

Narraciones transmedia y construcción de los asuntos públicos. Introducción

Raúl RODRÍGUEZ FERRÁNDIZ y Cristina PEÑAMARÍN

Narraciones Transmedia (NT o *Transmedia Storytelling*) es un concepto en boga entre los investigadores dedicados a los *Media Studies*, en el cruce entre las narraciones en medios tradicionales –en forma de novelas, filmes, programas de televisión, comics- y en los nuevos –como videojuegos, webseries, mobisodes y otros formatos escritos o audiovisuales para la web. Al hilo de la explosión de formas narrativas entrelazadas que se está dando en **este tiempo de convergencia de medios y formas de comunicar**, hemos tratado de expandir la reflexión en varias direcciones. Al ámbito del entretenimiento y la ficción audiovisual, en que se suele focalizar hoy el estudio de las narraciones transmedia, hemos sumado los de la información periodística, el activismo, la literatura y el arte. Las NT han atravesado la siempre disputada y ahora más **brumosa** si cabe **frontera entre la ficción y la realidad**, porque **ambas** se nos presentan **como representaciones y narraciones**, de manera que el concepto asoma hoy también en los discursos sobre la producción periodística o en los que versan sobre el activismo social y político a través de la red. Esta diversidad de territorios nos permite observar cómo en su realización transmedial el relato se abre a nuevas formas de contar y de participar en su creación, al tiempo que se revelan nuevas cualidades y potencialidades de la narración misma o nuevas formas de pensar la **narración como experiencia** en sus dimensiones estéticas, cognitivas, afectivas, valorativas.

Según Henry Jenkins, sin duda el mayor divulgador del fenómeno, **las NT** constituyen un fenómeno cultural característico de la era de la convergencia, según el cual **elementos sustanciales de una ficción narrativa son diseminados sistemáticamente a lo largo de canales diversos**, con el fin de propiciar una **experiencia de recepción unificada y coordinada a través de todos ellos**. Idealmente, cada medio hace una contribución *exclusiva, distintiva* y *valiosa* al progreso de la historia. La expansión del relato “corporativo”, que estimula al lector o espectador más activo a desplazar su interés a través de una amplia variedad de medios y plataformas, también le mueve a contribuir con aportaciones *amateur*: desde entradas en la Wikipedia

a *fanfiction* y *fanvids*, desde recapitulaciones o trailers caseros a parodias, continuaciones o precuelas en forma de pequeños vídeos, incluso webseries.

Los usuarios pueden disfrutar la sensación de unidad, de continuidad, de plausibilidad de un universo narrativo mantenido a través de varios soportes y desarrollos o cultivar en cambio el gusto por la multiplicidad: narraciones alternativas, universos paralelos, formas muy variadas de parodia, crossovers, híbridos o pastiches que mezclan universos narrativos independientes. En una palabra, por extensiones no previstas del universo transmedia de referencia, pero que pueden profundizar también en la explicación del universo y en las motivaciones de los personajes. Dicha **tensión entre la coherencia y plausibilidad de la historia** canónica y las historias alternativas que pululan a su alrededor, **fruto de la actividad de los usuarios**, da a las NT su peculiar vigor, pues en algunos casos no solo es cierto que las segundas se inspiran en las primeras, sino también al contrario, en una suerte de retroalimentación narrativa. La cuestión es que las NT **pretenden superar**, y de hecho lo consiguen en los casos más logrados, la habitual **incompatibilidad entre las producciones ficcionales mainstream y las de culto**, y entre **la mera contemplación a distancia y la participación y el compromiso con la historia**: los placeres, en definitiva, del espectador, el creador y el jugador.

En el ámbito de la información, los relatos o **casi-relatos de la actualidad** -a diferencia de las narraciones tradicionales, sean ficcionales, míticas o históricas- **no están concluidos, sino abiertos al futuro incógnito** o, más generalmente, **proyectan diferentes finales posibles** mientras circulan rápidamente de un soporte a otro cambiando de forma y de género. Los **relatos informativos de cada medio conforman el sentido y el valor de las situaciones y acontecimientos** de los que tratan, pero llevan también las marcas de las formas en que se **definen esas situaciones entre los actores implicados, en parte co-enunciadores de la historia** (Arquembourg y Lambert). Actualmente, los usos propios de la **convergencia de medios online y offline** permiten a los públicos **convertirse en informadores, comentadores, difusores, participantes activos de una actualidad** que contribuyen a crear y a contar. Las genuinas virtudes transmediáticas nos permiten cruzar la línea del cuestionamiento, la indignación o el escándalo ante los medios para transformarnos en buscadores-creadores de información o en actores políticos.

El término Narraciones Transmedia o *Transmedia Storytelling* ha ido imponiéndose en medios académicos, en competencia con otros del mismo campo semántico aunque con matices y alcance distintos: *cross-media*, *multiplataforma*, *multimodalidad*, *hiperserialidad*, *hiperdiégesis*, *media híbridos*, *transficción*. Su complejidad tiene varias razones: por un lado, su propia composición, que reúne un concepto bien conocido, que ha experimentado un auge renovado en los últimos tiempos, el de *narración* (recordemos el famoso “*giro narrativo*” identificado y descrito en filosofía, semiótica, ciencias sociales y en muchos discursos públicos ajenos en principio a la narratividad, cfr. infra) y por otro el concepto de *transmedia*, que es el que compete en realidad con muchos de los señalados arriba: multiplataforma, multimodalidad, *cross-media*).

Una NT en sentido estricto no debería ser simplemente una misma narración anidada en varios medios distintos (con independencia de qué lugar le quepa a cada

medio en la construcción narrativa), ni tampoco la interacción entre varios medios en el tratamiento de un fenómeno mediático (haciendo abstracción de la naturaleza narrativa o menos del fenómeno). Ambas definiciones sumarias privilegian alternativamente uno de los elementos del binomio: la narración o la transmedialidad.

NT no es *narración + transmedia*, sino una fórmula para concebir una narración propiamente dicha (o un universo narrativo, habitualmente) como un contenido susceptible de desplegarse, manteniendo su continuidad y consistencia, en varios medios distintos.

Se ha argumentado, como se verá en algún texto de este volumen, que el concepto expresado por el término NT es rastreable en relatos canónicos del pasado, desde la Biblia y las sagas artúricas, por ejemplo, hasta los universos narrativos de Tolkien o de C.S. Lewis, además de ciertas franquicias de Disney, Warner, Marvel o DC (estas dos últimas empresas, dicho sea de paso, no por casualidad absorbidas, respectivamente, por las dos primeras, lo cual no ha hecho sino acelerar su dinamismo transmediático). Sin entrar aquí a discutir si es pertinente o no una reconstrucción histórica del avatar de la narración transmedia, podemos señalar las discusiones que parecen más productivas, aunque no podemos sino dejarlas aquí apuntadas.

En primer lugar, cabría plantearse si hoy día una narración que pretende alcanzar una dimensión pública puede permitirse *no ser transmedial*. Es decir, si la transmedialidad no se ha vuelto funcional a la narratividad, sobre todo si esta adopta un carácter continuado o serializado y en un panorama tecnológico y económico propio de la era de la convergencia. En otras palabras, si la posibilidad de recurrir a múltiples medios y plataformas donde diseminar el relato, así como las destrezas que ha adquirido buena parte de las audiencias para el nomadismo mediático, no mueve a los narradores a no confinar la historia que narran a uno solo de ellos, y a conformar universos narrativos transmediales complejos. No ya una serialidad monomedial, digamos (la de las sagas cinematográficas, o la de las colecciones de cómics, o la de las series o seriales televisivos, por ejemplo), sino una *hiperserialidad* (Janet Murray) o una *hiperdiégesis* (Matt Hills), un *macrodiseño narrativo que provoca un desbordamiento* (*overflow*, Will Brooker) que rebosa desde un medio a otros y que contribuye a ese “comportamiento migratorio” de las audiencias que ha señalado Jenkins como característico de la era de la convergencia.

Una migración que, dicho sea de paso, podrá cambiar de medio, pero no necesariamente de soporte tecnológico, en tanto el ordenador conectado a la red funge de *metamedio*. La posibilidad que ofrecen las mismas cadenas de ver online los episodios ya emitidos de las series o de los informativos, a través de su página web corporativa, mueve a los usuarios a enlazar cómodamente con otros contenidos online que se sirven en la misma página: webisodios, entrevistas, podcasts, piezas musicales relacionadas, datos o informaciones complementarias, etc.

Hay quien ve en todo ello una estrategia puramente comercial: desmigalar el pan narrativo, dejar las miguitas diseminadas por el camino y hacer que los desvelados espectadores, lectores o jugadores las sigan, picoteando de aquí y de allá, para llevarlas al huerto (a menudo de pago). Sospechamos que no se trata solo de eso. La transmedialidad viene a ser, sí, el brazo secular –tecnológico y económico– de la narratividad, la forma que tiene hoy día la narratividad de encarnarse en cuerpos tex-

tuales (intertextuales o transtextuales), en soportes de exhibición, distribución o circulación, en lógicas comerciales y en prácticas **as y usos de las audiencias**. Pero no solo eso. Si en cierto modo la narración es, a la manera en que ya la entendió Scherezade, un constante aplazamiento sugerente, deleitoso, del final, una serie de acontecimientos intrigantes, apasionantes, que se encaminan a una conclusión, pero que deseáramos que se prolongaran, entonces entre **tener la espera de ese final** con **excursiones a otros medios**, con **búsquedas de claves** ocultas, de motivaciones que quedaron veladas, no hace más que **alimentar el fuego y el juego narrativos**. Ha sido señalado con insistencia que las **narraciones** en la era de las nuevas tecnologías y de la convergencia de medios **se acercan más que nunca al juego, y no solo al cuento**, o a la novela en particular —si bien la recepción de estos textos nunca es pasiva contemplación estática (o extática) sino interpretación activa creadora de nuevos sentidos. En su forma **transmedial las narraciones recuperan y potencian la implicación y la participación**, la sensación de **comunidad** (de saberes y de empoderamientos), de que **no todo está escrito**, sino por escribir, y depende en parte de las elecciones y habilidades del lector y de su actividad productiva.

Así ocurre con los **relatos de la actualidad** que circulan en los medios en tiempo real, carentes, en principio, de un final conocido. Por su dinámica intrínseca y su altísima movilidad son objetos lábiles, híbridos y tendentes a la serialidad, que **reformulan las voces de una multitud de narradores en los soportes más variados** y reenvían al conjunto de esos actores que, en algún modo, participan en la producción del relato. Los receptores siempre han reformulado, comentado, reinterpretado los discursos informativos de los medios, pero hoy se convierten más fácilmente en actores de la escena pública utilizando los medios digitales junto con los más tradicionales para participar activamente en la producción de información y opinión e integrarlas en nuevas formas de acción política.

Y en segundo lugar, habría que preguntarse también si el “giro narrativo” que ha sido descrito en diversas disciplinas y en multitud de discursos antes no tenidos por esencialmente “narrativos”, como los políticos, no tendrá que ver con esa ductilidad transmedial de los relatos y con los medios y las plataformas que la permiten. Uno de los problemas conceptuales que presentan las narrativas transmediáticas es, junto al de definir *transmedia* —frente a otros fenómenos relacionados como *cross-media*, multimodalidad, multimedialidad, multiplataforma, *transfiction-*, precisamente determinar a qué nos estamos refiriendo cuando hablamos de “narrativas” o “narraciones”.

Si “narración” es el objeto de la narratología digamos clásica que se circunscribe al relato ficcional, es decir, a un fenómeno de representación de acciones con planteamiento, nudo y desenlace y de construcción de la verosimilitud (y no de documentación e interpretación de la realidad), entonces las NT tienen un límite preciso, que es el que ha sido explorado sobre todo hasta ahora: la industria del entretenimiento y los géneros y formatos ficcionales en la literatura, el cine, la televisión, el cine, los videojuegos o la red.

Si “narración” amplía su radio e incluye no solo el relato ficcional, sino también el relato de la historia (White, Danto, Ricoeur) y el de la información (Fabbri, Violi, Lorusso, Arquembourg, Souza) es decir, si se reconoce que **los hechos y sucesos reales exigen su acomodación o configuración a la forma del relato para construir un**

sentido coherente, encajar en los géneros y rutinas de los medios correspondientes, encontrar a su público y provocar los efectos de sentido deseados, entonces las NT deben extenderse con todo derecho a esos dominios que en principio parecían ajenos al concepto, con interesantes repercusiones sobre la comprensión de esos géneros como prácticas sociales. También Jenkins considera seriamente esa irradiación de los relatos transmediales, que no solo atañen a mundos ficcionales, sino a relatos sobre la historia o sobre la actualidad más candente y, más allá, a la retroalimentación incesante de unos y otros.

Pero si por “narración” entendemos aquella explosión de los relatos que ha sido calificada como *giro narrativo*, la narración resulta ser un tipo primordial de representación -sea de la imaginación o de la realidad, que debe igualmente configurarse narrativamente (Ricoeur) para alcanzar el discurso comunicativo-, una forma básica que adoptan nuestras experiencias vitales, tanto individuales como colectivas, cuando se transforman en discurso que permite darles sentido, comunicarlas y orientar nuestras acciones, entonces el rango de las NT debería cambiar radicalmente. Si recordamos, anticipamos, deseamos, tememos, planificamos, criticamos, aprendemos, cotilleamos, odiamos y amamos narrativamente, entonces la narración deja de ser el producto experto de una destreza especial, de los narradores dotados, y se convierte en equipamiento antropológico básico que sirve para representarnos, comprender, sentir y operar sobre el mundo. Se abren a la reflexión continentes insospechados, si bien puede ocurrir que entonces no sepamos muy bien cómo manejar desde las NT esa explosión de la narratividad. Nuestra actividad significativa es narración, y en tanto transmediales que somos, narrativamente transmedial. Una de las cuestiones que nos suscita es si esa narratividad extendida también tiene que ver con la multitud de medios en que podemos representarla y hacerla circular.

Podemos preguntarnos si, en esta forma de comprenderla, la “narración” relaja sus requisitos aristotélicos y luego teorizados largamente por la narratología, para convertirse en una metáfora de nuestra vida, en una entre otras, pero básica, forma-que-da-sentido. Pero esas cuestiones desbordan, como decíamos, los propósitos de este prólogo, si bien apuntan en algunos lugares de este volumen.

Los artículos que componen este monográfico se reparten entre cuatro secciones. En cuanto a la primera sección, “Narración transmedia desde las ficciones audiovisuales”, el texto de **Raúl Rodríguez Ferrándiz** esboza un estado de la cuestión del concepto y el alcance del término “narrativa transmediática” en la acepción de Jenkins, lo ilustra con ejemplos y propone al final dificultades presentes y retos futuros para la investigación académica sobre el fenómeno: los límites de una “historia” de la narración transmedia, las explicaciones económicas de su pujanza actual, el afán de construcción de universos narrativos complejos y la inmersión en ellos de los fans, el papel crucial de la serialidad, así como la dimensión promocional, y más en general paratextual de las narrativas transmediáticas. El artículo de **François Jost** describe un formato audiovisual relativamente nuevo, el de las webseries, acota un corpus de análisis y las clasifica y analiza, demostrando el determinismo relativo que el medio impone a la narración. La comparación entre series televisivas y webseries y entre webseries y las adaptaciones que algunas de ellas han sufrido en su paso a la

pequeña pantalla, le permite calibrar al tiempo la contaminación que las narrativas audiovisuales clásicas (fílmicas y propiamente televisivas) ejercen sobre las ficciones seriales para la web y la relativa especificidad de esas ficciones, cuando son concebidas exclusivamente para un visionado en la red. **Carolina Fernández Castrillo** traza un mapa donde ubica los hitos fundamentales de esa “cultura participativa” que acuñó también Jenkins, y que tiene en el contenido generado por el usuario (*User Generated Content*) su máxima expresión. Para ello recurre a los conceptos de intercreatividad y *crowdsourcing*, y lo ilustra todo con la campaña de Montblanc de 2011 “The Beauty of a Second”, ejemplo acabado de *transmedia branding* que se alimenta de las creaciones audiovisuales de los usuarios, con unas reglas de juego diseñadas por el director Wim Wenders y la agencia Leo Burnett. **Francesc Mayor** analiza la expansión transmedial de varias series y seriales televisivos de producción española emitidos por Antena 3, desde el cine o las novelas hasta los videojuegos, los *reality shows* o los twittersodios, para constatar la pujanza del fenómeno pero también sus debilidades. **Sergio Albadalejo**, por su parte, investiga una franquicia ya clásica –los Teleñecos– que aúna una enorme cantidad de productos –programas de televisión, largometrajes, *tv movies*, cómics, películas en soporte videográfico, espectáculos musicales, atracciones en parques temáticos, etc.– y que ha sabido reinventarse en el nuevo panorama, desde las adaptaciones o los guiños intertextuales a la diseminación transmedial.

En la sección sobre “Narración transmedia en el relato informativo”, **Cristina Peñarín** aborda los relatos de la información periodística desde una perspectiva semio-pragmática y retórica. Considera fundamental en la narración su capacidad de producir efectos de sentido en su receptor, de transformar su bagaje cognitivo, valorativo y afectivo. Sostiene que la crítica de la información debe valorar tanto su respeto del pacto que establece con sus destinatarios –su atención a las reglas de objetividad e imparcialidad– como su dimensión narrativa. Por ello indaga si los relatos informativos aportan conocimientos y experiencias útiles para comprender el mundo común y participar en él y si contribuyen al diálogo entre perspectivas necesario en una esfera pública democrática. **Miguel Álvarez-Peralta** estudia los relatos sobre la crisis económica en su quincena inicial en 2008, para trazar la narrativa dominante, en *El País*, y las críticas y alternativas en los periódicos *El Público* y *Diagonal*, así como en los comentarios más populares en la red digital Twitter, de gran impacto en la formación de la opinión. El estudio transmediático revela cambios significativos en la actual esfera pública, pues las construcciones narrativas hegemónicas en el espacio digital Twitter resultan ser mucho más cercanas a los discursos críticos minoritarios en el periodismo que a los dirigidos a amplias audiencias. **Anna Maria Lorusso y Patrizia Violi** analizan la miniserie televisiva italiana *Nassirya*, una *fact-fiction* sobre la muerte de un grupo de soldados italianos en la guerra de Irak. Con la combinación de datos conocidos por su audiencia –a partir de informaciones periodísticas– y tramas y caracteres fabulados; de imágenes documentales y rodaje cinematográfico, la serie da un sentido celebrativo a una acción militar que fue polémica en las fechas de su realización. La narración redefine para la memoria colectiva el sentido de la identidad nacional y de los hechos, actores y acontecimientos rea-

les. **Bruno Souza** realiza una indagación conceptual sobre narratividad, ficción y realismo periodístico. Discute la supuesta incompatibilidad entre la concepción narrativa del periodismo y el compromiso de este género con la objetividad y la veracidad. Reflexionar sobre la narratividad periodística implica considerar la capacidad del texto de activar múltiples relaciones en el espacio y el tiempo del que los medios participan; atender a la dinámica comunicacional y al decisivo actuar de los receptores; ver las cualidades estéticas del hacer periodístico; revelar la dimensión ideológica del narrar, que siempre supone moralizar la realidad. Finalmente, el artículo de **Jose Ignacio Lorente** analiza, en los periódicos españoles de mayor difusión, las estrategias discursivas, de ámbito y funcionamiento transmedial, sobre los riesgos medioambientales. Los marcos de sentido en los que el discurso del riesgo inscribe los problemas medioambientales se mantienen en las narrativas de alcance internacional, nacional y local que estudia.

Contiene la sección “Narración transmedia y activismo político y social” los artículos de: **Massimo Leone**, que propone un examen de la literatura narratológica y del concepto de trans-medialidad, que entiende como trans-textualidad. Argumenta que la dispersión del relato característica de nuestro tiempo fragiliza el andamiaje ético-moral de la narración y evoca así la pertinencia de otras formas, rap-sódicas, de construcción del sentido. Sus planteamientos teóricos son contrastados con un video estadounidense de activismo social. **Carlos Jaúregui y Elton Antunes** analizan la revista brasileña *Veja* centrándose en una portada de 2011 sobre la corrupción, ilustrada con la máscara de Guy Fawkes. Desde una perspectiva transmediática de la interpretación entienden el sentido de la máscara y del sentimiento de indignación mencionado por la revista, a partir de la articulación de una multiplicidad de procesos semióticos, como el resultado de una red de textos, contextos e interpretaciones que la referencia a Fawkes y a la indignación invocan en su circulación. **Marina Mantini** investiga en dos diarios digitales de gran difusión el tratamiento de las protestas sobre la reforma educativa en España. Su indagación revela la presentación de la controversia sobre el asunto que realizan esos medios: los actores involucrados en el conflicto, sus perspectivas y sus varios relatos, en ciertos casos desarrollados en plataformas digitales que amplían la esfera pública, pero son ignoradas en los medios estudiados. **Jaime Albero-Gabriel** elabora un complejo análisis de medios de información digitales y de las interacciones en Twitter durante las protestas de la “Primavera valenciana”, del que concluye que Twitter influye significativamente en el establecimiento de la agenda informativa y cambia el proceso de formación de la opinión pública al transformar la relación entre los medios de comunicación y sus públicos. El artículo de **Palmira Chavero** recoge un estudio sobre *El País* y *El Mundo* durante el período de 2012 en que se modifica la ley de desahucios, con el objeto de indagar si esos medios realizan una función de mediación o más bien toman parte en el proceso político primando intereses partidistas.

Por lo que respecta a la cuarta y última sección, “Narración transmedia y prácticas literarias y artísticas”, el artículo de **Ana Abril** realiza un análisis socio-semiótico de la novela digital *Inanimate Alice* (2005-), un híbrido entre novela, ilustración y juego interactivo todavía *in progress* de grandes posibilidades –algunas desaprovechadas– para la pedagogía de los entornos digitales en las aulas. El artículo de

Katiuscia Darici, por su parte, desgrana las bondades narrativas e ilusionistas de la novela gráfica *La doce* de François Schuiten (2012). Nada más abrir el cómic, se nos invita a conectarnos a un sitio web y una vez allí, frente a su ordenador con la web-cam en funcionamiento, el lector, que sostiene el libro con ambas manos, ve cómo se animan unos contenidos en la pantalla: encuadres, perspectivas, velocidad de los movimientos, son modificados en la interacción entre el libro físico en horizontal y la pantalla del ordenador en vertical. El género del cómic, precursor de la multimedialidad, alcanza en *La doce* de Schuiten una nueva dimensión: permite su lectura exenta, como libro en papel, pero consigue una realidad aumentada en su interacción con el entorno digital y con el usuario. El texto de **M^a Isabel Rodríguez Fidalgo y Sara Molpeceres**, finalmente, analiza desde un punto de vista narratológico el proyecto transmedial *The Inside Experience*, auspiciado por Toshiba e Intel. El proyecto tiene un producto a la venta en el punto de mira (un ordenador portátil diseñado para el entretenimiento), pero es vehiculado por un tráiler proyectado en salas, por una *tv-movie* dirigida por D. J. Caruso, *Inside* (2011), en realidad compuesta por micro-episodios seriales, y por todo un despliegue transmedial: páginas web, redes sociales, videojuegos. Las virtudes de una genuina intriga narrativa, muy bien tramada (una chica que aparece, por causas desconocidas, recluida en una habitación, donde solamente dispone de un ordenador con una conexión a sus contactos de Facebook, que serán los que tendrán que ayudarla a zafarse de sus captores) atrapan a la audiencia y estimularon su participación en la trama.