios cuentan (2012) : expansión vs. profundidad; continuidad vs. multiplicidad; inmersión vs. extraibilidad; construcción de mundos; serialidad; subjetividad; y realización.

Es interesante destacar que los principios binarios no se encuentran necesariamente en una oposición total, como nos pueda sugerir la palabra *versus*, sino que sugieren una gradación si pensamos en su acepción latina hacia, frente a, como dos extremos de una misma dimensión. Por lo tanto, el principio que nos interesa aquí, se refiere a dos polos de un mismo fenómeno, que no es otro que la frontera liminal entre el mundo ficcional o representado en la narrativa transmedia, y el mundo desde el que accedemos a la misma, nuestra realidad. Esta interpretación se apoya en el propio texto de Jenkins sobre este principio, en el que relató su visita al museo del Studio Ghibli en Japón. En el exterior del museo, cuenta Jenkins, puede visitarse una zona llena de dioramas, de maquetas de pequeños mundos en miniatura, y una cita de Hayao Miyazaki, cofundador del estudio de animación, recogida por Jenkins:

Just as people wished to make pictures move, they wished to look inside a different world. They yearned to enter a story or travel to a faraway land. They

longed to see the future of the landscapes of the past. The panorama box with no moving parts was made much earlier than the Zoetrope. (2009)<sup>56</sup>

Para Jenkins, los dioramas y la reflexión de Miyazaki indican ese deseo del público de asomarse a los mundos de fantasía del cine. Lo propone como ejemplo de inmersión en esos mundos ficcionales, cruzando el umbral, observando a través de un pequeño agujero, yendo al cine o entrando en un parque de atracciones. Se ha escrito mucho sobre la inmersión como efecto deseado en las obras de ficción y no ficción, pero vale la pena retomar aquí la reflexión de Frank Rose en 2011, en su influyente libro *The Art of Immersion*, donde llamaba al fenómeno de las narrativas transmedia deep media, y donde afirmaba que, entre las pocas cosas de las que podíamos estar seguros observando la industria de entretenimiento de Hollywood y los grupos de comunicación asociados, llegados a este siglo, es que la gente quería sentirse sumergida en estas ficciones. El problema era cómo escribir estas historias, y el problema también era otro bastante importante ya entonces: “And how do we handle the blur—not just between fiction and fact, but between author and audience, entertainment and advertising, story and game?”<sup>57</sup> (Rose 2011:8).

El otro polo de este principio, la extraibilidad, es ejemplificado por Jenkins con la tienda de recuerdos que se encuentra al otro lado del museo. Allí es posible comprar figuras, peluches, tallas, y diversos objetos relacionados con los mundos y personajes nacidos en el Estudio Ghibli. Para él son objetos del mundo ficcional que ocupan un lugar en nuestra vida cotidiana:

---

<sup>56</sup> “De la misma forma que la gente quería lograr que las imágenes se movieran, querían mirar dentro de un mundo distinto. Anhelaban entrar en un relato o viajar a tierras lejanas. Querían ver el futuro de los paisajes del pasado. El diorama sin partes móviles fue creada mucho antes que el zoótropo.”

<sup>57</sup> “¿Y cómo enfrentamos el desdibujado, ya no entre la ficción y el hecho, pero también entre el autor y la audiencia, el entretenimiento y la publicidad, el relato y el juego?”

In immersion, then, the consumer enters into the world of the story, while in extractability, the fan takes aspects of the story away with them as resources they deploy in the spaces of their everyday life. (Jenkins, op. cit.)<sup>58</sup>

Así, se ha interpretado este polo opuesto a la inmersión como algo relacionado con el marketing y la rentabilidad de la ficción en forma de venta de productos derivados:

Por otro lado, el mercado de los gadgets (juguetes, disfraces, etc.) nos permite extraer elementos del relato y llevarlos al mundo cotidiano. Así los niños pueden ver a Harry Potter en el cine o jugar con él en la Wii [ejemplos de inmersión], pero también pueden crear nuevas historias con los muñecos de Lego inspirados en ese mundo narrativo. (Scolari 2012, p.40)

No nos interesa este principio porque refleje la lógica industrial que parece permear todo lo relacionado con las narrativas transmedia, como las expansiones sin fin que al menos ofrecen ciertas garantías de inversión a los productores o la venta de productos con su marca. Es cierto que hace ya mucho tiempo que Star Wars demostró que la mayor ganancia no era la venta de entradas, sino la venta de objetos relacionados con su universo, y la utilización de su marca, ahora de Disney, para vendernos también otros contenidos y suscripciones. Si volvemos a lo expresado por Geoffrey Long en su tesis sobre transmedia storytelling dirigida por Jenkins en 2007, una caja de cereales con el logotipo de Star Wars no es un ejemplo de narrativa transmedia, sino de transmedia branding, ya que no aporta nada al relato (Long 2007:38). Quizá es por este motivo por el que Scolari pone el acento en el uso de estos objetos como juguetes, donde se pueden crear nuevas historias. Decíamos que el principio de extraibilidad nos interesa porque, en cierta medida, se presenta como una prueba, al menos emocional, de la materialidad de ese mundo ficcional. Es un

---

<sup>58</sup> “En la inmersión, por lo tanto, el consumidor entra en el mundo del relato; mientras que en la extraibilidad, el fan toma aspectos del relato como recursos que utiliza en los escenarios de su vida diaria”

objeto que ha llegado desde el otro lado del umbral. Nos conecta de alguna forma con lo que hay al otro lado.

Un ejemplo clásico de una narrativa transmedia temprana en la primera década del siglo XXI, fue la promoción del álbum *Year Zero* de Nine Inch Nails, la banda de rock industrial del compositor Trent Reznor. Comenzó con un juego de realidad alternativa en 2007: en la parte trasera camiseta de la gira en curso, algunas letras que conformaban las ciudades y salas de la gira se encontraban destacadas sobre otras, y si se reunían manteniendo el orden, componían la expresión *I am trying to believe*. Estamos hablando de principios el siglo XXI, así que, con bastante lógica, algunos fans buscaron en Internet una web con ese nombre, y se encontraron con una página, ahora inactiva, llena de teorías de la conspiración y textos de clásicos distópicos, como *Nosotros*, de Euvgeni Zamiátin (1924). Por otro lado, también se depositó una pequeña memoria flash en el baño de uno de sus conciertos en Lisboa. En dicha memoria se encontraba la canción inédita *My Violent Heart*, cuyo final, lleno de estática, fue compartido y analizado por los fans que se habían organizado en grupos de investigación a través de Internet y que les llevó a otra pista. Así iban resolviendo acertijos colaborativamente en red, todo ello ambientado en el mundo postapocalíptico del álbum y en la premisa de la inevitable rebelión frente a lo establecido (vid. Hall 2009). El final de toda esta campaña fue un concierto “clandestino” de la banda en la ciudad de Los Ángeles, y al que los fans llegaron tras resolver una serie de acertijos y seguir muchas pistas. El concierto fue interrumpido por una especie de equipo SWAT del futuro, todo ello dentro de la narrativa del álbum. Así, esta propuesta transmedia combinaba inevitablemente la participación y coordinación de los fans a través de Internet, con una gran cantidad de pistas y de objetos del mundo de *Year Zero* que existieron también en el mundo real. Todo ello, páginas web, memorias flash, camisetas, búsquedas del tesoro virtual, envíos de paquetes con panfletos y pegatinas de la resistencia, eran objetos que iban abriendo umbrales, un ejemplo de extraibilidad que lleva al evento performativo final, con la máxima

inmersión. Un recorrido de un polo a otro de la dimensión liminar del transmedia storytelling, algo que Trent Reznor entendió muy bien: “It ’s not about slapping something on top of an existing experience. It must be its own entity. Make the experience as immersive as possible for fans.”<sup>59</sup>

Esta estrategia, en la que tras ir siguiendo el camino de losas amarillas, se llega a un evento inmersivo que reúne todas estas evidencias extraídas de ese mundo, se ha empleado en numerosas ocasiones. Un ejemplo clásico en nuestro país fue la estrategia desarrollada por Transmedia Storyteller, una agencia especializada en transmedia storytelling, para promocionar la cuarta temporada de la serie (2014) de Juego de Tronos en Canal +. Esta narrativa transmedial contaba con una webserie, una parte lúdica con un juego en una red social que mezclaba el universo ficcional de la serie de HBO y las novelas de George RR Martin con el mapa de España, y un acto final en la plaza de Callao, donde los fans participaban concluyendo el relato construido para esta campaña, titulado 19 Reinos. El eslogan de esta campaña fue “Si lo vives, es verdad”.<sup>60</sup> Podemos mencionar también la participación de los fans de la serie transmedia de PlayZ Si fueras tú (2017) del guionista y productor transmedia Pablo Lara Toledo, que vieron recompensada su lealtad y participación en el desarrollo de la serie asistiendo a una fiesta de Halloween que sucedía en el capítulo séptimo, es decir, formando parte activa de ese universo.<sup>61</sup>

De esta forma, los objetos pertenecientes al mundo ficcional, ya sea un panfleto de los rebeldes, una memoria flash o una punta de flecha, se convierten en testigos de la existencia del mismo. Una parte del universo ficcional se encuentra con los fans y esto genera una respuesta afectiva (vid. Harvey 2018,

---

<sup>59</sup> “ No se trata de soltar algo al principio de una experiencia que ya existe. Debe tener su propia entidad. Debe convertir la experiencia en lo más inmersiva posible para los fans”. ”Reznor adopts unusual Web campaign for new album”, Michael Paoletta para *Reuters*, 2 de abril de 2007. <https://www.reuters.com/article/us-nineinchnails-idUSN0233620220070402>

<sup>60</sup> Véase <https://stroke114.com/proyectos/19-reinos>

<sup>61</sup> Vídeo con el making of del capítulo: <https://www.rtve.es/play/videos/si-fueras-tu/si-fueras-tu-making-del-capitulo-7/4268893/>

Blake 2017) que puede emplearse para aumentar su participación y compromiso. Pero si lo objetual tiene mucha carga afectiva, lo virtual también puede jugar su papel en el polo de la extraibilidad.

## **2. Del círculo mágico a la pantalla negra: ubicuidad de lo virtual real y ficcional**

El principio de inmersión vs. extraibilidad se refiere, como hemos propuesto, a la dimensión liminar entre el mundo ficcional y la realidad. Es evidente que hay un elemento lúdico en toda la actividad desarrollada por los “cazadores y recolectores de información” a los que se refería Jenkins, los fans (op. cit., 31), y que dicha información nos llevará por fin a atravesar el “círculo mágico” al que se refería Johan Huizinga en *Homo Ludens* (1938) para dejar nuestra realidad en suspenso.

Pero, como proponemos en la introducción, el concepto de extraibilidad debe ampliarse a un fenómeno que, en la época en que Jenkins describió sus principios, todavía no era tan prevalente<sup>62</sup>: nuestra pequeña pantalla negra, el smartphone que llevamos siempre con nosotros. Es a partir de la primera década de este siglo cuando este aparato se transforma en lo que conocemos hoy, gracias al auge de las redes sociales y la compartición de imágenes, las aplicaciones móviles, su uso como segunda pantalla, o como primera pantalla para servicios de streaming y cualquier otro tipo de entretenimiento, y como elemento indispensable para desarrollar nuestro trabajo o realizar operaciones con servicios privados y públicos. A través de la misma pantalla accedemos a nuestras cuentas bancarias y a las series que estamos viendo. A los vídeos breves de gente bailando y a los materiales de un grado universitario. Podemos gestionar nuestros impuestos, nuestros resultados médicos o pagar la cena con el mismo aparato con el que leemos cómics y libros, o escuchamos ficciones sonoras y podcasts de historia, ciencia y tecnología. La pantalla negra del móvil,

---

<sup>62</sup> El primer iPhone (iPhone 2G) se presentó públicamente en 2007, y su diseño sin apenas botones y una pantalla táctil marcó el desarrollo posterior de los teléfonos móviles.

con su presencia constante en nuestras vidas, es una puerta perfecta por la que el relato puede colarse, más aún si recordamos que las narrativas transmedia llevan casi desde los inicios aprovechándose de la fuerza adictiva, permanente y ubicua de las redes sociales, especialmente diseñadas en todos sus aspectos para ello. (vid. Lanier, 2018).

En España, la serie *El barco* de Antena 3 (2010-2013), producida por Daniel Écija, se convirtió en un fenómeno social y una referencia como temprana narrativa transmedia por sus twitter-episodios, que a través de hasta 14 perfiles distintos desarrollaban la trama de la serie (Mayor, 2014). *El barco* tuvo además un videojuego y un posterior reality show, sin apenas éxito. Cinco años después, el desarrollo de los personajes y sus vidas a través de las redes sociales volvió a funcionar con la adaptación española de la serie noruega *SKAM* ('vergüenza'), en Movistar+. *Skam España* (2018-2020) es una serie juvenil de cuatro temporadas que representa de forma polifónica las vivencias y preocupaciones de un grupo de adolescentes en episodios de corta duración, que van de los 20 a los 40 minutos (Mateos, 2021). Se desarrolla transmedialmente a través de la web de la serie, donde se publican mensajes entre personajes con el formato de la mensajería y red social Whatsapp; pero lo más destacable son los 20 perfiles de Instagram de los personajes de la serie, donde los espectadores podían, sincrónicamente, anticipar, ampliar, compartir y comentar acontecimientos de la vida de los mismos que iban a ser tratados en los episodios sucesivos. Algunos de estos personajes también tenían cuentas en Youtube y Spotify, redes sociales y plataformas de vídeo y música en streaming, respectivamente. *Skam España* fue un éxito entre el público juvenil y la crítica y su seguimiento por redes sociales fue muy importante (op. cit.).

Como vemos, varía la red social elegida, en consonancia con los gustos y las dinámicas del público objetivo del momento, pero continúan siendo utilizadas como herramienta para asomarse al mundo de estos personajes. De Twitter a Instagram, estas cuentas comparten su espacio en la red social con cuentas de

entidades reales, entre ellas las cuentas de sus fans. El juego es obvio, pero no por ello deja de ser menos fascinante para el seguidor de la serie: mientras espera a que el transporte público le lleve a su destino, un mensaje en la pantalla puede avisarle de que un personaje ha publicado una fotografía, una ventana a un mundo que parece funcionar paralelamente a su realidad y que sostiene en la palma de su mano. Es probablemente el objeto que contempla más veces al día.

No se trata de un fenómeno nuevo: la ficción atraviesa el espejo de Alicia y, deformada por el viaje, se representa en nuestra realidad. Para Mark J. P. Wolf (2012), todos los mundos imaginarios se vuelven transmediales al cabo de un tiempo. Los medios son entonces ventanas a través de las cuales nos asomamos a vastos mundos transmediales. Existen géneros de la ficción donde este enganche, también emocional, se produce de una forma más natural que con géneros como la fantasía. Es difícil creer que Westeros ha llegado a los cines de Callao en Madrid, pero es más fácil creer que estamos a un paso de entrar en la distopía, como hemos visto con *Year Zero*, o que lo imposible, siguiendo a David Roas en su definición de lo fantástico, rompe fronteras con lo real (Roas, 2011, p. 48). Un ejemplo clásico y el primero empleado por Jenkins como narrativa transmedia es *The Blair Witch Project* (Myrick y Sánchez, 1999). Tanto en *Convergence Culture* (2006) como en la entrada de su blog titulada “Transmedia Storytelling 101” en marzo de 2007, Henry Jenkins presenta esta obra como el ejemplo del nacimiento de una estética transmedia en el mundo del entretenimiento y comunicación estadounidense. Un fenómeno, el de su increíble éxito en taquilla, apoyado en una base de fans reunidos alrededor de una página web que comenzó antes de un año de su estreno. En dicha web se documentaba la desaparición de los personajes del film, y por tanto, la mitología del universo ficcional. El origen de la leyenda de la bruja, la leyenda del propio pueblo de Blair, más tarde refundado como Burkittsville; la cronología de las distintas desapariciones y misteriosos asesinatos durante dos siglos ocurridas en sus bosques; y las evidencias y noticias de la desaparición de

los tres estudiantes del relato (Jenkins, 2006, p. 99). La finalidad de la página web era dotar a la ficción de la mayor entidad y realismo posible. En palabras de Ed Sanchez en 2003 (op. cit. 103 y sig.): “Everything was based on this one decision to make everything as real as possible... Let’s continue with the prime directive—the idea that this is a website put up by people interested in the case, trying to bring justice or closure or promote an investigation into the mystery.”

Cuando la película se estrenó en el festival de Sundance, para acompañar el estreno se colgaron algunos carteles de búsqueda de los protagonistas del falso documental. Esto no era más que un juego con el público, porque ya se sabía, casi desde el primer minuto, que se trataba de una ficción. A pesar de que en numerosas charlas profesionales y blogs orientados al transmedia storytelling se diga que el público creyó en ello, los autores hacía tiempo que habían desvelado la verdad en entrevistas por televisión y medios especializados, algo que por otra parte era patente en la propia arquitectura de la web, una vez el proyecto siguió en marcha. Estos carteles eran parte del juego ficcional, como la web donde se intentaba resolver la desaparición de los estudiantes, una web que en 1999 no tenía la apariencia de una web promocionando una película.<sup>63</sup>

¿Por qué volver a este ejemplo clásico de transmedia storytelling? Además de prefigurar modelos para narrativas posteriores, nos permite reflexionar sobre la importancia del medio empleado y de su retórica a la hora de lograr que la frontera entre la realidad y la ficción se difumine. Cuanto más novedosos sean los medios, plataformas, servicios formatos o redes sociales, menos establecida estará su retórica, que distingue entre un discurso y otro, entre lo real y lo ficcional, y más difícil será distinguir si lo que estamos viendo es una representación del mundo real o una representación de un mundo ficcional. En

---

<sup>63</sup> Puede compararse, por ejemplo, con la de *The Last Broadcast* (Avalos y Weiler, 1998) de temática similar: <https://web.archive.org/web/20210223194441/http://www.thelastbroadcastmovie.com/>

una entrevista relativamente reciente<sup>64</sup>, Ed Sánchez admitió que hoy en día la película no hubiera tenido el éxito que cosechó en su momento. Hubiera pasado desapercibida hoy en día, entre otros muchos motivos por la saturación de la red, pero en su momento logró el éxito porque la ficción se asomaba a la realidad desde un umbral que todavía estaba formándose, donde la retórica para reconocer lo real de lo que no lo es, en el mundo virtual siempre en movimiento, no se había establecido, y lo que sí era real es que todavía su uso estaba restringido a una comunidad que provenía en gran parte de un sector aficionado a los juegos y a los avances tecnológicos. Cuando la serie *Compañeros de Antena 3* (1998-2002) estaba dando sus mejores índices de audiencia, en su primer episodio de la sexta temporada y relacionado con la trama del secuestro de una prostituta, se vio en pantalla una dirección web llamada [www.totaldeath.net](http://www.totaldeath.net). Según declaraciones de Manuel Ríos San Martín<sup>65</sup>, uno de sus productores ejecutivos, la cantidad de visitas a esta web, que ofrecía contenido intranarrativo inédito, hizo que se cayera el servidor de Antena 3 donde estaba alojada. Estamos hablando del año 2002 y, evidentemente, la tecnología no tenía el alcance que tiene ahora.

La resolución de misterios que comienza aparentemente como sucesos reales y que se van revelando como un juego para sus seguidores ha tenido su continuación en formatos experimentales que mezclan la tradición de la tuitliteratura con las narrativas transmedia. En Madrid, en 2018, algunas personas se dirigieron a unas coordenadas de un espacio real, físico, que habían visto en Twitter. Querían ayudar a Nela García, una joven que investigaba la procedencia de un móvil que se había encontrado casualmente y que la conectaba con algo llamado Red Monkey. Los fans subieron sus fotos a la red y compartieron coordenadas entre ellos para intentar solucionar el caso, entre otras muchas iniciativas. El hilo de Twitter de Red Monkey, creado por Modesto

---

<sup>64</sup> “The Blair Witch Project at 20: Wht It Can’t Be Replicated”, por Jake Kring-Schreifels para The New York Times, 30 de julio de 2019. <https://www.nytimes.com/2019/07/30/movies/blair-witch-project-1999.html>

<sup>65</sup> Entrada en el blog La Cronosfera, 30 de marzo de 2020. <https://lacronosfera.com/companeros/>

García y Manuel Bartual<sup>66</sup>, es un ejemplo de narrativa transmedia donde lo real y lo ficcional se mezclan conscientemente, empleando el vasto escenario de lo real como apoyo para el mundo ficcional. Pero para que ese paso del umbral se realice, antes los fans han extraído un pedazo del mundo ficcional en la pantalla negra de su móvil o de su ordenador. Los fans de Red Monkey usaron la brújula de la narrativa de la historia para llegar a un escenario real y tremendamente inmersivo.

Un ejemplo de extraibilidad son, desde luego, los disfraces o juegos de Águila Roja (TVE 2009-2016), donde el disfraz, como elemento de juego performativo, encaja de forma excelente con la definición de Jenkins y sus interpretaciones más frecuentes. Por otro lado, cuando empezamos a pensar en el uso intensivo de la telefonía móvil y en cómo en un mismo aparato se conjugan elementos reales con ficcionales, es el momento de plantearse que no es lo mismo lo que ocurre offline y online que la realidad palpable y la realidad virtual. En otras palabras, lo virtual también es real y, por lo tanto, aquellos contenidos/objetos que virtualmente trasladamos a nuestro apartado de lo real, como es seguir una serie de pistas para encontrar una localización, son también ejemplos de extraibilidad. En cualquier caso, su materialidad se manifiesta en el propio aparato y su interfaz.

### **3. Monedas y llaves para el espejo de Alicia**

En 2016, dentro del proyecto escénico Factoría Echeagaray del Ayuntamiento de Málaga, se representó una adaptación teatral de la novela de Franz Kafka El Proceso (1925), realizada por la dramaturga Belén Santa-Olalla y su compañía Stroke<sup>114</sup>. Esta obra incluía una narrativa transmedia cuya premisa era hacer partícipe al público de las emociones que experimentaba Josef K, el protagonista de la obra, que había sido detenido sin saber el motivo, y que se desarrollaba días y minutos antes de la representación. El universo creado

---

<sup>66</sup> Puede consultarse completo en la página La Hiloteca, creada por Bartual: <https://lahiloteca.com/hilo/redmonkey/>

contaba con una representación online pero también con elementos offline (Rosendo, 2019). Con los trabajos artísticos surgidos de una colaboración con un colectivo local llamado Obituario, se organizó una exposición en el local de Microteatro como si uno de los miembros del Tribunal de la novela la hubiera comisariado. Se realizaron performances callejeras, con la detención de ciudadanos por parte de los Vigilantes frente a un sorprendido público incidental. Se realizaron acciones personalizadas entre estos personajes y el público en el exterior de la sala antes de la representación. Se distribuyeron carteles y afiches, se enviaron sobres con citas y un expediente de Josef K a personalidades relevantes del teatro y del mundo de la comunicación. Pero uno de los elementos que tuvo más éxito fue el de las llamadas telefónicas y los mensajes SMS personalizados al público que se había inscrito en la web del Tribunal, cándidamente, contestando un pretendido interrogatorio. Una de las llamadas fue la más impactante entre el público encuestado, en la que un Vigilante, un personaje oscuro perteneciente al universo de la novela y de la obra, les recordaba que estaban detenidos (op. cit.). Y, como Josef K., el público no sabía por qué. Una llamada de teléfono todavía está asociada al devenir de la vida cotidiana, y en ningún caso a nada más ficcional que una nueva promoción de telefonía. Que en un momento imprevisto la ficción irrumpiera en lo real, con la voz de un Vigilante diciendo “está usted detenido”, era un elemento que aún en 2016 causaba una sorprendida y —no siempre— encantada respuesta del público, totalmente sorprendido por el literal universo kafkiano de la obra.

#### **4. Conclusiones**

Esta vuelta a ejemplos clásicos para unirlos con otros más actuales sirve para evidenciar el peso de los avances tecnológicos y, con ellos, los cambios en los usos sociales de ciertas plataformas, servicios y medios por parte de las audiencias. Pero a pesar de esos cambios, lo que permanece desde el origen de

las narrativas transmedia y su diseño deliberado (Rosendo, 2019), es su búsqueda de la inmersión y el compromiso de su público a través del juego tácito del borrado de las fronteras entre lo real y lo ficcional.

Esta indeterminación o difuminación es una tendencia cultural presente en todos los ámbitos artísticos, de información y de entretenimiento, que también está relacionada con otros conceptos, como la post-ficción y la posverdad. Unido a este hecho, y como se ha señalado en el segundo apartado de este capítulo, la ubicuidad de lo virtual y la continua evolución de modos y formas de comunicación a través de nuevos servicios y formatos, favorece dicho borrado en líneas generales, ya que cuando todavía no se ha establecido el discurso de un nuevo formato, que nos permite discernir la naturaleza sus contenidos, aparece uno nuevo, que a su vez influye en el anterior.

Por tanto, proponemos el estudio de las narrativas transmedia como objeto de estudio privilegiado en las relaciones entre la realidad y la ficción, ya que intrínsecamente, desde su propio diseño, juegan con el borrado de sus fronteras.

Otra conclusión destacable es que es necesario ampliar el concepto de extraibilidad más allá de los juguetes y disfraces relacionados con el mundo del relato, es decir, más allá de su dimensión de objeto físico. Recordemos que la extraibilidad es el polo opuesto al concepto de inmersión, y que ésta puede producirse tanto de forma física, por así decirlo, en la visita a un parque de atracciones o la asistencia a una performance; como virtual, jugando a un videojuego o leyendo cómics y novelas. Así la extraibilidad debiera ser también virtual: podemos tener una varita mágica de resina en su caja correspondiente, pero también nuestro título de graduado en la escuela de Howgwarts digitalizado en nuestro Dropbox. La ventaja de la extraibilidad virtual es que puede ser casi ubicua. No sólo a través de nuestro móvil, sino que podemos acceder a ellos desde cualquier terminal conectado a la red. Y esto es algo de

gran interés tanto desde el punto de vista del análisis de las narrativas transmediales, como desde el punto de vista de su diseño.

#### Referencias bibliográficas

Alberich-Pascual J. y Gómez-Pérez, F. J. "Tiento para un estética transmedia. Vectores estéticos en la creación, producción, uso y consumo de narrativas transmediales", *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 28, 2017, pp. 9-20.

Bertetti, P. "Transmedia Archaeology: Narrative Expansions across Media before the Age of Convergence.", en *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. Routledge, New York, 2018, pp. 263-271.

Blake, J. "Second Screen interaction in the cinema: Experimenting with transmedia narratives and commercialising user participation", *Participations*, 14.2, 2017, pp. 526-544.

Freeman, M. *Historicising Transmedia Storytelling. Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, Routledge, Nueva York, 2014.

Hall, A. Ch. O. "I am Trying to Believe: Dystopia as Utopia in the Year Zero Alternate Reality Game", *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3 (1), 2009, pp. 69-82.

Harvey, C. B. "Transmedia genres: form, content, and the centrality of memory." En *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, Routledge, Nueva York, 2018, pp. 157-164.

Jenkins, H. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós Comunicación, Barcelona, 2008 [2006].

Jenkins, H. "Transmedia Storytelling 101", en Confessions of an Aca-Fan, [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html), 21 de marzo de 2007.

Jenkins, H. "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling", en Confessions of an Aca-Fan, [http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html), 12 de diciembre de 2009.

Lanier, J. Ten arguments for deleting your social media accounts right now, Random House, Nueva York, 2018.

Long, G. A. Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. PhD diss., Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2007.

Mateos Pérez, J. "Modelos de renovación en las serie de televisión juveniles de producción española. Estudio de caso de Merlí (TV3, 2015) y Skam España (Movistar, 2018)", *Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*, 32, 2021, pp. 143-157.

Mayor F.M. "Transmedia Storytelling desde la ficción televisiva serial española: El caso de Antena 3", *CIC. Cuadernos de información y comunicación*, 19, 2014, pp. 69-85.

Roas, D. *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid, 2011.

Rose, F. *The art of immersion: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell Stories*, W. W. Norton, Nueva York, 2011.

Rosendo, N. "Dinámicas de la creación de un universo transmedia. La expansión transmedia de El proceso, de Kafka", en *Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*, Gedisa, Barcelona, 2019, pp. 233-249.

Sanchez, C. C. y Otero, T. P. "Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE)", *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 10(2), 2012, pp. 102-125.

Sánchez-Mesa Martínez, D. (Ed.) *Narrativas transmediales. La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*, Gedisa, Barcelona, 2019.

Scolari, C. A. *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Deusto, Barcelona, 2012.

Scolari, C. A. "Transmedia is dead. Long live transmedia!(or life, passion and the decline of a concept)." *LIS Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada*, 20, 2019, pp. 69-92.

Scolari, C. A., Bertetti, P., y Freeman, M. *Transmedia archaeology: storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*, Palgrave MacMillan, Londres, 2014.

Wolf, M. J. P., *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, Routledge, Nueva York, 2012.

## V. CONCLUSIONES

Nos planteábamos al inicio de esta investigación proponer una clasificación de las narrativas transmediales que ofreciera una mirada más comprensiva sobre la heterogeneidad casi inabarcable de las mismas. La narratóloga Marie-Laure Ryan propuso en 2013 una forma de identificar dos tipos distintos de narrativas transmediales, con dos polos que admitían cierta gradación. El primer tipo, que denominó de efecto *bola de nieve*, ocurría cuando un relato de gran popularidad o relevancia cultural se desarrollaba en múltiples medios por demanda de sus fans, se *transmedializaba*, podríamos decir. En el segundo tipo, el relato se concibe como narrativa transmedial desde el principio (p.363) Esta tipología pone el foco en la originalidad del material de partida y en su propia concepción admite una reflexión sobre los medios. El segundo tipo es lo que se ha venido denominando como narrativa transmedia *nativa*, y se corresponde también en parte a lo que hemos ido denominando *proyecto transmedia*. Y decimos en parte, porque existen *proyectos transmedia*, concebidos desde el principio como tales, que sin embargo se nutren de textos precedentes. Entendemos que en esta clasificación de Ryan se entenderían como parte del primer tipo, o muy cerca de él.

Volviendo a la cuestión de tipificar, clasificar o describir grandes grupos de narrativas transmediales para poder explicar su heterogeneidad, otra forma corriente de clasificación de las narrativas transmediales es atendiendo a su origen. Scolari, en su libro *Narrativas transmedia* (2013), habla de las *especies transmedia* atendiendo a si su origen es el cine, la literatura, el cómic, los videojuegos, los dibujos animados o los muñecos en su capítulo tercero. En un capítulo aparte comenta las narrativas transmediales de no ficción, dejando también en el otro extremo de la clasificación aquellas que son nativas. Sin embargo, no es del todo operativa cuando encontramos narrativas transmedia que se han originado a partir de un texto que ya había realizado una adaptación de otro texto origen. Es más, se tiende a adaptar varios textos a la vez, debido a

la intermedialidad básica de los medios. Incluso podemos añadir que si una narrativa transmedia es lo suficientemente amplia o se ha desarrollado durante un largo tiempo, la consideración para la audiencia de lo que es el texto de origen puede variar.

Sin abundar más en los límites de estas clasificaciones, que son también útiles y complementarias, nos preguntábamos cómo poder tipologizar o clasificar narrativas transmediales de forma que nos permitiera comprender mejor qué es lo que se transmedializaba de ellas y de qué forma, puesto que no creemos, como hemos ido exponiendo a lo largo de esta Tesis, en la idea cultural dominante del llamado *contenido líquido*. No todo puede migrar y no todos los medios son capaces de aguantarlo, si se nos permite la expresión. Los creadores de narrativas transmediales pueden decidir asimismo qué es lo que quieren adoptar de los textos de origen y cómo lo van a materializar de la mejor forma para conformar su discurso.

En esta Tesis hemos propuesto dos ejes sobre los que las narrativas transmediales giran en su migración expansiva a otros medios como una forma de clasificación básica que atiende a los elementos que los caracterizan. Estos ejes son las categorías narratológicas de mundo y personaje.

Creemos haber demostrado que el concepto de *mundo* es central en la teoría del *transmedia storytelling*, y que los llamados *mundos transmediales* son una de las manifestaciones más comunes de las narrativas transmediales.

Es necesario por tanto analizar con las herramientas teóricas desarrolladas específicamente para ello, los mundos transmediales que o bien formen parte de una narrativa transmedia en la que lo que predomina es el relato o sus personajes, o bien, como se propone aquí, que sean el eje predominante.

El éxito de la centralidad del mundo en la teoría del storytelling y también desde la perspectiva que proponemos, como un tipo de narrativa transmedia, permite que la naturaleza expansiva de las narrativas transmediales no se tropiece con demasiados problemas de continuidad en su relato, se convierte en el recipiente de todo tipo de relatos y personajes, y además incluye lo no narrativo: el juego, las acciones de sus personajes y la participación de la audiencia, los elementos como los mapas, genealogías, o archivos con detalles de los elementos que lo conforman. Permite incluso que se conciten varios mundos alternativos en él, por eso asistimos a un cambio paulatino hacia la expresión *universo transmedia*, como apuntábamos en la introducción.

Resulta evidente que muchas narrativas transmediales se forman alrededor de personajes que ven adaptadas sus aventuras a través de distintos medios, como la radio, la prensa en sus novelas por entregas y tiras de cómics, el teatro, la televisión, el cine, el cómic y la literatura y, por supuesto, los videojuegos. Las aventuras de James Bond o Tarzán se han disfrutado y disfrutan en cómics, novelas, videojuegos y películas. Sherlock Holmes, Hércules Poirot y el mismo Arsène Lupin continúan investigando en cuantos medios podamos citar en estas líneas. Fantômas cometió sus fechorías durante el siglo pasado en la literatura, en el cine mudo y el sonoro, en los cómics, en sus pastiches, y quién sabe si saltará sobre los tejados del siglo XXI. Lo han hecho ya Alicia (Sánchez-Mesa 2011) o Caperucita Roja (Tosca 2013). Así, al igual que el mundo transmedial es un eje de las narrativas transmediales, el personaje transmedial es otro eje de muchas narrativas transmediales, por lo que distinguimos así dos tipos básicos.

Las teorías sobre personajes que migran a distintos medios analizadas en esta Tesis nos llevan a proponer la cuestión de la *identidad* de los personajes transmediales. Las características que definen dicha identidad precisan, por tanto, de un análisis desde la perspectiva de la transmedialidad. Si proponemos un tipo de análisis diferenciado en el caso de las narrativas transmediales que se

manifiestan como mundos transmediales, del mismo modo los personajes transmediales deben ser analizados de una forma distinta.

La tendencia inherente de las narrativas transmediales a extenderse a otros medios toma aquí un matiz muy interesante, y es la naturaleza proteica de estos personajes, que sin embargo mantienen su identidad en cada una de sus encarnaciones. ¿Hasta qué punto pueden variar valores centrales como su carácter o *leit motiv*, los personajes secundarios que los acompañan, el entorno que les es característico, su propia apariencia o el momento temporal en que habiten? Cada personaje puede observar cierta ductilidad en cada uno de estos apartados. Por otro lado, los personajes se van viendo afectados por sus encarnaciones anteriores, como vimos en el estudio de caso. Creemos, por tanto, que es necesaria también una vuelta a su relación con la serialidad, que por otra parte es también un principio del *transmedia storytelling*.

Incluir la respuesta afectiva (Lamerichs 2022) en el análisis de personajes transmediales es de gran interés ya que permitiría investigar con mayor detalle el porqué estos personajes pueden mutar determinadas señas de identidad, que explorábamos en un artículo anterior, y sin embargo, ser reconocidos por la audiencia, o por qué incluso mutan para acomodarse a la nuevas audiencias. Para nosotros esta respuesta afectiva debe verse reflejada en textos posteriores en los que dichos personajes vuelvan a aparecer, una dimensión, la textual, que Lamerichs menciona, pero que no desarrolla en esta dirección. La respuesta afectiva, además, da cuenta de la dimensión de la participación de la audiencia, otra de las dimensiones de las narrativas transmediales y del *transmedia storytelling*.

Como resultado de nuestra participación directa en el diseño, creación y producción de una narrativa transmedial, el caso del proyecto transmedia de la obra teatral *El Proceso, de Kafka*, hemos documentado y analizado una de las

características o tendencias que presenta la transmedialización y los proyectos transmedia, la llamada *expansión*. Entendemos el término expansión como un tipo de adaptación, en la que se amplían los elementos que componen el mundo de la narrativa transmedial. En esta narrativa transmedia encontramos dos tipos de transmedialización propuestos por Sánchez-Mesa y Baetens (2017): el primero, como tendencia cultural general, la adaptación teatral de la obra de Franz Kafka; y el segundo tipo, como proyecto transmedia, un tipo de narrativa transmedial que presenta una distribución organizada de sus contenidos desde el punto de vista de la producción. Proponemos el concepto de *diseño deliberado* para distinguir una narrativa transmedial del primer tipo de una narrativa transmedial del segundo, que hemos denominado aquí proyecto transmedial.

Frente a la teoría dominante de la indefinición del contenido y la inespecificidad de los medios, proponemos el término *constricción transmedial* como característica de la práctica creativa de diseño y producción de las narrativas transmediales. En dicha práctica se debe tener en cuenta tanto la *constricción narrativa*, que implica crear mundos y personajes en función de la premisa del proyecto sin caer en contradicciones, discontinuidades o repeticiones; como la *constricción mediática*, que tiene en cuenta la especificidad de cada medio, su forma de mostrar, relatar o comunicar nuestro contenidos, con su lenguaje distintivo y sus características únicas. Estas constricciones también se refieren a factores externos, como el público al que nos dirigamos, en el caso de la *constricción narrativa*, o las limitaciones u oportunidades que tengamos en el acceso o uso de determinados medios.

Cuando Henry Jenkins introduce por primera vez el concepto de *transmedia storytelling*, se establece que la adaptación no forma parte de dicho proceso, un posicionamiento que se comparte tanto dentro de los estudios académicos relacionados con el *transmedia storytelling* como dentro de la industria a la que influye esta teoría.

Se señalan, siguiendo a Dena (2018), tres posibles causas para lo anteriormente mencionado: por un lado, la necesidad de distanciar este nuevo campo de estudio de los ya establecidos estudios sobre la adaptación; el imperativo de la industria de ofrecer una novedad en su práctica de distribuir contenidos relacionados en distintos medios, dejando de lado el viejo sistema de *licensing* de reutilización de contenidos; y como una forma de introducir pedagógicamente el concepto como algo diferenciado de la adaptación entre dos textos.

A pesar de que en la década siguiente los estudios sobre la transmedialidad y el propio Jenkins han aceptado finalmente la práctica de la adaptación dentro del *transmedia storytelling*, se la sigue considerando como una forma de iniciar una narrativa transmedia; o como una práctica diferenciada dentro del propio desarrollo del proyecto. En lugar de contemplar la adaptación en su sentido completo y amplio, se sigue distinguiendo de forma práctica entre términos como adaptación, expansión y compresión narrativa. Precisamente considerar la adaptación como práctica y proceso primordial en la transmedialización favorecería el estudio de los procesos de recepción tanto de narrativas ficcionales como no ficcionales, así como la contribución por parte de la audiencia a estas narrativas transmediales.

En nuestra revisión del principio de inmersión vs. extraibilidad (Jenkins, 2009) hacemos un recorrido por conocidos casos de narrativas transmediales tanto internacionales como nacionales. El avance tecnológico, junto con el cambio en los usos sociales, y el vertiginoso crecimiento de la vida digital contribuyen a un borrado entre la frontera entre lo real y lo ficcional. La presencia constante del teléfono móvil o inteligente nos conecta de forma permanente con contenidos que pertenecen a ambas esferas.

En el diseño deliberado de una narrativa transmedia, se intenta favorecer la inmersión en la misma, el otro polo de la extraibilidad. Por eso se aprovechan

los usos variados de lo digital para irrumpir en lo real y para estar presentes cuando no estamos delante de la pantalla del televisor o del ordenador. Proponemos por lo tanto las narrativas transmediales como objeto de estudio privilegiado de estas relaciones entre la realidad y la ficción, estableciendo que lo virtual y lo digital también son una manifestación de la realidad. La inherente capacidad de permear en lo real sensible es una de las dinámicas más interesantes de las narrativas transmediales, que a través de su extraibilidad en nuestro mundo dejan un camino de las amarillas invitándonos a seguirlo.

Siguiendo la tendencia académica que señalábamos en el capítulo dedicado al estado del arte, en la que la transmedialidad y las narrativas transmediales se emplean como herramientas de estudio de otros fenómenos, en el actual sistema de medios, una nueva dirección investigación de las narrativas transmediales es precisamente el estudio de esta dinámica del borrado de fronteras para de forma aplicada observar a través de ellas la tensión entre la dimensión real sensible y la ficción, dentro del debate general que a este respecto, interesado por términos como la *postverdad* o *fake news*.

Otra dirección de investigación fruto de los resultados obtenidos en esta Tesis, deberá ser la profundización en el estudio de los personajes transmediales, de su capacidad proteica para mutar y al mismo tiempo mantener su identidad a través de distintos medios. Precisamente el número de *Narrative* (2022) en el que publicamos nuestro artículo señala en la dirección de un renovado interés por los personajes, un campo de estudio que no se ha desarrollado hasta ahora como lo han sido los mundos ficcionales y los mundos transmediales.

*Narrativas transmediales:  
revisión conceptual y propuesta de una taxonomía y modelo de análisis*

## **VI. BIBLIOGRAFÍA**

Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. In Proceedings of the international conference on the foundations of digital Games (pp. 129-133). ACM.

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press.

Alberich-Pascual, J., & Gómez-Pérez, F. J. (2017). Tiento para una Estética transmedia. Vectores estéticos en la creación, producción, uso y consumo de narrativas transmediales. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (28), 9-20.

Alberich-Pascual, J., & Sánchez-Mesa Martínez, D. (2021). Introducción. Transmedialización y crowdsourcing en la cultura mediática contemporánea. In *Transmedialización y crowdsourcing en la cultura mediática contemporánea* (pp. 9-16). Editorial Universidad de Granada.

Alberich-Pascual, J., Rosendo, N. & De la Torre Espinosa, M. (2019) Arte, activismo y comunicación en el ámbito académico. En Sedeño, A. (coord.) *Arte, activismo y comunicación en el ámbito académico*. Dykinson, pp. 107-122

Baetens, J. (2016). Between Adaptation, Intermediality and Cultural Series: the Example of the Photonovel. En D. Sánchez-Mesa, J. Alberich-Pascual y N. Rosendo (coords.): "Transmedia narratives", *Artnodes* n.o 18, pp. 47-55. Doi: <http://dx.doi.org/10.7238/a.voi18.3053>.

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)

Baetens, J. (2019). Mundos narrativos de ficción y no ficción. Apuntes sobre las narrativas transmediales en cómics y fotonovelas periodísticas<sup>145</sup>. Narrativas transmediales: La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales.

Bal, M. (2022). Encuentros cercanos: Inter-relaciones. En Sánchez-Mesa Martínez, D. & Alberich-Pascual, J. (Eds.) (2022). Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital. Editorial Tirant Lo Blanch, pp. 27-42

Balaguer Pérez, J. J., & Alberich-Pascual, J. (2019). Rompiendo el sistema de autoría: prácticas cinematográficas colaborativas y narrativas transmediales en la era digital.

Carrera, P., Limon, N., Herreri, E. & Sainz de Baranda, C. (2013). Transmedialidad y ecosistema digital/Transmediality in Digital Environments. *Historia y Comunicación Social*, 18, 535.

Carrizo, J. G., & Díaz, O. H. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia/Proposal for a generic model of analysis of the structure of transmedia narratives. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 13(2), 260-285.

Cascajosa Virino, C. C. (2016). Buscando al espectador serial desesperadamente: la nueva investigación de audiencias y la serie *El Ministerio del Tiempo*.

Cobo, C., & Moravec, J. (2011). Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. *Laboratori de mitjans interactius/Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona*.

Costa-Sánchez, C., Rodríguez-Vázquez, A. I., & López-García, X. (2015). Del periodismo transmedia al replicante. Cobertura informativa del contagio de

ébola en España por Elpais. com. *Profesional de la Información*, 24(3), 282-290.

Costanza-Chock, S. (2014). *Out of the shadows, into the streets!: Transmedia organizing and the immigrant rights movement*. MIT press.

Davidson, Drew. *Stories in between: narratives and mediums play*. Creative commons: ETC Press, 2005.

De la Torre Espinosa, M. (2018). *La primavera rosa: Identidad cultural y derechos humanos LGBTI en el mundo*. Editorial UOC.

Dena, C. (2009). *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Tesis doctoral <[https://www.christydena.com/research\\_/phd/](https://www.christydena.com/research_/phd/)>

Dena, C. (2014). *Transmedia fiction*. En *The Johns Hopkins guide to digital media*, 486-489

Dena, C. (2018). *Transmedia adaptation: Revisiting the no-adaptation rule*. In *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 195-206). Routledge.

Ford, S. (2007). *Transmedia journalism: A story-based approach to convergence*. *Futures of Entertainment*.

Freeman, M., & Gambarato, R. R. (Eds.). (2019). *The Routledge companion to transmedia studies*. New York: Routledge.

Gambarato, R. (2018). *Transmedia Journalism*. *The Routledge Companion to Transmedia Studies*.

Gifreu-Castells, A. (2014). El documental interactivo: evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo. *El documental interactivo*, 1-255.

Grande Rosales, M. Á., & Sánchez Montes, M. J. (2016). Posibilidades de un teatro transmedia. *Artnodes*, (18).

Grandío, M. D. M. (2016). El transmedia en la enseñanza universitaria: análisis de las asignaturas de educación mediática en España (2012-2013). *Palabra clave*, 19(1), 85-104.

Grandío, M., & Bonaut, J. (2012). Transmedia audiences and television fiction: A comparative approach between *Skins* (UK) and *El Barco* (Spain). *Participations*, 9(2), 558-574.

Granitz, N., & Forman, H. (2015). Building self-brand connections: Exploring brand stories through a transmedia perspective. *Journal of brand management*, 22(1), 38-59.

Grishakova, M., & Ryan, M. L. (Eds.). (2010). *Intermediality and storytelling*. New York: de Gruyter.

Guerrero, M. (2012). La red enmarañada: narrativa transmedia en ficción femenina El caso de *Infidels* y *Mistresses*. *Signo y pensamiento*, 31(61), 74-90.

Guerrero, M. (2014). Webs televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos de "Águila Roja" y "Juego de Tronos" en España. *Comunicación y sociedad*, (21), 239-267.

Guerrero, M. (2015). Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie *Fringe*: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. *Palabra clave*, 18(3), 6.

Herman, D. (2004). Toward a transmedial narratology. *Narrative across media: The languages of storytelling*, 47-75.

Hutcheon, L. (2012). *A theory of adaptation*. Routledge.

Ibrus, I., & Scolari, C. A. (2012). *Crossmedia innovations*. Peter Lang GmbH.

Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling. Moving Characters from Books to Films to Video Games Can Make Them Stronger and More Compelling*. En: *MIT Technology Review*. <<https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling>>

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU press.

Jenkins, H. (2009): *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. *Confessions of an Aca-Fan* <[http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)>

Jenkins, H. (2010). *Hollywood Goes Transmedia*. *Confessions of an Aca-fan*. <[http://henryjenkins.org/blog/2010/04/hollywood\\_goes\\_transmedia.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/04/hollywood_goes_transmedia.html)>

Jenkins, H. (2012). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.

Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.

Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). *Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design*. *Proceedings of the International Conference on Cyberworlds IEEE*

Computer Society. <[http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)>

Kress, G. & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. Arnold.

Lacalle, C., & Castro Marino, D. (2018). Self-identity disclosure in TV fandom: Analysing the comments posted by Spanish female fans and community managers. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, 1-18.

Lamerichs, N. (2022). Protagonist to Empathy Machine: Exploring the Interpretive Communities and Affective Reception of Characters. *Narrative*, 30(2), 198-205.

Miranda Galbe, J., & Figuro Espadas, J. (2016). El rol del prosumidor en la expansión narrativa transmedia de las historias de ficción en televisión: el caso de 'El Ministerio del Tiempo'.

Moloney, K. T. (2011). *Porting transmedia storytelling to journalism*. University of Denver.

Moreno Zambrano, V. & Gifreu-Castells, A. (2022). El uso del documental transmedia como plataforma de co-creación ciudadana. En Sánchez-Mesa Martínez, D. & Alberich-Pascual, J. (Eds.) (2022). *Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital*. Editorial Tirant Lo Blanch, pp. 191-203.

Mueller, J. E. (2015). Intermediality in the Age of Global Media Networks—Including Eleven Theses on its Provocative Power for the Concepts of "Convergence," "Transmedia Storytelling" and "Actor Network Theory". *SubStance*, 44(3), 19-52.

Negroponte, N. [1995](1997). *El mundo digital*. Ediciones B.

Petersen, A. B. (2006). Internet and cross media productions: Case studies in two major danish media organizations. *Australian Journal of Emerging Technologies & Society*, 4(2).

Pool, I. de S. (1983). *Technologies of freedom / Ithiel de Sola Pool*. Harvard University Press.

Pratten, R. (2015): *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical Guide for Beginners* [2011]. 2a ed. Londres, Amazon

Rajewsky, I. (2005). Intermediality, intertextuality, and remediation: A literary perspective on intermediality. *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, (6), 43-64.

Raybourn, E. M. (2014). A new paradigm for serious games: Transmedia learning for more effective training and education. *Journal of computational science*, 5(3), 471-481.

Renó, D. (2014). Transmedia Journalism and the new media ecology: Possible Languages. Renó et al (org). *Periodismo Transmedia: miradas múltiples*, 3-19.

Rosendo, N. (2015a). The Map Is Not the Territory: Bible and Canon in the Transmedial World of Halo. *Media Convergence and Transmedial Worlds (Part 3)/Medienkonvergenz und transmediale Welten (Teil 3)*, nº 22, Eberhard Karls Universität Tübingen. <<http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/bca91a60b1f1e66640c8b825e4209704.pdf>>

Rosendo, N. (2015b). Lo fantástico en Alan Wake: remediación, intermedialidad, transmedialidad. *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, 3(1), 73-93 <<https://raco.cat/index.php/Brumal/article/view/297623>>

Rosendo, N. (2016a). Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos. *Revista ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14(1), 49-70. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.930>

Rosendo, N. (2016b). Character-centred transmedia narratives Sherlock Holmes in the 21st century. *Artnodes*, (18). <https://doi.org/10.7238/a.voi18.3046>

Rosendo N. (2019): Dinámicas de la creación de un universo transmedia. La expansión de El proceso, de Kafka. En D. Sánchez-Mesa (Ed.): *Narrativas transmediales. Las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa, pp. 233-249 .

Rosendo N. (2022): “On the Affective Reception of Characters. A Response to Nicolle Lamerichs”. *Narrative*, 29 (3), 206-209. <https://muse.jhu.edu/article/855324>

Rosendo N. (2022). Está usted detenido: la frontera borrosa entre la realidad y la ficción en las narrativas transmediales españolas. Una reflexión sobre el principio de extraibilidad versus inmersión. En Sánchez-Mesa & Alberich, J. (Eds.): *Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital*. Valencia, Editorial Tirant Lo Blanch, pp. 121-131.

Rosendo, N. (2022). Mujeres en el universo transmedia. Razones para la invisibilidad de las productoras y creativas. En: Gómez, C. (ed.) Brecha de género en el audiovisual español. Tirant lo Blanch, pp. 266-282

Ryan, M. L. (2001). Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media. Johns Hopkins University Press.

Ryan, M. L. (2013). Transmedial storytelling and transfictionality. *Poetics today*, 34(3), 361-388.

Ryan, M. L. (2016). Transmedia narratology and transmedia storytelling. *Artnodes*, (18).

Ryan, M. L. (2017). Transmedia storytelling as narrative practice. In *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*.

Ryan, M. L. (2019). 2 From Possible Worlds to Storyworlds. *Possible worlds theory and contemporary narratology*, 62.

Ryan, M. L. (Ed.). (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. University of Nebraska Press.

Ryan, M. L., & Thon, J. N. (Eds.). (2014). *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology*. U of Nebraska Press.

Sánchez-Mesa Martínez, D. (2011). Literatura aumentada. Intermedialidad/ Transmedialidad o El viaje de Alicia a través de las pantallas. En: Montesa, S. (ed.) *Literatura e Internet. Nuevos textos, nuevos lectores. Actas del XX Congreso de literatura española contemporánea*. Universidad de Málaga, pp. 109-129

Sánchez-Mesa Martínez, D. (Ed.) (2019). *Narrativas transmediales: La metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Editorial Gedisa.

Sánchez-Mesa Martínez, D. & Alberich-Pascual, J. (Eds.) (2022). *Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital*. Editorial Tirant Lo Blanch.

Sánchez-Mesa Martínez, D., & Alberich-Pascual, J. (2019). Introducción. Pasavento. *Revista De Estudios Hispánicos*, 7(2), 253-258. <<https://doi.org/10.37536/preh.2019.7.2.718>>

Sánchez-Mesa, D., & Baetens, J. (2017). La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la Literatura Comparada, los Estudios Culturales y los New Media Studies. *Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, (27), 6-27.

Sánchez-Mesa, D., Aarseth, E., Pratten, R., & Scolari, C. A. (2016). Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review. *Artnodes*, (18).

Scolari, C. A. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Editorial Gedisa.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia : cuando todos los medios cuentan / Carlos Alberto Scolari*. Deusto.

Scolari, C. A. (2019). Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia! (Or Life, Passion and the Decline of a Concept). *LIS Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada*, (20), 69-92.

Scolari, C. A. (2019). Transmedia Is Dead. Long Live Transmedia!(Or Life, Passion and the Decline of a Concept). LIS Letra. Imagen. Sonido. Ciudad Mediatizada, (20), 69-92.

Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. International Journal of Communication, 3, 586-606.

Scolari, C. A. (2018). Introduction: From media literacy to transmedia literacy. Carlos A. Scolari (Ed.), 12.

Scolari, C. A., Masanet, M. J., Guerrero-Pico, M., & Establés, M. J. (2018). Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies. El profesional de la información (EPI), 27(4), 801-812.

Serrano-Tellería, A.(2016). Transmedia journalism: Exploring genres and interface design. Trípodos, (38), 67-85.

Sierra Caballero, F., & Alberich-Pascual, J. (2019). Epistemología de la comunicación y cultura digital: retos emergentes. Universidad de Granada.

Thön, J. N. (2016). Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture. University of Nebraska Press.

Torres R. & Ferreira, R. (2022). Narrativas diluidas: educación ecológica y transposición narrativa en "O homem que queria ser água" de António Abernú. En Sánchez-Mesa Martínez, D. & Alberich-Pascual, J. (Eds.) (2022). Transmedialización y Crowdsourcing. Los placeres de la intermedialidad y la colaboración en los relatos de la cultura digital. Editorial Tirant Lo Blanch, pp. 59-70.

Tosca, S. P. (2013). Fairy tale trans-migrations: the case of Little Red Riding Hood. *Intersemiose–Revista Digital*, 2(4), 195-206.

Tosca, S. P. (2016). Transmedial museum experiences: the case of Moesgaard. *Artnodes*, (18).

Tosca, S. P. & Klastrup, L. (2019). *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media, and Fictional Worlds*. Routledge.

Trillo-Domínguez, M., & Alberich-Pascual, J. (2017). Deconstrucción de los géneros periodísticos y nuevos medios: de la pirámide invertida al cubo de Rubik. *Profesional de la Información*, 26(6), 1091-1099.

Tur-Viñes, V., & Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). Transmedialidad, series de ficción y redes sociales: el caso de Pulseras Rojas en el grupo oficial de Facebook (Antena 3. España). *Cuadernos. info*, (34), 115-131.

Vilariño Picos, M. T. (2016). «Intermedia/transmedia (lidad)» como modelos de un método de investigación literario y cultural. *Artnodes*, (18).

Voigts, E., & Nicklas, P. (2013). Introduction: Adaptation, transmedia storytelling and participatory culture. *Adaptation*, 6(2), 139-142.