

UNIVERSIDAD EAFIT
DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES
MAESTRÍA EN ESTUDIOS HUMANÍSTICOS

**LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL CASO DE *EL MAN ES GERMÁN*:
UN ENFOQUE SEMIÓTICO Y NARRATOLÓGICO**

HAROLD SALINAS ARBOLEDA

MEDELLÍN

2013

HAROLD SALINAS ARBOLEDA

**LA NARRATIVA TRANSMEDIA EN EL CASO DE *EL MAN ES GERMÁN*:
UN ENFOQUE SEMIÓTICO Y NARRATOLÓGICO**

Proyecto de grado para optar al título
de Magíster en Estudios Humanísticos

Asesor: Mg. Mauricio Vásquez Arias

MEDELLÍN

2013

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	5
1. DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA AL SISTEMA INTERTEXTUAL TRANSMEDIA.....	8
1.1 Ruta de acceso.....	10
1.2 Consideraciones sobre el concepto de <i>transmedia</i>	12
1.3 Debates conceptuales.....	16
1.4 Obras seminales y obras núcleo.....	21
2. SISTEMAS INTERTEXTUALES TRANSMEDIA: REVISIÓN DESDE UNA PERSPECTIVA SEMIÓTICA Y NARRATOLÓGICA.....	24
2.1 Mundos posibles y relaciones de accesibilidad.....	24
2.2 Universos narrativos y universos transmedia.....	38
2.3 Maneras de expandir universos transmedia.....	46
2.3.1 Espacios en blanco.....	47
2.3.2 Señales migratorias.....	51
2.3.3 Agujeros de conejo.....	55
3. ANÁLISIS DE CASO: <i>EL MAN ES GERMÁN</i> COMO SISTEMA INTERTEXTUAL TRANSMEDIA.....	59
3.1 El sistema intertextual transmedia del «macho alfa y su manada».....	60
3.1.2 Paratextos del sistema intertextual de <i>El man es Germán</i>	66
3. 2. Del universo narrativo al universo transmedia.....	77
4. CONCLUSIONES.....	84

INTRODUCCIÓN

Esta tesis aborda el caso de la serie televisiva *El man es Germán* desde una perspectiva semiótica y narratológica con el fin de indagar por la construcción de un universo transmedia en torno de esta producción colombiana. Conceptos teóricos como *mundo posible*, *universo narrativo*, *espacios en blanco*, o el de las *relaciones de accesibilidad semántica* —ya consolidados en el terreno de la narrativa tradicional— brindan claves interpretativas que permiten entender el complejo entramado de los *sistemas intertextuales transmedia*, uno de los campos más promisorios de la comunicación contemporánea tanto en el ámbito académico como en de la industria del entretenimiento.

El referente conceptual se elaboró teniendo en cuenta tres momentos. El primero es un rastreo teórico de la evolución del concepto de *narrativas transmedia*. A partir de esta reconstrucción se propone ampliar el concepto a *sistema intertextual transmedia*, según los postulados de Marsha Kinder, para incluir aquellos productos que aunque no pertenecen al orden de lo narrativo, complementan la experiencia estética de los usuarios. Este tipo de contenidos entran en lo que se denomina el *eje de la paratextualidad*.

El segundo momento aborda los conceptos *mundo posible* y *universo narrativo* para poder explicar cómo son las dinámicas de creación de las múltiples historias contenidas en el sistema. Como resultado del análisis se propone la noción de *universo transmedia*, precisamente para poder integrar los ‘paratextos’ en un concepto más amplio que los abarque. En este capítulo también se incluye una reflexión sobre las maneras de expansión de los universos narrativos y transmedia a partir de los conceptos de *señales migratorias*, *espacios en blanco* y *agujeros de conejo* (este último, tomado del ámbito de los estudios sobre los «juegos ubicuos»).

En estos dos primeros apartados las reflexiones se acompañan con múltiples ejemplos tomados de diferentes formas narrativas como el cine, la literatura, las series televisivas y el teatro, con el fin de presentar un panorama amplio, claro y coherente. En otros términos, que el lector encuentre un equilibrio entre la abstracción propia de la elaboración conceptual y su evidencia concreta en creaciones estéticas de diferente índole.

En tercer lugar, se revisa el caso objeto de estudio a la luz de los conceptos teóricos examinados para describir y analizar cómo está constituido el sistema intertextual transmedia que se creó alrededor de la comedia *El man es Germán*. Para tal efecto se rastrearon en internet los contenidos generados por la franquicia, por otras franquicias y por los usuarios. En ese orden de ideas, la indagación se presenta a partir de los siguientes criterios: en primer lugar, describir los contenidos que conforman el sistema transmedia en los ejes narrativo y paratextual. Segundo, comparar la comedia con el relato que le da origen, la telenovela *Las detectivas y el Víctor* para identificar los elementos comunes que las vinculan al mismo universo narrativo y a su vez, las características particulares de cada una como mundo posible independiente. Por último, se presenta una descripción detallada de algunos paratextos como parodias, piezas publicitarias, actividades performativas y objetos de mercado que complementan este sistema intertextual transmedia.

Las conclusiones proponen tres líneas de investigación posibles a partir de los hallazgos: en primera instancia, elaborar un mapeo de otros productos transmedia en la industria cultural colombiana. Segundo, la necesidad de abordar el fenómeno de los sistemas intertextuales transmedia desde otras perspectivas que permitan comprender dimensiones que superan el ámbito narrativo y se inscriben, por ejemplo, en prácticas estéticas de colaboración y creación colectiva. Y tercero, plantear la posibilidad de incorporar los sistemas intertextuales transmedia como recurso pedagógico en el campo educativo.

Es necesario presentar en esta introducción una declaración de principios. A partir de aquí el lector se encontrará con un texto escrito en primera persona del plural: *nosotros*. Esta decisión en el tono de la escritura no obedece a un criterio estilístico o a una estrategia de retórica para exponer los argumentos. El ‘nosotros’ que habla a través de quien escribe y firma esta tesis es una forma de darle el crédito a un grupo de profesores y estudiantes que a lo largo de los últimos dos años se reúne en el *Semillero de Investigación y Creación Hipermedia* asociado a la línea de *Estudios Cibermediales y Ciber culturales* del grupo de investigación en Estudios Culturales del Departamento de Humanidades de la Universidad EAFIT.

El semillero se ha convertido en un espacio de reflexión en torno a estas temáticas asociadas con los debates actuales en el campo de la Comunicación. Durante este tiempo, las sesiones semanales se han orientado al estudio riguroso de las posturas académicas de diferentes autores, a la discusión de los conceptos teóricos más relevantes y a la sistematización de los hallazgos.

A partir de estas discusiones han surgido diferentes preguntas que han desembocado en el planteamiento de diferentes proyectos investigativos entre los cuales se encuentra justamente esta tesis. La idea fue tomando consistencia a medida que se avanzaba en el proceso de lectura y se hacía evidente que la copiosa bibliografía consultada daba cuenta de investigaciones cuyos casos de estudio correspondían a industrias del entretenimiento extranjeras y en su mayoría norteamericanas. Por tal motivo la pregunta de si en Colombia podíamos empezar a hablar de algún caso de narrativa transmedia parecía no sólo relevante sino obligatoria.

En el semillero se han combinado de manera interdisciplinaria los saberes específicos de los profesores formados en diferentes áreas de las Humanidades con las expectativas de los estudiantes interesados en desarrollar competencias en el ámbito de la investigación. Podría decirse que, de hecho, lo que se ha conformado es un colectivo inteligente que de manera colaborativa ha venido consolidando un andamiaje teórico cuyos rendimientos se reflejan en varias iniciativas académicas: la publicación del artículo *Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas*¹ (Montoya, Vásquez & Salinas, 2013), escrito en coautoría con los profesores Mauricio Vásquez Arias, asesor de esta tesis, y Diego Fernando Montoya, con quienes se adelanta además el proyecto de investigación *Aproximación a los modelos de producción en proyectos transmedia aplicados a la educación y el entretenimiento desde el estudio a The walking dead*.

¹ Este artículo contiene un avance de esta tesis.

I

DE LA NARRATIVA TRANSMEDIA AL SISTEMA INTERTEXTUAL TRANSMEDIA

Hoy en día, tanto en el ámbito académico de los estudios sobre comunicación, como en el de las industrias dedicadas a la producción de contenidos variada índole (impresos, audiovisuales, iconográficos, entre otros) se habla de un sistema de relaciones transmmediales (Jenkins, 2008) en el cual se articulan y se reconfiguran por los menos tres elementos: en primer lugar, diversas formas narrativas y textuales; en segundo lugar, diferentes tecnologías de registro de la memoria; y por último, unas nuevas maneras de participar en la construcción de historias colectivas.

Esta triple configuración permite estructurar un marco propicio para hablar de manera no reduccionista de convergencia de medios y transmedia, fenómeno que es al mismo tiempo narrativo, tecnológico y sociocultural, pues es el resultado de las posibilidades actuales de la industria del entretenimiento, la aparición de una plataforma tecnológica orientada a la generación de servicios de comunicación de base colaborativa y la emergencia de una cultura de participación alimentada por la creatividad de los usuarios (Roig, 2010).

Este panorama pone de manifiesto un conjunto de fenómenos mediáticos que empieza a demandar un ejercicio de doble vía: de un lado, la recuperación de tradiciones y conceptos hoy canónicos en el amplio espectro de las ciencias humanas, referidos a los modos de abordaje de la narración y del relato y, de otra parte, la ampliación, extensión y extrapolación de dichas aproximaciones en función de los problemas y cuestiones comunicativas asociadas a relatos producidos sobre múltiples plataformas.

En ese orden de ideas, y gracias a la influencia cada vez mayor que los medios de comunicación masiva como la prensa, la radio y la televisión comenzaron a tener en la configuración de la vida cultural de Occidente a partir del siglo XIX y durante el siglo XX, la comunicación ha dejado de ser un saber paria en el terreno de las ciencias humanas y sociales, para erigirse como un campo vigente de discusiones sobre los relatos y los dispositivos

tecnológicos, los cuales fundaron buena parte de los referentes estéticos de una sociedad que empezó a migrar de un ecosistema mediático dominado por la cultura libresca, a otros espacios de entrecruzamiento de los modos de producción de sentido propios de este siglo.

Tal desplazamiento activó —al lado del texto impreso— el poder de las imágenes y los sonidos re-producidos a escala industrial para el consumo por parte de sujetos y comunidades de interés que, en torno a los medios de comunicación y sus narrativas, se apropiaron de formas particulares a través de distintos usos, reelaboraciones y resemantizaciones de los contenidos (Jenkins, 2010).

En congruencia con lo anterior, el campo de estudios de la comunicación debido responder a los retos que plantea dicho contexto cultural, reelaborando conceptos, afinando métodos y ofreciendo marcos de referencia para pensar las tramas de sentido y las mediaciones que subyacen y sostienen a las representaciones e imaginarios colectivos, desplazándose de la marginalidad a una disciplina central que nos permite pensar la condición humana con un profundo sentido de actualidad.

Ahora bien, las imbricaciones entre modalidades narrativas y nuevas tecnologías y la consecuente emergencia de otras ecologías mediáticas (Scolari, 2010a) marcadas ahora por el sello de lo digital, proponen retos y preguntas que necesitan actualizaciones del campo en el nivel de lo metodológico y de lo teórico que permitan pensar no sólo la especificidad de las formas comunicativas asociadas a los medios tradicionales, sino también las singularidades, diferencias y conexiones entre las formas mediáticas a las que estamos acostumbrados en relación con los medios y modos de contar emergentes (Ryan, 2004).

Las nuevas condiciones a las que está sujeta la producción cultural² demandan otras formas de pensar lo comunicativo que incluyen, como antes se enunció, la necesidad de revisar conceptos propios de diferentes áreas del conocimiento, ampliarlos, comentarlos o

² Como por ejemplo: a) la vertiginosa expansión de Internet y las mutaciones de la Web luego del surgimiento de las redes sociales y los servicios 2.0; b) el crecimiento acelerado de la actividad de los públicos, antes usuarios, ahora *prosumidores* y fanáticos (*fans*); c) las elaboraciones narrativas de lenguajes como los provenientes de la animación y los videojuegos; y d) los avances y posterior popularización de la realidad virtual, los mundos inmersivos y la realidad aumentada.

replantearlos, en un esfuerzo interdisciplinario que ayude a responder los cuestionamientos que los escenarios comunicativos emergentes están generando (Elleström, 2010).

Derivado de lo anterior, el presente trabajo se propone realizar una exploración en tres momentos: primero, una revisión rápida del concepto de transmedialidad; segundo, una discusión sobre nociones como las de relaciones intertextuales, obra seminal, obra núcleo, expansiones y compresiones narrativas; y, finalmente, proponemos considerar las implicaciones, en términos investigativos, del paso de una comprensión exclusivamente narratológica, a otra que demanda incorporar perspectivas complementarias —antropológicas, ludológicas e, incluso, de mercadeo— necesarias para abordar el fenómeno a través del concepto de *sistemas intertextuales transmedia*, planteado inicialmente por Marsha Kinder (1991).

1.1 RUTA DE ACCESO

La complejidad que entrañan los veloces cambios a los que se ven sometidos los procesos de convergencia mediática en nuestros días nos llevan a percibir —no sin asombro— cómo algunos de los conceptos y abordajes de los objetos de estudio comunicativos pasan de la novedad a la obsolescencia con mucha rapidez, hecho que exige una constante actualización y un continuo debate.

Es así como muchos de los investigadores de mayor trayectoria afirman con acierto que no habíamos terminado de comprender el concepto y las implicaciones culturales del hipertexto (Landow, 1995) cuando ya se empezaba a hablar de multimedia e hipermedia (Moreno, 2002) y, ahora, de la transmedialidad.

Más allá de simples modas intelectuales, como pretenden hacerlo ver algunos críticos, estos conceptos han proporcionado en su momento claves interpretativas para comprender las mutaciones de los ecosistemas mediáticos y las reconfiguraciones de sus ecologías, a través de un proceso que conecta los dispositivos y las tecnologías con los relatos y las maneras de narrar. Así, como lo indica Marie-Laure Ryan en su texto *Narrative across Media*: «La cuestión de

cómo las propiedades intrínsecas dan forma y afectan la experiencia narrativa, no puede ser ignorada por más tiempo»³ (Ryan, 2004, p. 1).

A riesgo de sonar determinista y de parecerse al criticado postulado *mclubiano* de «El medio es el mensaje», esta consideración de Ryan apunta a explorar las complejas conexiones que se dan entre narración y plataforma mediática, en términos de una codeterminación sustancial que diferencia el concepto de *medio* de la idea de *canal*. En esta dirección agrega Ryan:

Incluso cuando tratan de hacerse invisibles, los medios no son canales huecos para la transmisión de mensajes, sino más bien, soportes materiales de información cuya materialidad, precisamente, “importa” para el tipo de significados que se pueden codificar. Ya sea que funcionen como canales transmisores o proveedores de la sustancia física, para la inscripción de los mensajes narrativos, los medios difieren ampliamente en su eficiencia y poder expresivo (Ryan, 2004, pp. 1-2)⁴.

Pero no son solamente las relaciones entre medio y narrativa las que conviene explorar, sino además los particulares modos de recepción y apropiación de los medios y los relatos que circulan a través de ellos, los cuales modifican y determinan los procesos de apropiación y elaboración individual y social de sentido.

Así las cosas, dos horizontes interesantes se dibujan en el ámbito de la definición del concepto de transmedialidad: uno, las comprensiones teóricas de origen semiótico, narratológico o de teorías híbridas que conectan los diversos medios a través de campos emergentes como el de los estudios mediáticos comparados, la narratología transmediática y los estudios de audiencias, de tal suerte que, en términos de Carlos Scolari: «Ambos enfoques, el antropológico y el semio-narratológico, son perfectamente complementarios y sirven para desplegar una mirada integrada de las narrativas transmediáticas» (Scolari, 2010b, p. 77); y dos, nos encontramos con orientaciones hacia el diseño y la producción de experiencias transmediales. Un conjunto de reflexiones resultantes del saber-hacer de los creadores que

³ En el original: «... the question of how the intrinsic properties of the medium shape the form of narrative and affect the narrative experience can no longer be ignored» (Ryan, 2004, p. 1).

⁴ En el original: «Even when they seek to make themselves invisible, media are not hollow conduits for the transmission of messages but material supports of information whose materiality, precisely, “matters” for the type of meanings that can be encoded. Whether they function as transmissive channels or provide the physical substance for the inscription of narrative messages, media differ widely in their efficiency and expressive power» (Ryan, 2004, pp. 1-2).

proporcionan claves de transición entre las maneras habituales de realización y las dinámicas propias de la gestión de un proyecto transmediático⁵.

Ambos tipos de abordaje nos proporcionan material clave para aclarar un concepto complejo y un fenómeno que debe abarcarse a través de múltiples perspectivas que contemplen e integren tanto las dimensiones textuales y de creación, como las de posproducción y cocreación de los prosumidores/fans; es decir, que convoquen miradas interdisciplinarias. De este modo, como lo sugiere Carlos Scolari:

Los mundos narrativos transmediáticos constituyen un verdadero desafío para la narratología y la semiótica narrativa, campos de estudio fuertemente monomediáticos —existe una semiótica del teatro, de la radio, del cine, etc., pero todavía no existe una semiótica de lo transmediático— y poco acostumbrados a analizar narrativas multimodales de alta complejidad caracterizadas por textualidades hiperfragmentarias, decenas de personajes y programas narrativos (Scolari, 2010b, p. 77).

Ahora bien, cabrá preguntarse cuáles son los alcances y limitaciones de un marco narratológico como herramienta para comprender la compleja red de conexiones textuales, expresivas y los diversos modos de participación y cooperación entre creadores y públicos en un sistema de entretenimiento transmedia.

1.2 CONSIDERACIONES SOBRE EL CONCEPTO DE *TRANSMEDIA*

Este desafío interpretativo demanda un ejercicio de rastreo de los antecedentes del concepto que nos ayude a pensarlo desde la tradición de las ciencias humanas y los estudios de comunicación, a la par de la exploración de las variantes y precisiones que la comunidad académica ha venido proponiendo desde la primera sugerencia teórica que hace Marsha Kinder⁶ en 1991 a partir de la observación de contenidos narrativos para el entretenimiento infantil.

⁵ Para ver un ejemplo de este tipo de guías orientadas hacia la creación de proyectos transmedia, véase (Pratten, 2011).

⁶ Tradicionalmente las referencias que hemos tenido sobre los orígenes del concepto de transmedialidad, nos remiten a la figura de Henry Jenkins, sin embargo gracias al trabajo de Vicente Gosciola (2012) en su texto «Narrativa transmídia: conceituação e origens» logramos ubicar los aportes que al respecto hizo Marsha Kinder en la década de 1990.

En la investigación que daría lugar al libro *Playing with power in movies, television, and video games*, Kinder observó las relaciones intertextuales existentes entre los contenidos que se estaban desarrollando para la televisión y los videojuegos, las películas, productos de marketing y las plataformas multimedia e interactivas.

El libro de Kinder se centra especialmente en el caso de la serie de dibujos animados *Las tortugas ninja*⁷ y analiza este producto como fenómeno exitoso para el marketing de productos de entretenimiento, planteando así la existencia de un «supersistema comercial de intertextualidad transmedia» (Kinder, 1991, p. 42), el cual proporciona entradas a un complejo de lectura narrativa más amplio, a partir de la estructuración de personajes, géneros, voces y convenciones que posibilitan nuevas combinaciones.

El hecho de estudiar productos como *Las tortugas ninja*, le permitió a Kinder diferenciar las nociones de intertextualidad y transmedialidad. Respecto a la primera, observó cómo la historia de *Las tortugas ninja* ya tenía en sí misma elementos intertextuales como por ejemplo, los nombres de los personajes y su conexión con artistas del renacimiento: Donatello, Miguel Ángel, Rafael y Leonardo. Kinder lee el concepto de intertextualidad desde John Fiske, quien plantea que «cualquier texto es necesariamente leído en relación con otros textos» (Fiske, citado por Kinder, 1991, p. 46)⁸. Por otro lado, el concepto de *transmedialidad* lo entendió como la posibilidad de transitar la narración por diferentes medios, como videojuegos, películas, televisión, entre otros.

De todo esto, una de las conclusiones a las que llega el trabajo de Kinder es que la creación de sistemas de *intertextualidad transmedia* «facilita no sólo la comprensión y el recuerdo de las historias, sino también el desarrollo de esquemas complejos de historias que se

⁷ Este fue el título con el que se presentó la serie de dibujos animados para Colombia. En Estados Unidos, país de origen del seriado, se presentó como *The Teenage Mutant Ninja Turtles*. Como lo indica Kinder este programa hacía parte habitual del consumo televisivo de su hijo, quien además del seriado, era fanático del videojuego producido por la marca *Konami* para Nintendo, de la película que se lanzó en 1990 y, además, de los múltiples juguetes con la imagen de los personajes, asunto que motivó su indagación sobre este fenómeno.

⁸ En el texto original: «*The theory of intertextuality proposes that any one text is necessarily read in relationship to others*» (Kinder, 1991, p. 45).

diferencian en los conflictos, personajes y modos de producción de la imagen» (Kinder, 1991, p. 59)⁹.

Hacia el año 2000 los desarrollos concernientes a la *World Wide Web* produjeron evidentes cambios que se destacaron por la interactividad y la participación de los usuarios, es decir, empezaba a despuntar lo que hoy conocemos como *Web 2.0*. Gracias a la banda ancha, aumentaron las velocidades y capacidades de transmisión de datos por Internet, y con esto se empezó a visualizar lo que la investigadora Brenda Laurel (2000) definió como *post-convergencia*, fenómeno que permitió la interrelación entre medios, formatos y usuarios.

La experiencia de Laurel en la industria del entretenimiento a través de medios digitales, concretamente como diseñadora de juegos de video, la llevó a hacerse la pregunta por la manera de contar historias y adoptó la idea de lo *transmedial*, como una forma de oposición a la «reutilización» narrativa habitualmente aplicada por la industria del entretenimiento. Así lo expresa la autora:

El proceso de producción de contenidos ha consistido, hasta el momento, en una “reutilización” —más o menos exitosa— en la cual el contenido transita de un medio a otro: del cine a la TV, de la TV al cine, de los videojuegos al cine, de la TV a la web, de los videojuegos a la web, de los juguetes a la web [...] de los cómics a la radio, de la radio a la web, etc. En un mundo de post-convergencia, esta es una manera incluso menos eficiente de hacer las cosas con respecto a cómo se hacen hoy. (Laurel, 2000)¹⁰.

Para Laurel, la *post-convergencia* obligó a la industria a «[...] identificar y comprender a las audiencias y sus contextos» (Laurel, 2000); es por eso que diseñó un modelo compuesto por ocho reglas básicas propuestas para la creación de contenidos. La primera de ellas tiene que ver con lo que la autora definió como el pensamiento *transmedia*:

Desde el principio debemos pensar en términos “*transmedia*”. La autoría tradicional es formal, es decir, se piensa primero en la forma del drama, de la novela o del juego, y dicha forma guía la selección y disposición de los materiales. La nueva forma de autoría es de naturaleza material,

⁹ En el original: «... helps to facilitate not only the comprehension and recall of stories, but also the development of more complex schemata of what stories are like, with their highly complex patchwork of similarities and differences in plots, characters, iconography, mise-en-scène, and modes of image production» (Kinder, 1991, p. 59).

¹⁰ En original: «... the content process thus far has consisted of “repurposing”, more or less successfully, content from one medium for another - film to TV, TV to film, videogame to film, TV to web, videogame to web, doll to web [...], cartoon to radio, radio to web, etc. In a post-convergence world, this will be an even less efficient way to do things than it is right now» (Laurel, 2000).

es decir, se pone el énfasis en el desarrollo de materiales que pueden ser seleccionados y dispuestos para producir muchas formas diferentes (Laurel, 2000)¹¹.

Justo el planteamiento hecho por Brenda Laurel acerca del fenómeno *transmedia* en el contexto de la convergencia tecnológica, fue ampliado un año después por el profesor investigador del M.I.T Henry Jenkins, quien en su artículo «*Convergence? I Diverge*» desarrolló el concepto de convergencia como «la intersección de tecnologías, industrias, contenidos y audiencias» (Jenkins, 2001) y retomó —sin desarrollarla con profundidad—, la noción sobre *narrativa transmedia*, que se propuso depurar en 2003 en su artículo «*Transmedia Storytelling*».

En la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia puede ser introducida en una película, para luego expandirla a través de la televisión, novelas y cómics, de modo tal que su mundo narrativo podría ser explorado y experimentado a través del juego. Cada una de estas franquicias¹² debe poseer la autonomía suficiente para permitir el consumo independiente. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa (Jenkins, 2003)¹³.

El aporte de Jenkins es, para muchos autores, el planteamiento inicial en torno a la concepción sobre lo *transmedia*, y desde él se han empezado a concebir otras contribuciones que permitieron el desarrollo de nociones que a su vez generaron un «músculo teórico» más fortalecido, en tanto se crearon categorías que llevaron a que hoy hablemos, como lo estamos haciendo, sobre la *narrativa transmedia*.

Siguiendo con el trabajo de Jenkins, si bien concebimos que primero estuvieron las nociones transmedia de Kinder y Laurel, la importancia de Henry Jenkins radica en la consolidación que hace en su texto *Convergence Culture*, en torno a la *narrativa transmedia*, y la

¹¹ En el original: «*We must think in “transmedia” terms from the beginning. Traditional authoring is formal that is, one thinks first of the form drama or novel or game, for example, and it is the form that guides the selection and arrangement of materials. New authoring is material in nature □ that is, it places the emphasis on developing materials that can be selected and arranged to produce many different forms.*».

¹² Se entiende por franquicia cada uno de los productos, que diferentes empresas, realizan a partir de un producto o marca comercial inicial.

¹³ En el original: «*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.*».

claridad en diferenciarla con otro neologismo producto de la convergencia: el concepto de *cross-media*.

Para el autor la diferencia entre *narrativas transmedia* y *cross-media* radica en que esta última pretende que una historia pase a través de medios, cambiando solamente el lenguaje del nuevo medio en el que se publica, mientras que la *transmedialidad* implica que no hablemos de una historia, sino de un universo narrativo¹⁴, de tal manera que se permita, no sólo un proceso de adaptación del lenguaje de un medio a otro, sino un efecto de expansión de la historia que se complementa con la *orquestración*¹⁵ de diferentes medios. En pocas palabras, como se ha precisado en otros contextos, toda *narrativa transmedia* es en principio *cross-media*, pero no toda producción *cross-media* llega a ser necesariamente *transmedia*.

1.3 DEBATES CONCEPTUALES

Un cuarto autor que nos parece pertinente citar en lo que concierne a la producción teórica que amplía el concepto de *narrativa transmedia* es el profesor e investigador Carlos Scolari, quien ha sido quizás uno de los académicos más comprometidos con el tema en el contexto iberoamericano.

Precisamente, Scolari (2010b) ha seguido muy de cerca los conceptos planteados por Jenkins y le reconoce su llegada a la *narrativa transmedia* a partir de las producciones de los usuarios, pero como lo plantea el mismo autor, este objeto de estudio permite otras entradas, como las de tipo narratológico y semiótico, de las cuales ya hablamos en la primera parte de este texto.

¹⁴ Entendemos la noción de ‘universo narrativo’ como el complejo entramado que resulta de la articulación de lo que Klastrop y Tosca (2004) definen como «Mundos transmediales»: «... sistemas abstractos de contenido que puede tener un repertorio de historias de ficción y personajes actualizados o que se derivan a través de una variedad de formas de comunicación. Lo que caracteriza a un mundo transmedial es que el público y los diseñadores comparten una imagen mental de la “worldness” (una serie de características distintivas de su universo)» (Klastrop & Tosca, 2004, p. 409).

¹⁵ Este concepto aportado por las reflexiones sobre los *Juegos de Realidad Alternativa* (ARG, por sus siglas en inglés) supone la idea de una autoría colectiva y de un equipo de soporte al conjunto del sistema de entretenimiento y a experiencias de entretenimiento en tiempo real. La noción de «*orquestración*» ha sido desarrollada más ampliamente en el texto *Pervasive Games* (2009) de Markus Montola, Jaakko Stenros y Annika Waern.

Pero el trabajo de Scolari no se ha quedado sólo en la tarea de divulgar la obra de Jenkins, también ha avanzado en aportes de tipo más práctico como estudios de caso y en contribuir con el planteamiento de otras categorías que amplían el grueso teórico del tema. Es precisamente en este punto donde Scolari (2010b), en su texto «Narrativas transmediáticas, estrategias cross-media e hipertelevisión» plantea la posibilidad de que en la *narrativa transmedia* no sólo se pueda hablar de expansión, sino que también se pueda adoptar la idea de compresión:

... muchos contenidos audiovisuales, más que expandir el relato, lo reducen a su mínima expresión o se presentan bajo la forma de nanorelatos: *trailers*, recapitulaciones (recaps), videos sincronizados (*synchros*), etc. Sin llegar a proponer nuevos personajes o historias, estos minitextos también aportan otras claves de lectura del mundo narrativo y, a su manera, comienzan a formar parte del universo transmediático (Scolari, 2010b, p. 84).

Esta idea de *compresión* desde Scolari nos resulta interesante, pero es pertinente analizarla para entender si en un contexto transmedia se puede dar este fenómeno o, como apunta Jenkins, sólo se dan las *expansiones*.

Para intentar explicar esto, vamos a partir de las apreciaciones de Kinder en torno a los *sistemas transmedia*, los mismos que, según la autora, en su composición, adquieren dos tipos de intertextualidades: una horizontal y otra vertical¹⁶. De esta manera Marsha Kinder señala que:

... la distinción que Fiske hace entre las formas de intertextualidad horizontal (alrededor de los textos primarios), organizados en torno al género o los personajes, por un lado, y por el otro, la intertextualidad vertical “entre un texto primario, tal como un programa de televisión o serie, y otros textos de diverso tipo que hacen referencia explícita a ella” (como publicidad, ID de la estación, los artículos periodísticos, y la crítica) (Kinder, 1991, pp. 46-47)¹⁷.

Partiendo de lo anterior podríamos decir que para analizar un sistema *transmedia* habría que ubicar los dos tipos de intertextualidad: uno, el referido al universo narrativo (es decir, la historia que está contando); y el otro, a los productos que dan cuenta del sistema pero que no afectan la historia. En ese sentido, cuando los productos que entran a un sistema transmedia

¹⁶ Cabe anotar que estos planteamientos en torno a los tipos de intertextualidad que hace Kinder, son retomados de las posturas de John Fiske.

¹⁷ En el original: «... the distinction Fiske makes between horizontal forms of intertextuality (among primary texts) organized around genre or character, on the one hand, and vertical intertextuality “between a primary text, such as a television program or series, and other texts of a different type that refer explicitly to it” (such as publicity, station ID’s, journalistic articles, and criticism), on the other» (Kinder, 1991, pp. 46-47).

afectan el universo narrativo, los fenómenos que se dan —siguiendo a Jenkins— son de carácter *expansivo*, es decir, cualquier producto que se haga y que tenga que ver con la historia, nunca la contrae, sólo la expande o la deja tal cual como está.

Por otra parte, cuando los productos que ingresan al sistema transmedia no tienen que ver específicamente con la intertextualidad que afecta la historia, esto es, no crean nuevas posibilidades para el universo narrativo, dichos productos podrían presentar el fenómeno de la *compresión*, pero no del universo narrativo en cuanto tal sino de la duración de dichos productos, y tampoco del segundo tipo de intertextualidad, pues al aparecer nuevos productos el sistema por defecto se amplía. Resumiendo, cualquier producto, sea cual sea, amplía el sistema transmedia; unos lo hacen desde la diégesis (ensanchan el universo narrativo) y otros, aquellos que sugiere Scolari como *compresores*, aunque cumplen una función de síntesis, de resumen o de ordenamientos cronológicos de la historia, no comprimen el universo narrativo, lo conservan tal cual, y además cumplen una función de propagación del sistema general de productos transmedia. Para hacer una explicación más clara al respecto partamos de las nociones de horizontalidad y verticalidad de Kinder y grafiquemos lo que sería el sistema de intertextualidad transmedia.

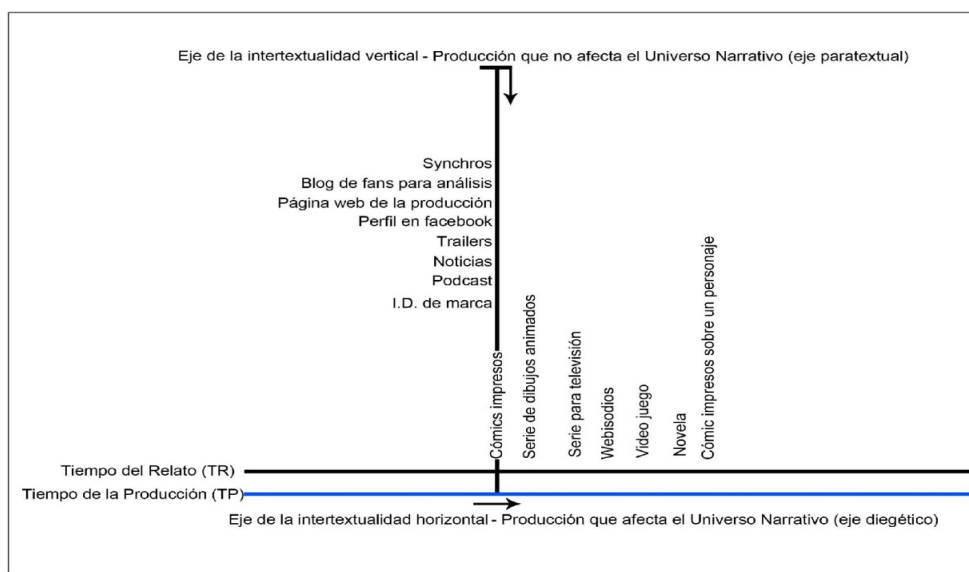


Gráfico 1: «Sistema intertextual transmedia». (Fuente: Montoya, Vásquez y Salinas, 2013. Adaptación de la noción de *intertextualidad horizontal y vertical* de Marsha Kinder, y los planteamientos de Gérard Genette sobre *paratextualidad* [Ver nota 17]).

El Gráfico 1 articula los dos ejes que conformarían un sistema intertextual transmedia: en primer lugar está el eje que Kinder define como *intertextualidad horizontal*, y que nosotros entenderemos como *eje diegético*. En él se ubican todos los productos que se construyen dentro del *sistema* y tienen incidencia directa en la narrativa. Es decir, en este eje situamos la *narrativa transmedia* de la que hablan Henry Jenkins y Carlos Scolari, entre otros autores. Por tanto, los productos que nosotros incluimos como pertenecientes a la *narrativa transmedia* son sólo aquéllos que afectan la diégesis o, como nos hemos permitido llamar, el universo narrativo. En este eje situamos la *obra seminal* —la que da origen a la narración— y las demás obras que empezarían a alimentar o, en términos de Jenkins, a expandir esa narración¹⁸.

En segundo término, el otro eje, el de la *intertextualidad vertical*, en palabras de Kinder, lo hemos definido como *eje paratextual*¹⁹, y se refiere a las producciones que hacen referencia a las obras ubicadas en el *eje diegético*, pero que no constituyen ampliación de la narrativa. Aquí incluimos los ID's de marca²⁰, los *trailers*, noticias, blogs de análisis, y demás productos realizados por la franquicia o los fans, pero que no expanden el universo narrativo.

Tengamos en cuenta, que si bien el universo narrativo no se expande, tampoco se comprime, como lo dijimos con anterioridad, y en ese sentido el universo permanece igual. Con la aparición de estos productos paratextuales, se expande el eje vertical, en tanto se amplían las producciones que hablan de las obras pertenecientes a la narrativa transmedia y por ende, el sistema completo se ve alimentado.

De todo lo anterior podemos concluir que el concepto de narrativa transmedia no debe ser entendido como todo el cúmulo de productos generados alrededor de un universo

¹⁸ Volveremos más adelante a la noción de *obra seminal* para analizar otros conceptos que consideramos deben ser tenidos en cuenta para nutrir lo que Laurel (2000) define como el pensamiento transmedia.

¹⁹ Según Genette, la paratextualidad es: «la relación [...] que, en el todo formado por una obra literaria, el texto propiamente dicho mantiene con lo que sólo podemos nombrar como su paratexto: título, subtítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, a pie de página; epígrafes; ilustraciones [...] y muchos otros tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas, que procuran un entorno (variable) al texto» (1989b, p. 11). El concepto de Genette nos permite pensar la narrativa transmedia (en el eje diegético) como analogía de la obra literaria y los demás productos que no tienen injerencia en el desarrollo de la narrativa, también por extensión análoga, como sus paratextos integrados al sistema intertextual transmediático.

²⁰ En el ámbito de la industria de la comunicación mediática, se conocen como ID's de marca, los elementos identificadores de programas, canales, o estaciones de radio o televisión.

narrativo. Proponemos mejor que la narrativa transmedia²¹ está constituida únicamente por aquellos que se ubican en el eje diegético y que al sumar ambos ejes lo que obtenemos es un *sistema intertextual transmedia*. Dicho de otra manera, reivindicamos y acogemos el concepto que Marsha Kinder propuso en 1991 y que valoramos como altamente fecundo para efectos de los análisis en el ámbito de la narrativa transmedia.

Hasta ahora nos hemos detenido en los ejes paratextual y diegético, pero es precisamente en este último donde hallamos la necesidad de generar una diferenciación para que funcione el análisis del sistema. Como se observa, el eje diegético tiene dos líneas: una superior que hemos denominado *tiempo del relato*, y una inferior que denominaremos *tiempo de la producción*.

La primera línea (TR), que se refiere al tiempo del relato, nos ubica en el tiempo en el que está ambientada la historia. En ese sentido el tiempo del relato arranca en una variable cero, es decir, si la narración se desarrolla en el 2013, ese 2013 es el año cero, y a partir de él podemos identificar cuándo hay una obra posterior, en producción, que se adaptó o se transmedializó. Cabe aclarar que si el TR de las obras posteriores a la obra seminal es igual a cero, esto puede significar que la obra posterior abrió un sistema *cross-media* —si no expandió la historia—, o transmedia —si la expandió a partir de un hecho, un personaje o cualquier otro elemento diferente al tiempo—.

Por ejemplo, si tomamos como referencia la serie de televisión *Lost* —producto que Jenkins analizó como caso exitoso de narrativa transmedia— el primer capítulo —entendiendo la serie como *obra seminal*— le plantea al espectador un hipotético tiempo para el desarrollo de la trama que se ubica en un año no precisado de la primera década del siglo XXI. La narrativa de *Lost* en los primeros episodios es lineal y hace uso de pequeños y comunes saltos en el tiempo hacia atrás o, en palabras de Genette, juega con la *analepsis*. Pero después de la cuarta temporada, la serie empieza a tener un manejo del tiempo muy diverso, saltos hacia delante —*prolepsis*—, y en algunas oportunidades emplea hasta tres tiempos simultáneos, cuando en

²¹ Nos parece pertinente aclarar que cuando hablamos de narrativa transmedia en singular, nos referimos a un relato y todos los productos que convergen en un sistema intertextual particular, por ejemplo el caso de *Lost*. Cuando hablamos en plural, aludimos a la multiplicidad de sistemas intertextuales que coexisten en la industria cultural; por ejemplo, *Lost*, *The walking dead*, *Las tortugas ninja* son en conjunto narrativas transmedia.

una parte de la isla algunos personajes están en la década de 1970, en otra parte otros están en los 90 y, en otra, continúan en el tiempo de inicio de la trama. Fijémonos que en este caso siempre se está haciendo alusión a los tiempos internos del relato, siempre son tiempos que tienen que ver con la diégesis. En otras palabras, en la línea TR del eje diegético podemos hablar de *analepsis* y *prolepsis*²².

Ahora pasemos a explicar la línea inferior, la que hemos denominado tiempo de la producción (TP), y que se refiere al momento en el que se publica la obra. Este tiempo de producción puede coincidir o no con el mismo tiempo de la narración de la obra seminal.

Volviendo al caso de *Lost*, la obra seminal, como producto, se empieza a emitir en el 2004, momento que en apariencia coincide con el tiempo propio sugerido en la narración y que es el de los personajes. Es evidente que el tiempo de la producción siempre es consecutivo, sin importar que la historia contada, bien sea en la misma serie o en otro producto —novela, videojuego, película, entre otros— haya retrocedido o avanzado en el tiempo diegético.

En ese sentido, en la línea del tiempo de la producción, no hablamos de *analepsis* o *prolepsis*, sino de precuelas y secuelas. Es decir, nos referimos a ellas como contenidos que siempre se producen a partir de una obra seminal, aunque lo contado entre a complementar la diégesis en un punto anterior o posterior. En síntesis, las precuelas son productos posteriores cuya función es poner evidencia *analepsis diegéticas*, mientras que por su parte, las secuelas son productos derivados cuyo cometido es plantear desarrollos de posibles *prolepsis diegéticas*.

1.4 OBRAS SEMINALES Y OBRAS NÚCLEO

Otro aspecto que se desprende del análisis de la matriz propuesta en el Gráfico 1 tiene que ver con un concepto propuesto en páginas anteriores y que es pertinente ahondar en el escenario de los estudios sobre las narrativas transmedia: nos referimos a la noción de *obra seminal*.

²² Los conceptos de *analepsis* y *prolepsis* son postulados por Gérard Genette (1989a) en su obra *Figuras III*. Dichos términos corresponden en inglés a *Flashback* y *Flashforward*, respectivamente.

Como lo insinuamos con anterioridad, con «obra seminal» aludimos al producto que da inicio a un sistema narrativo, pero una obra seminal no es la única que tiene la condición de catapultar una narrativa transmedia. Cualquier obra, independiente de su formato, es potencialmente generadora de un sistema intertextual transmedia. Cuando un producto se deriva de ella puede tener dos condiciones: que inicie un *sistema transmedia* o un *sistema cross-media*. En este último caso, y acercándonos a la concepción de Jenkins, pasa más que por la expansión, por la adaptación. Ahora bien, el sistema transmedia aparece en el momento en que hay expansión, y por ello denominamos ‘núcleo’ a la obra que potencia el desarrollo del sistema.

Entendemos en este caso que una obra *núcleo* es aquella que permite la expansión del universo narrativo, en ese sentido, una obra *seminal* puede ser o no el *núcleo* que dé nacimiento a la narrativa transmedia. Pero, ¿cómo sabemos que una obra es *núcleo*?

En el sistema intertextual transmedia los productos que lo integran se referencian y se interrelacionan en ambos ejes o en uno de ellos (ver Gráfico 2); sin embargo, uno de estos productos aparece como aquél que aglutina en torno suyo la mayor cantidad de referencias y relaciones con los demás, tanto en el eje diegético como en el eje paratextual convirtiéndose en el núcleo del sistema. No está por demás recordar que tanto la obra seminal como la obra núcleo se alojan en el eje diegético, en tanto afectan el universo narrativo.

A continuación presentamos el ejemplo de *The walking dead*, sistema intertextual transmedia surgido a partir de la serie norteamericana del mismo nombre que reactivó lo que Jenkins (2010) denomina la *cultura fan*, alrededor de las narrativas zombi.

El cuadro (ver Gráfico 2) revela, a través de las líneas de interrelación existentes en el fenómeno *The walking dead*, que si bien la obra seminal es el cómic producido por la empresa Image Comics en 2003, no es éste el que detona la transmedialidad, pues es sólo hasta el tercer formato, la serie para la televisión (2010), cuando inicia la formación de una narrativa transmedia y de su respectivo sistema intertextual, en el sentido en que los hemos entendido a lo largo del texto. Así mismo, podemos demostrar cómo la serie televisiva se convierte en el

núcleo del sistema por ser ella la que mayor cantidad de relaciones intertextuales y paratextuales ha generado.

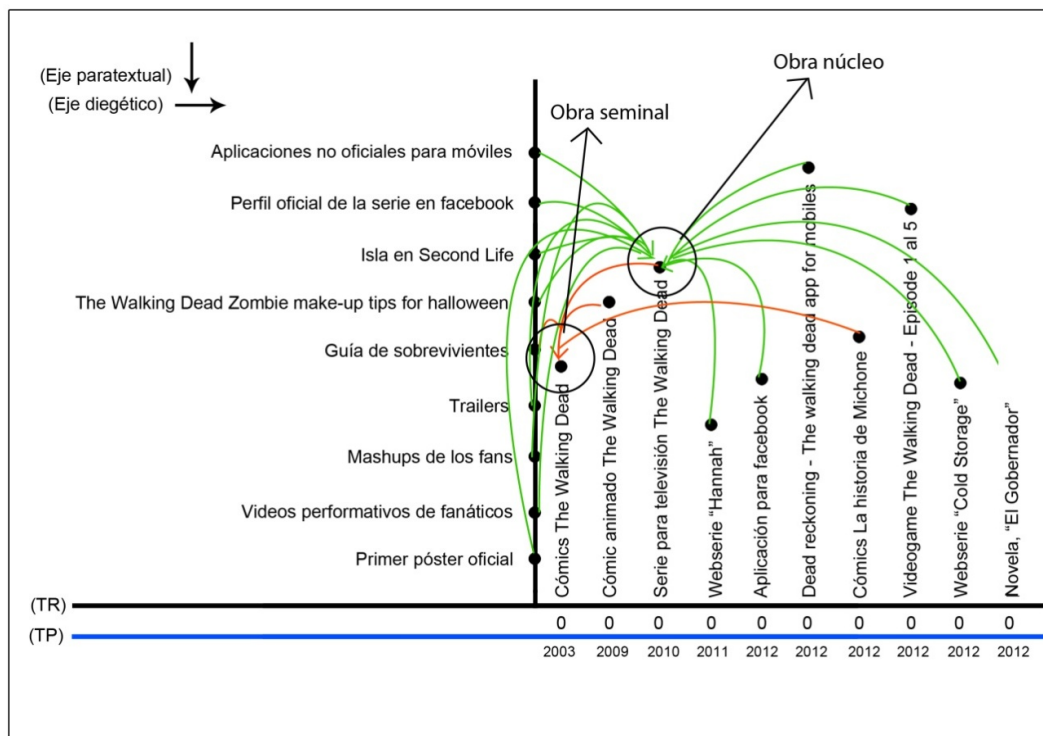


Gráfico 2: Sistema intertextual transmedia, caso *The walking dead*. (Fuente: Montoya, Vásquez & Salinas, 2013).

II

SISTEMAS INTERTEXTUALES TRANSMEDIA: REVISIÓN DESDE UNA PERSPECTIVA SEMIÓTICA Y NARRATOLÓGICA

2.1 MUNDOS POSIBLES Y RELACIONES DE ACCESIBILIDAD.

El capítulo anterior permitió exponer, en líneas generales, cómo se articula un sistema intertextual transmedia a partir de los ejes paratextual y diegético. Como se anotó, el eje diegético está constituido por los diferentes relatos que expanden las posibilidades generativas de nuevas historias a condición de que haya elementos comunes que mantengan un hilo conductor entre los diferentes relatos.

Para continuar en la línea de reflexión de corte semiótico y narratológico, en este apartado revisaremos las relaciones entre los conceptos de mundo posible y universo narrativo para, a partir de ello, configurar lo que más adelante propondremos como universo transmedia.

Ahora bien, si partimos del hecho de que un universo narrativo, más que un producto, es una matriz generadora²³ de relatos que empieza a configurarse a partir de una historia seminal que, a su vez, actúa como primer eslabón concreto en la cadena de futuras²⁴ ficciones, vale la pena indagar acerca de las características que hacen que tal historia aparezca. Es aquí cuando un concepto como el de «mundo posible» puede generarnos valiosos aportes interpretativos para comprender cuáles son las características y posibilidades dinámicas de los mundos ficcionales.

²³ El concepto de *matriz generadora* se desarrollará posteriormente cuando abordemos el tema del universo narrativo, pues a partir de dicho concepto plantearemos el nexo entre mundo posible, universo narrativo y universo transmedia. Por el momento, y de manera preliminar, digamos que el término 'matriz' apunta a un conjunto de reglas de juego a partir de las cuales emergen los diferentes mundos posibles que van poblando y materializando tal o cual universo.

²⁴ Recordemos que el término 'futuras' no se refiere sólo a un futuro diegético, sino a la posibilidad de actualizar historias pasadas, futuras o en paralelo a la historia seminal. Hablamos de futuras en el eje de producción en tanto todas ellas son posteriores a la historia que sirve como punto de partida.

El derrotero que seguiremos corresponderá a definir el concepto de *mundo posible*²⁵, trazar un mapa de sus características y, en tercera instancia, delimitar los procedimientos de accesibilidad a los mundos ficcionales a partir del mundo de referencia efectivo del lector. Para este recorrido las perspectivas teóricas asumidas son, en su orden, Umberto Eco (1993), Jordi Pericot (2002) y Marie-Laure Ryan (1997).

Umberto Eco afirma que un mundo posible es, en primer lugar, «una construcción cultural» (Eco, 1993, p. 182). En otras palabras, tanto para quien concibe un mundo posible como para quien lo interpreta (llámense por el momento uno y otro, ‘escritor’ y ‘lector’) existe un marco de referencia común que ancla sus bases en lo que cotidianamente concebimos como nuestro mundo real.

Esto quiere decir dos cosas: en primer lugar, que los mundos posibles no sólo quedan reducidos a un reflejo de lo que efectivamente vivimos en la esfera de lo cotidiano, sino que precisamente lo que constituye el gran valor de la multiplicidad de mundos posibles es que nos ofrece la posibilidad de reconfigurar nuestra propia vivencia a partir del acceso a otras maneras de contarnos, es decir —parafraseando a Aristóteles en su *Poética*—, de ver las cosas como podrían llegar a ser, como soñamos deberían ser e inclusive como manera de mostrar aquello que por algún motivo no queremos ser (Aristóteles, 2003). Esta afirmación puede hacérsenos más clara si acudimos a ejemplos: relatos que nos muestran a un héroe digno de ser imitado; otros que abogan por restituir nuestros paraísos perdidos; o aquellos que nos enrostran nuestros miedos frente a panoramas caóticos, apocalípticos y desesperanzadores como en el caso de la guerra contra las máquinas que quieren usurpar el lugar de sus creadores.

En segundo lugar, surge la pregunta por lo ‘real’ y por lo que sería su opuesto como ‘no real’. En otros términos, ¿podemos conferirle estatus de realidad a los mundos ficcionales? Para zanjar esta aparente contradicción, Eco (1992) —al igual que otros autores como Goodman (1990) y Doležel (1997), por mencionar sólo algunos— propone el siguiente

²⁵ La decisión de abordar el concepto a partir de Umberto Eco es netamente metodológica: obedece a la necesidad de asumir una postura particular entre otras posibles. Cabe aclarar que la discusión conceptual sobre los mundos posibles no se encuentra sólo en los planteamientos del filósofo y semiólogo italiano, sino que corresponde a un debate que se ha abordado desde múltiples aristas conceptuales. Para una síntesis exhaustiva del recorrido del concepto, véase el capítulo: «Teorías de la ficción literaria: los paradigmas» (Garrido, 1997).

camino: el mundo que denominamos *real* es a su vez la resultante de una serie de proposiciones semánticas que construimos para referirnos a él y en consecuencia poder compartirlo con los demás, de tal suerte que ese ‘mundo real’ al pasar por el lenguaje se convierte en un tipo de mundo posible. En palabras de Goodman: «Es evidente que [las formas de organización del mundo] no “se hallan en el mundo”, sino que, por el contrario, somos nosotros quienes *las construimos y ponemos en el mundo*»²⁶ (Goodman, 1990, p. 33).

En consecuencia, a partir de la postura anterior, el mundo real se instaure como *mundo posible efectivo*²⁷ y las narraciones que suponemos ficcionales reciben la designación de *mundos posibles no realizados*; así, tanto el mundo efectivo como los mundos posibles adquieren a su manera un estatus de realidad conviviendo uno junto con los otros. Además, en la medida en que los mundos posibles no realizados se materializan en diferentes manifestaciones estéticas de la cultura —como por ejemplo el cine o la literatura— entran a engrosar, como objetos de esa cultura, el amplio repertorio del mundo efectivo y ocupan su lugar en él.

Inclusive, si expandimos un poco más la reflexión podríamos llegar a postular, con toda cautela, que la concreción efectiva de muchos de nuestros desarrollos culturales se hallaron primero esbozados en mundos posibles no realizados, que luego al amparo de la ciencia y los avances tecnológicos se vieron materializados, no necesariamente de la manera como lo intuyó el mundo posible, pero sí inspirados por él; verbigracia, contemplar la posibilidad del viaje a la luna un siglo antes de que éste se diera, o soñar con los dispositivos de comunicación de *2001 Odisea del espacio*, mucho antes de que tuviéramos literalmente al alcance de nuestras manos los hoy familiares, inseparables y amigables teléfonos inteligentes. Y en dirección contraria: fenómenos que antes se vivían como mundos efectivos se mudan al terreno de los mundos posibles; es el caso de los mitos o las narraciones épicas que pasaron de ser formas de institución de la vida social a ensanchar el vasto campo de la literatura. Este argumento lo postula el teórico de la literatura Thomas Pavel, citado por Garrido (1997), para señalar la

²⁶ Las comillas y las cursivas se encuentran en el original.

²⁷ Es oportuno resaltar que para Goodman y Eco el mundo de la realidad no es uno solo, sino que a su vez está constituido por diversos mundos posibles efectivos. Un ejemplo claro de ello es como en nuestro planeta cohabitan diferentes culturas con distintos modos de ser que van desde las concepciones religiosas, pasando por diversos sistemas políticos y económicos, hasta aspectos tan sencillos de lo cotidiano como los gustos gastronómicos o las formas de cortesía en la interacción con los demás.

porosidad de fronteras que existe entre los mundos efectivos, que él llama actuales, y los mundos ficcionales.

Otro aspecto, considerado por Eco, tiene que ver con el planteamiento de que todo mundo posible es:

Un estado de cosas expresado por un conjunto de proposiciones en el que, [...] cada proposición [es] p o $\sim p$ [en el sentido en que un ‘círculo’ no puede ser un ‘cuadrado’, por ejemplo]. Como tal, un mundo consiste en un conjunto de *individuos* dotados de *propiedades*. Como algunas de esas propiedades o predicados son *acciones*, un mundo posible también puede interpretarse como un *desarrollo de acontecimientos*. Como ese desarrollo de acontecimientos no es efectivo, sino precisamente posible, el mismo debe depender de las *actitudes proposicionales* de alguien que lo afirma, lo cree, lo sueña, lo desea, lo prevé, etc. (Eco, 1993, p. 180).

Lo anterior nos compromete de lleno con la consideración de los mundos posibles como entidades semánticas; es decir, nos pone en el ámbito de análisis del sentido que los relatos proponen. Dos cuestiones aparecen en esta vía: por un lado, el compromiso de cooperación que el lector debe asumir frente al texto en su proceso de interpretación y, por el otro, la configuración misma del mundo posible a partir de ciertas reglas de juego o características que favorezcan no sólo su accesibilidad sino su *transitabilidad*, entendida esta última como la posibilidad que tiene el lector de navegar a través del mundo al que la obra lo convida.

Con respecto a la primera cuestión, Eco afirma a manera de analogía que: «Todo texto es una máquina perezosa que le pide al lector que le haga parte de su trabajo» (Eco, 1996, p. 11). Es decir, el proceso de interpretación de ese mundo poblado de individuos con características particulares y acciones propias pone en perspectiva el encuentro entre el horizonte de expectativas del lector con el horizonte de sentido que la obra provee²⁸. De este modo el trabajo cooperativo se va dando a medida que el lector coteja, evalúa y confronta sus propias expectativas con el reto que le impone el relato. En el desarrollo del juego interpretativo, el lector, con su enciclopedia²⁹ personal bajo el brazo, recuerda datos, deja de lado otros, persigue

²⁸ No nos detendremos aquí en la propuesta de ‘autor modelo’ y ‘lector modelo’ de Eco. Más adelante, cuando hablemos de las posibilidades de expansión de los universos narrativos, tendremos la oportunidad de volver sobre el tema para exponerlo de manera más amplia.

²⁹ Definamos la *enciclopedia* como todo el acervo cultural que un individuo va acumulando a lo largo de su vida y que asume como su conocimiento acerca del mundo. Es evidente que dicha enciclopedia no es inmutable; por el contrario, se alimenta y se actualiza constantemente.

pistas, aventura hipótesis, ata cabos sueltos, se deja engañar por falsos señuelos y por esta senda incorpora a su repertorio de experiencias vividas el placer del texto: ¿qué es esto sino echar a andar la *máquina perezosa*?

Insistamos en que este andar de la maquinaria cooperativa nace del diálogo entre el mundo efectivo del lector y el mundo posible de la obra. En palabras de Eco:

Ningún mundo posible podría ser totalmente autónomo respecto del mundo real, porque no podría caracterizar un estado de cosas *máximo* y *consistente* a través de la estipulación *ex nihilo* de todo su “mobiliario” de individuos y propiedades. Por eso, un mundo posible se superpone en gran medida al mundo “real” de la enciclopedia del lector (Eco, 1993, p. 184).

Por lo tanto, para que tal superposición se dé de manera afortunada, se requiere que entre la obra y el lector existan unas reglas que permitan el desarrollo del juego interpretativo, máxime si consideramos que el lector no tiene a su disposición al autor para que le resuelva dudas o le binde indicaciones; es decir, los lectores estamos solos *con* y *frente* al texto: es lo único que tenemos. En tal virtud, las siguientes líneas estarán dedicadas a abordar la segunda cuestión planteada párrafos atrás: ¿podemos esbozar, de manera general, unas características propias de los mundos posibles?; ¿cómo accedemos a esas otras realidades que llamamos *mundos posibles*?

Para responder a la primera pregunta, vamos a tomar en consideración el planteamiento que al respecto hace Jordi Pericot (2002). Según el profesor catalán, el estudio de los mundos posibles puede ser abordado a partir del reconocimiento de siete características básicas que desarrollaremos a continuación.

1. Todo mundo posible es un mundo circunstancialmente verdadero. Ello quiere decir que los mundos posibles instalan en el seno de sí mismos sus propios criterios de veracidad. Cuando un lector emprende la tarea de cooperar con un texto, lo primero que hace es entablar un pacto ficcional con la obra; en otras palabras, decide voluntariamente suspender la incredulidad para —como diría Janet Murray (1999)— crear la propia credulidad.

Ello implica que nosotros, como lectores, estaremos dispuestos a asumir como cierto todo lo que el texto nos diga. Creeremos en los individuos que se nos presentan, creeremos en sus acciones, en sus actitudes y sus aptitudes, en su maldad o en su bondad; creeremos igualmente en las leyes que rigen ese mundo y no dudaremos de sus orígenes o de su final. Lo cual no significa que seamos ingenuos; por el contrario, estaremos atentos a posibles incongruencias y pediremos explicaciones razonables para dar por sentado lo que se nos ofrece. El lector preocupado pide que el mundo ficcional respete el pacto que propone, que exista coherencia interna entre el todo y las partes que entran en juego en el andamiaje ficcional. Esta coherencia es lo que aquí denominamos como *razonable*.

Por ejemplo, si un relato como el de Superman nos enfrenta a un mundo en el que el héroe tiene la capacidad de volar, cosa contraria a lo que sucede en nuestro mundo efectivo de referencia, esperamos que el mismo relato genere las condiciones que hagan que creamos, a pie juntillas, en dicha facultad. En el caso de nuestro superhéroe, tales condiciones se dan por tres factores: uno, Superman es extraterrestre; dos, las condiciones naturales de su planeta de origen, Criptón, son diferentes a las de la tierra; tres, la diferencia de condiciones físicas — como la gravedad— entre los dos planetas hacen que Superman, contrario a los terrícolas, tenga múltiples poderes, entre ellos el de volar. Pero un momento —dirá el lector agudo—, si comparo el mundo posible de la historieta con mi mundo de referencia, y hasta donde sé, no hay evidencia de vida en otros cuerpos celestes, entonces, ¿por qué he de creer en este ser venido de otro planeta? La respuesta proviene del mismo relato: amigo, Criptón explotó en mil pedazos poco después de que Kal-El fuese enviado a la Tierra en un meteorito, por lo tanto, no te esfuerces en buscar ese planeta en los mapas estelares; confía y cree... Criptón ha sido creado y destruido *en y por* el relato.

En síntesis, la verdad circunstancial de los mundos posibles depende de que cada uno de los elementos instaurados por la ficción tenga una lógica interna en el conjunto, aunque dicha lógica no pueda ser comprobada al cotejarla con nuestro mundo efectivo, aunque sin entrar en pugna con él. Es más, a diferencia de las verdades de nuestro mundo efectivo —sometidas a examen y susceptibles de ser superadas— las verdades circunstanciales de los mundos posibles

gozan de una absoluta inmutabilidad: siempre serán verdad mientras exista el relato que las contiene.

2. Todo mundo posible es describable. Podemos deducir de la característica anterior que un mundo ficcional puede ser detallado de manera clara y coherente. Estamos en capacidad de conocer cómo son los individuos de ese mundo, delimitar sus características físicas o mentales, y hacer un inventario de los criterios axiológicos por los cuales se rigen. Igualmente podemos saber cómo es el mobiliario o conjunto de objetos que tienen a la mano los personajes y de los cuales se sirven para actuar; o trazar el paisaje de ese mundo tanto en sus coordenadas espaciales como temporales. Si por algún motivo, en este mundo hay algo extraño, que no coincide con nuestra referencia del mundo efectivo, el texto mismo debe proporcionar, de manera explícita o por medio de indicios, las claves que permitan que aquello, a primera vista insólito, entre en nuestro campo de referencia de manera familiar sin resquebrajar el pacto ficcional.

Por ejemplo, en el cuento de *Los funerales de la Mamá Grande* de García Márquez leemos en el primer párrafo:

Ésta es, incrédulos del mundo entero, la verídica historia de la Mamá Grande, soberana absoluta del reino de Macondo, que vivió en función de dominio durante 92 años y murió en olor de santidad un martes del setiembre pasado, y a cuyos funerales vino el Sumo Pontífice (García Márquez, 2012, p. 221).

En los enunciados *incrédulos del mundo entero* y *verídica historia* parece haber un guiño según el cual la historia, que apenas iniciamos, tratará de un acontecimiento tan extraordinario como muchos otros de los que suceden en ese lugar también extraordinario llamado Macondo.

Otro caso ejemplar sería la ceguera blanca, como mar de leche que entra por los ojos, descrita por los personajes de *Ensayo sobre la ceguera* de José Saramago (2004). Aquí el índice proviene de la enciclopedia de los personajes. Al inicio de la novela, cuando un oftalmólogo revisa la bibliografía médica en busca de una explicación para este particular caso de ceguera, encuentra que los datos registrados en sus libros y manuales dan cuenta de varios tipos de ceguera que comparten un patrón común: los pacientes describen la ceguera como negra.

Resultado: tanto el médico, como nosotros los lectores, concluimos que estamos ante una suerte de acontecimiento insólito, de esos que suceden muy rara vez, que se revelan y desaparecen sin más explicación. Este detalle hace que dicha ceguera no sea puesta en entredicho y le confiere verosimilitud en la narración.

3. Todo mundo posible está poblado de individuos. Así como nuestro mundo efectivo está habitado por millones de personas de diferentes culturas, afiliados a diferentes credos o posturas ideológicas, con diferentes características físicas y modos de vivir, así también los mundos posibles son vividos y actualizados por individuos de tinta y papel, de haces luminosos y ondas sonoras, o de pigmentos multicolores o en blanco y negro. Cada uno de estos individuos vive una vida prestada por las palabras, por la imagen o por el sonido, pero al fin y al cabo una vida con todo lo que ello implica: alegrías, desilusiones, sueños o pesadillas. Por lo tanto, en los personajes de ficción se suman una serie de propiedades que los hace cognoscibles e interpretables; poseen puntos de vista, sistemas de valores éticos y morales que los llevan a actuar de tal o cual manera en el mundo narrativo. ¿Y si un relato nos pone frente a un sujeto que una mañana después de un sueño intranquilo se despierta convertido en un monstruoso insecto? Lo primero de lo que dudaríamos, vía la experiencia de nuestro mundo efectivo, sería de la posibilidad de que tal evento pudiese llegar a ocurrir; sin embargo, tal vez en este caso extremo la conciliación con este mundo posible sea a través del *como si*; en otros términos, quizá lo que nos interese como lectores no sea la inexplicable metamorfosis sino la manera como el relato refleja un sentimiento o estado mental: sentirse una mañana temprano, después de un sueño intranquilo, *como si* fuéramos monstruosos insectos cargando con el fardo de nuestra pesada vida a cuestas.

4. Todo mundo posible es un mundo limitado. Como ya se ha señalado, los relatos proporcionan una serie de pistas que guían la interpretación. Muchas de ellas permiten acotar la configuración espacio-temporal del mundo narrado. Puede ser que dichas coordenadas sean más precisas y claras en unos relatos que en otros, pero lo que es importante en este nivel es cómo toda historia se desarrolla en un espacio-tiempo, ya que tanto los caracteres de ficción como los seres humanos estamos condenados a habitar nuestros respectivos mundos desde estos dos criterios existenciales. En síntesis, cada mundo posible crea para sí mismo unos

líderos que circunscriben y abarcan a los individuos y su accionar. Estos límites pueden abarcar desde un universo con múltiples planetas, como en el caso de Superman, o un bosque con lobos y caperucitas, hasta un cuarto donde un viejo intenta inventar nuevas formas de nombrar los objetos cotidianos que lo rodean, como en el caso del cuento *Una mesa es una mesa* de Peter Bichsel.

5. Todo mundo posible es un mundo interpretable. Si reunimos las cuatro características anteriores: *verdades circunstanciales*, *posibilidad de descripción*, *individuos identificables* y *mundo limitado*, en suma, nos hallamos ante un mundo que es descifrable. Los mundos posibles se dejan conocer —en mayor o menor medida, como lo veremos más adelante cuando hablemos de las posibilidades de acceso a los mundos ficcionales— y se hacen inteligibles a partir del esfuerzo hermenéutico derivado del trabajo conjunto entre lector y obra. Reiteremos que el lector, apercibido con su bagaje personal, más lo que el texto le provee, encara la tarea de encontrarse con el sentido del texto. Ahora bien, «encontrarse con el sentido del texto» no significa que el texto tenga una única interpretación; más oportuno resulta colegir que el lector, a partir del reto que el texto le plantea, genera su interpretación, lo cual nos permite hablar de una postura activa del lector frente al acto de leer en procura de incorporar el texto a su propia enciclopedia. Podríamos decir, con Ricœur (2004), que cuando queremos comprender algo, en primer lugar lo que deseamos es seguir *comprenderándonos a nosotros mismos*. De allí que, líneas atrás, hablásemos del «placer del texto».

6. Todo mundo posible es un mundo dinámico. Esto nos lleva a reconocer que un relato da cuenta de un mundo posible que se desarrolla en un momento y un espacio específicos. Estas coordenadas de tiempo y espacio quedan inscritas en el marco de la narración; así, por ejemplo, se nos cuenta lo que le sucede a un individuo durante la jornada del 16 de junio de 1904 en Dublín; podemos conocer el destino de toda una estirpe condenada a cien años de soledad, o enterarnos de los hechos que vivió Odiseo durante los veinte años que estuvo lejos de Ítaca.

Sin embargo —como parte del pacto ficcional que entablamos con la obra—, estamos en la capacidad de suponer que dichos marcos temporales son una especie de paréntesis en el

flujo de la vida de los personajes. En otros términos, reconocemos que, al igual que en nuestro mundo efectivo, el tiempo transcurre y las cosas cambian, que tanto los personajes como los paisajes mudan. En síntesis, que los relatos tienen un *antes* y un *después*.

Esta condición dinámica de los mundos ficcionales favorece la creación de nuevas historias que actualizan el eje diegético, ya sea a través de relatos anteriores (*precuelas*) o de relatos posteriores (*secuelas*) con respecto a un relato seminal. A manera de ilustración tomemos el filme *Hansel y Gretel: cazadores de brujas*, del director Tommy Wirkola (2013). La trama, basada en el cuento de los hermanos Grimm, desarrolla una secuela de la narración pues ubica a Hansel y Gretel quince años después del suceso traumático que vivieron en la casa de la bruja malvada: los hermanos se han convertido en adultos justicieros sedientos de venganza que se han adiestrado en el arte de cazar brujas.

7. Todo mundo posible es un mundo sinecdótico. Así como un mundo narrativo es un «recorte» a priori en un *continuum*, también podemos considerarlo como una parcela, junto con otras que conforman un todo. La sinécdoque como tropo o figura de sentido se caracteriza porque: «designa una cosa por el nombre de otra» (Toro, 2008, p. 90) que es parte de ella, por ejemplo cuando decimos quince primaveras en lugar de quince años. Siguiendo la definición y extrapolándola al caso que nos ocupa, podemos afirmar que un relato no agota el universo narrativo que lo contiene, sino que pone en escena un fragmento del mismo, dejándonos, cual fisgones, echar un vistazo a través del visillo. Como le sucede al fisgón, nosotros como lectores sólo tenemos acceso al limitado paisaje que nos deja percibir el ancho de la ventana: nos hacemos una idea general de las reglas que rigen tal o cual mundo y por extensión a tal o cual universo.

En *La cámara lúcida* (2009), Roland Barthes sostiene que la realidad de una fotografía está incluso más allá del marco del portarretrato, en tanto quien oficia como espectador tiene ante sí lo que la foto muestra, pero intenta elucidar todo lo demás que ha quedado por fuera como si tratase de completar toda la escena. He aquí el rendimiento potencial de los mundos posibles: cada uno de los posibles *mundos posibles* son como las piezas de un rompecabezas siempre por armar: un universo narrativo que genera mundos ficcionales y que, a su vez, se

robustece con cada uno de ellos. Precisamente de esa relación entre mundos posibles y universos narrativos nos ocuparemos en el acápite posterior.

Para finalizar este apartado y con el fin de esclarecer la cuestión del acceso a los mundos posibles, revisemos algunos aspectos planteados por Marie-Laure Ryan (1997). En su artículo, la profesora Ryan plantea el concepto de *distancia mínima* como una premisa importante a la hora de hablar de la accesibilidad a los relatos. Dicha noción puede explicarse de la siguiente manera: hay mundos posibles que exigen de su lector un menor esfuerzo (distancia mínima) para entablar una relación semántica entre el «mundo de referencia» (MR) —lo que en este texto nombramos como *mundo efectivo*— y el «mundo de referencia textual» (MRF) —que aquí denominamos *mundo posible*— mientras otros exigen un mayor esfuerzo (una distancia más amplia) en la interpretación. Así pues, la tarea de Ryan consiste en trazar una escala gradual de accesibilidad que iría de los textos que se nos hacen más familiares porque se parecen mucho a nuestro mundo efectivo hasta esos otros textos que se nos hacen más lejanos en la manera como nos presentan las alternativas de nuestro mundo de referencia.

Para tal fin, la profesora suiza define la ‘accesibilidad’ como sinónimo de *posibilidad*: «un mundo es posible en un sistema de realidad si es accesible desde el mundo que ocupa el centro del sistema» (1997, p. 181), y agrega:

... el mundo textual es accesible epistémicamente desde el mundo real, en tanto todo lo que conocemos acerca de la realidad puede integrarse a ella [...] La razón para presentar el texto como ficción es que los hechos sin verificar pueden mantenerse directamente para MRT sin mantenerse para MR, y por lo tanto sin comprometer la credibilidad (1997, p. 186).

Retornemos al ejemplo de *Cien años de soledad*, cuando se nos relata la atracción mortal que genera Remedios la bella en los hombres que la conocen. Lo particular del caso es que en la narración el atributo ‘mortal’ no es metafórico, pues literalmente los hombres mueren de forma trágica al no poder acceder a la hermosa mujer, o al intentar tenerla. Este hecho verídico en el mundo interno de la ficción parece bastante alejado de las referencias de nuestro mundo efectivo. Es cierto que en ocasiones apelamos a expresiones como «¡Sin ti me muero!» o «Me estoy muriendo por tu amor» (o desamor), pero de ahí a que realmente fallezcamos hay un buen trecho. ¿Cómo conciliamos estas dos realidades, en apariencia irreconciliables?

Ryan, a partir del concepto de *distancia*, formula las siguientes relaciones de accesibilidad donde MRT es *mundo de referencia textual* y MR es *mundo de referencia*:

A. Identidad de propiedades: el MRT es accesible desde MR si en ambos hay objetos comunes con propiedades iguales.

B. Identidad de inventario: el MRT es accesible desde MR si ambos están compuestos por los mismos objetos.

C. Compatibilidad de inventario: el MRT es accesible desde MR si hay un inventario expandido en el que MRT contenga todos los objetos de MR más los «miembros nativos» del MRT.

D. Compatibilidad cronológica: el MRT es accesible desde MR si MR es anterior o igual a MRT.

E. Compatibilidad física: el MRT es accesible desde MR si ambos comparten las mismas leyes naturales.

F. Compatibilidad taxonómica: el MRT es accesible desde MR si ambos comparten las mismas especies con las mismas propiedades. Incluye $F^?$: los mismos objetos manufacturados o artefactos desarrollados por los individuos.

G. Compatibilidad lógica: el MRT es accesible desde MR si ambos respetan el principio de no contradicción y del medio excluido.

H. Compatibilidad analítica: el MRT es accesible desde MR si en ambos los objetos designados por las mismas palabras se refieren a propiedades idénticas.

I. Compatibilidad lingüística: el MRT es accesible desde MR si el lenguaje con el que se describe MRT es entendible desde MR.

El modelo propuesto por Ryan, como todo modelo, más que ser una taxonomía de reglas prescriptivas, opera como un conjunto de normas descriptivas que permiten diversas maneras de relación. Es decir, no se trata de una serie de reglas que deban seguirse para garantizar un modo afortunado para evaluar o elaborar los relatos; su productividad analítica emana en la medida en que, a partir del modelo ideal, podamos indagar qué resultados se obtienen al transgredir a priori una o más reglas del conjunto.

De hecho, si un relato se ajustara estrictamente a las relaciones de identidad y compatibilidad señaladas, el producto sería un texto que intentaría reproducir de manera exacta y fidedigna el mundo efectivo. Ese sí que sería un mundo imposible, dado que como sabemos, ningún texto, incluyendo los relatos de no ficción, puede acometer dicha tarea por aquello que dijimos líneas atrás de la maquinaria perezosa textual que por naturaleza está en estado incompleto.

Para Ryan, el paso del mundo efectivo a un mundo posible implica, por lo menos, la ruptura de una de las relaciones. Cada ruptura o transgresión suscita diferentes *modos de ser*³⁰ ficcionales que el lector recorre en la medida en que identifica las relaciones que entran en pugna y las que se respetan. Adviértase que cuando nos referimos a la capacidad del lector, no apuntamos a que esta tarea se haga de manera consciente, con un manual teórico bajo el brazo, sino que resulta de la competencia propia que ha ido desarrollando como sujeto sociocultural a lo largo de su vida.

Por tanto, en el caso de la belleza mortal que acompaña a Remedios esta nos es accesible cuando creamos la credulidad de que en ese mundo macondiano —donde un hilo de sangre atraviesa el pueblo para anunciar un deceso o donde la gente pierde la memoria a causa de la peste del insomnio— las leyes naturales de nuestro mundo efectivo no funcionan y en su lugar operan otras propias, justificadas por la coherencia interna del relato. En términos teóricos, nuestro ejemplo correspondería a una transgresión del tipo E.

³⁰ Apelamos al término *modo de ser* para rehuir al complejo concepto de género y no entrar en digresiones que nos alejen del tema. Además, porque la misma Ryan afirma que los diferentes mundos posibles que resultan de las múltiples combinaciones no son fácilmente encasillables en las tipologías genéricas, sin dejar de reconocer que lo que canónicamente se reconoce cómo género ayuda como pista para acceder a los posibles ficcionales.

El propósito de este apartado no es el de revisar una a una las múltiples combinaciones posibles que brotan a partir del modelo³¹, sino, por una parte, dejar en claro cuáles son las estrategias que los lectores activamos cuando nos enfrentamos a la labor de interpretación y por la otra, configurar un mapa coherente para comprender el concepto de mundo posible con miras a dar paso nuestro siguiente tema. Sin embargo, a modo de síntesis, presentamos la siguiente tabla que da cuenta de algunos de los *modos ser textuales* expuestos por Ryan.

TIPOLOGÍA TEXTUAL		JUEGO DE RELACIONES	EJEMPLO
1	Vidas noveladas, historias dramatizadas y prácticas periodísticas	A No se conserva estrictamente, pero B se mantiene: Individuos de ficción hablando de hechos reales.	Heriberto de la Calle, personaje de Jaime Garzón, hablando sobre aspectos políticos de la realidad colombiana.
2	Novelas realistas	A se mantiene. B se reemplaza por C, de tal manera que MRT contiene a MR. Las verdades de MR son verdades en MRT pero no al contrario.	<i>Forrest Gump</i> : presente en diferentes hechos de la historia norteamericana e interactuando con personajes reales como Lenin o J.F Kennedy.
3	Fabulación histórica	Se transgrede abiertamente A. B de MRT contiene B de MR. Una proposición que es verdadera en MRT es falsa en MR.	<i>Bastardos sin gloria</i> : Presenta el fin de la cúpula nazi en medio de un incendio en una sala de cine.
4	Relato en tierra de nadie	C no alcanza, resulta totalmente desbordado, pero se respeta D, sin embargo no es posible ubicar con precisión el relato en un momento particular.	<i>Piratas del Caribe</i> : relato que no permite ubicar con precisión en qué espacio y tiempo se desarrolla la acción. Incluye seres, objetos y lugares de múltiples tiempos y espacios.
5	1 - Relato de anticipación	Se rompe D a partir de un pasado y un presente verificables para prefigurar lo que puede hacerse del mundo en el futuro.	<i>En un lugar de las Indias</i> : parte de hechos reales de la vida de Cervantes para proponer un futuro ficcional en el que Cervantes viaja a Cartagena de Indias. En el cuento, el viaje de Cervantes es una ficción escrita por su mejor amigo: Alonso Quijano
	2 - Relato de ciencia ficción	Se respeta F pero se transgrede F' sobre todo con la inclusión de artefactos tecnológicos que sólo existen en MTR.	<i>El hombre bicentenario</i> : cuenta el drama de un robot que ha incorporado sentimientos humanos y lucha para que lo declaren humano.
6	Fantasia realista	Se respeta F pero se transgrede E. Seres comunes y corrientes a los que les suceden acontecimientos extraordinarios.	<i>Junior</i> : un hombre, sometido a un experimento médico, queda embarazado y vive todo lo relacionado con la gestación y el alumbramiento.
7	¿?	Se respeta G (H, I). Si no F aparecen seres mágicos; si no E, aparecen propiedades extraordinarias. Si hay seres mágicos con D se generan pasados míticos, si hay propiedades extraordinarias sin D aparecen súper héroes, viajes en el tiempo y universos paralelos.	* G + No F + D = La leyenda del Rey Arturo * G + No E + No D = Superman
8	Relato absurdo	Se infringe G y se rompe el principio de no contradicción	<i>La cantante calva</i> : en esta pieza teatral se lee en la acotación: "el reloj de chimenea inglés, hace oír 17 toques ingleses" y a continuación, la señora Smith, en su primer diálogo, dice: "Vaya, son las 9".
9	Jitanjáfora y/o poemas fónicos	No se respeta H. Se presenta un solapamiento de las taxonomías. Las cosas se nombran de manera diferente.	<i>Rayuela</i> , capítulo 68: "Apenas él le amalaba el noema a ella se le agolpaba el clémiso y caían en hidromurias, en salvajes ambonios, en sustalos exasperantes."
10	Desvanecimiento del universo textual	No se respeta I	No aplica

A. Propiedades	B. Inventario	C. Inventario expandido	D. Cronología	E. Leyes naturales
F. Taxonomía	G. Lógica	H. Analítica	I. Lingüística	

Tabla 1. Relaciones de accesibilidad. (Elaboración propia con base en los conceptos de Mary-Laure Ryan).

³¹ Para un lector interesado en acercarse a una tipología mucho más amplia de los variados juegos de combinación entre las relaciones semánticas, remitimos al capítulo reseñado de Marie-Laure Ryan.

2.2 UNIVERSOS NARRATIVOS Y UNIVERSOS TRANSMEDIA

A lo largo de esta reflexión hemos apelado en varias oportunidades a los términos ‘mundo posible’ y ‘universo narrativo’ como conceptos claves para entender e interpretar los sistemas intertextuales transmedia. Sin embargo, en aras de la claridad metodológica y conceptual, debemos precisar —como lo anunciábamos en páginas anteriores— qué entendemos por *universo narrativo* y demostrar su valor en este ámbito de estudio.

Para tal propósito tomaremos en consideración algunos principios propios del estructuralismo, la hermenéutica y la narratología. Este recorrido nos servirá como punto de referencia para confluir luego en las premisas de Klastrup y Tosca (2004), sobre todo en lo que tiene que ver con el tema de los universos narrativos como matrices generadoras de posibles ficcionales.

Gracias a los aportes de la llamada lingüística comunicativa, los desarrollos de la pragmática, y el denominado giro ontológico en el ámbito de la filosofía, las investigaciones con respecto al uso del lenguaje llevaron a replantear y ampliar los preceptos tradicionales de los estudios lingüísticos que reducían el problema a una cuestión de código. Dicho de otra manera, los estudios de la lengua seguían atados a los principios saussureanos desarrollados posteriormente por sus epígonos estructuralistas.

Para Saussure (1945), un estudio científico de los fenómenos comunicativos del ser humano sólo podía hacerse en la medida en que se encontrara un campo de análisis claramente definible, susceptible de sistematización y sobre todo que no fuese etéreo o volátil, cambiante. Por ello, para el lingüista suizo, dicho campo de trabajo se hallaba en el terreno de la lengua o código (*langue*) y no del habla o mensaje (*parole*). En este sentido, la lengua es un sistema complejo de unidades discretas que tienen valor en la medida en que posean rasgos diferenciales y combinatorios al interior del sistema mismo; es decir, según Von Humboldt, un sistema finito de posibilidades infinitas. De tal suerte que las partes no son importantes en sí mismas, sino en la medida en que permitan múltiples juegos de combinación, algo así como

que las relaciones entre las partes y el todo sean posibles por la misma relación que existe entre el todo y sus partes.

Como consecuencia de la asunción del código como requisito fundamental para hacer una ciencia del lenguaje, el habla y el sujeto hablante salen despedidos del mundo del lenguaje. Dicho de otra forma, el lenguaje ha adquirido estatus epistemológico al costo de eliminar a sus usuarios.

¿Cómo devolver el sujeto y el lenguaje al mundo al que de suyo pertenecen?, y ¿cómo hacerlo sin caer en el terreno huidizo y efímero del habla? La respuesta puede hallarse en buena medida en los análisis del filósofo Paul Ricœur (1976), quien rastrea, renueva y revitaliza el concepto de *discurso*. Para el filósofo francés, el problema del discurso es moderno y sólo adquiere validez en la medida en que se genera a partir y a propósito de planteamientos como los de la lingüística estructuralista. Por lo tanto la querrela surge, no como una oposición, superación o abandono de los postulados estructuralistas sino como ampliación y complemento de ellos.

Buena parte de ese complemento —que podría resumirse en la siguiente máxima: «el código es necesario, pero no suficiente»— hunde sus raíces en la denominada filosofía del lenguaje corriente de John Austin (1955) y en los posteriores desarrollos de la disciplina pragmática cuando plantean la noción de *acto de habla*. Allí encuentra Ricœur las pistas para erigir el discurso como un *acontecimiento*, es decir, como ejecución, como acción, como uso de la lengua. El discurso no es simple *código*, pero tampoco es simple *habla*.

Más bien el discurso se convierte en la posibilidad de que un hablante, cualquiera que sea, actualice su mundo a través del acontecimiento discursivo. Si el discurso no es individual como el habla, pero tampoco colectivo e impersonal como la lengua, entonces ¿cómo puede entenderse? Precisamente como la posibilidad de predicación universal referida a un sujeto particular; es decir, el discurso puede ser estudiado en su mismidad gracias a que como acontecimiento disfruta de la ejecución del habla, necesita de un hablante que le dé vida en un espacio tiempo; pero en cuanto posibilidad de predicación de lo universal, goza de la duración

abstracta de la lengua. En otros términos, el discurso es tal en cuanto cualquier hablante tenga a su disposición, reconozca y pueda apelar a ciertas estructuras de acción lingüística que le permitan —hoy, ayer o mañana— elogiar, amenazar, describir, argumentar o comprometerse con algo. El sujeto individual puede concursar así de ese mundo propio de lo que podría nombrarse como un discurso singular, porque es a su vez una aplicación de lo que todos los demás reconocen como el discurso en general. De tal suerte que los hombres pasan y el discurso queda.

En el mismo sentido —pero desde la perspectiva narratológica, ya no hermenéutica— se pronuncia Gérard Genette (1998) cuando le atribuye a los relatos una calidad de discurso en tanto juego de relaciones que se da entre tres elementos: *el acto de narrar* (narración), *la manera de disponer los hechos de la diégesis* (relato) y *los sucesos que se cuentan* (*'diégesis'*: la historia). En otras palabras: *narrar* es la 'acción' que se lleva a cabo; el *relato* es el 'cómo' o el *significante*, y la *historia* es el 'qué' o el *significado*.

Así como podemos sostener que un discurso es *la manifestación singular y actualizada de la lengua*, de igual forma podemos predicar lo siguiente acerca del discurso narrativo: cada acto narrativo o mundo posible es evidencia, da cuenta, hace presente algo más que lo precede y lo contiene. Ese algo no es otra cosa que lo que denominamos el *universo narrativo*.

Planteemos la siguiente analogía: un mundo posible es a un universo narrativo lo que un acto de discurso es al lenguaje. Queremos con ello desembocar en lo siguiente: si en los estudios del lenguaje la lengua es conceptualizada como un sistema abstracto teórico que permite explicar las reglas que coordinan las relaciones entre el todo y las partes —reglas que a su vez gobiernan las ejecuciones que con ella podemos realizar—, de igual modo, en lo que concierne a los relatos, el universo narrativo opera como una serie de patrones que permiten la emergencia de múltiples ejecuciones: los mundos posibles contenidos en tal o cual universo.

Varias preguntas debemos responder aquí: ¿cuáles serían y cómo definir las características del universo narrativo?, ¿estamos autorizados a hablar de universos narrativos en plural?, ¿pueden mezclarse o hibridarse los universos narrativos?

Para responder a la primera cuestión acudiremos a la propuesta que Lisbeth Klastrup y Susana Tosca, profesoras del *Center for Computer Games Research* de la Universidad de Copenhague, hacen en su artículo «*Transmedia world. Rethinking cyberworld design*». Ubicadas en el ámbito de la investigación sobre el naciente campo de los videojuegos, ellas abordan la cuestión de los *mundos transmediáticos*³² (TMW, por sus siglas en inglés) haciendo alusión a lo que podríamos interpretar como un *sistema generativo* o una *matriz* a partir de la cual las historias específicas se configuran y toman consistencia tanto para los usuarios como para los creativos que despliegan las posibilidades narrativas en una franquicia: «Los mundos transmediales son sistemas abstractos de contenido a partir de los cuales un repertorio de historias ficcionales y personajes pueden ser actualizados o derivados a través de una variedad de formas mediáticas»³³ (Klastrup & Tosca, 2004, p. 409).

A partir de esta definición podemos sostener que un universo narrativo actúa como una especie de modelo que contiene las instrucciones a partir de las cuales tendrán lugar los mundos posibles que de él se generen. Pero así como la lengua sólo se manifiesta y tiene concreción en las realizaciones de los hablantes, el universo narrativo sólo se concreta, aunque no se agote, en cada uno de sus discursos narrativos. Al respecto, nuestras autoras confirman: «Nuestro concepto del mundo transmedial es acerca de las propiedades abstractas que se conservan a través de sus diferentes manifestaciones» (Klastrup & Tosca, 2004, p. 410).³⁴

Puede decirse entonces, sin ninguna imprecisión, que el universo narrativo encarna en cada uno de los relatos que emanan de él. Nótese que el uso del verbo *encarnar* es premeditado en tanto lo único que tenemos para acceder al universo ficcional es la manifestación que, volviendo a la metáfora del rompecabezas, tenemos en cada una de sus piezas. De esto se deriva que la función primordial de la obra seminal —en su singularidad— es perfilar, en líneas

³² Para evitar confusiones hay que aclarar que lo que Klastrup y Tosca denominan «mundos transmediáticos» (traducción directa al español de *Transmedial worlds*) es lo que nosotros nombramos como *universos narrativos* y que, sobre el final del capítulo, ampliaremos a nuestra concepción de los *universos transmedia*. Por el momento conservamos la terminología por respeto al original de las autoras.

³³ En el original: «*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*» (Klastrup & Tosca, 2004, p. 409).

³⁴ En el original: «*Our transmedial world concept is about the abstract properties that cut across the different manifestations*» (Klastrup & Tosca, 2004, p. 410).

generales, el potencial del universo al que pertenece. Las obras venideras, así se ubiquen antes o después en el eje temporal diegético, deberán atenerse a esas directrices para ir conformando el paisaje, siempre por completar, de su universo.

En síntesis y volviendo a Klastруп y Tosca:

Un mundo transmedial es más que un relato específico, aunque sus propiedades suelen ser comunicadas a través de cada narración [...] Un mundo transmedial es una idea abstracta de un mundo generado a partir de su primera actualización y de los elementos básicos que dicho mundo contiene, pero de ninguna manera queda restringido a éste (2004, pp. 409-412)³⁵.

Desde tal perspectiva, un universo transmedia permite la actualización y exploración del potencial generativo de un conjunto de propiedades que subyacen o preceden a las historias, y cuyos matices, variantes y ampliaciones van aflorando paulatinamente a partir de los aportes de los usuarios y de los creativos vinculados a un proyecto transmedia. Así: «Lo que caracteriza un mundo transmedia es que la audiencia y los diseñadores comparten una imagen mental de la “mundanidad”³⁶ (una serie de características distintivas de su universo)» (Klastруп & Tosca, 2004, p. 409).³⁷ Dichas características distintivas a las que se refieren son las siguientes: *mythos*, *ethos* y *topos*.

El *mythos* hace referencia al:

Establecimiento de las luchas y conflictos del mundo ficcional y presenta a los personajes. También incluye historias o fábulas acerca de ciertas tradiciones y criaturas que son únicas en ese mundo. Se podría decir que el *mythos* del mundo es la historia de fondo de todas las historias de fondo —el conocimiento esencial que uno debe poseer con el fin de interactuar o interpretar con éxito los acontecimientos del mundo (Klastруп & Tosca, 2004, p. 412)³⁸.

³⁵ En el original: «*In our definition, a transmedial world is more than a specific story, although its properties are usually communicated through storytelling [...] A transmedial world is an abstract idea of a world generated on the grounds of the first actualization of the world and the core elements this world contained, but not in anyway restricted by this*» (Klastруп & Tosca, 2004, pp. 409-412).

³⁶ A falta de una traducción más propicia para el término *worldness*, nos referiremos a él como ‘mundanidad’, entendiendo por ello lo que hace a los universos narrativos ser precisamente mundos posibles. Define el potencial generativo de un universo transmedia en tanto □ como lo indican las profesoras danesas unas líneas después □ esta *mundanidad* no es fija, sino que muta en función de las sucesivas actualizaciones que usuarios y realizadores efectúan en nuevas historias.

³⁷ En el original: «*What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the ‘worldness’ (a number of distinguishing features of its universe)*» (Klastруп & Tosca, 2004, p. 409).

³⁸ En el original: «*The establishing conflicts and battles of the world, which also present the characters of the world. The mythos also includes stories of or rumours about certain lore items and creatures which are unique to the world. One could say that the mythos of*

En otras palabras, el *mythos* instituye la génesis del mundo ficcional con sus leyes físicas, sus sistemas de creencias, sociales, políticos y económicos.

El *topos*, por su parte, apunta a «La creación de un mundo en un período histórico específico y con una geografía detallada [...] El espacio y el tiempo pueden cambiar en una actualización del mundo transmedial, pero el espacio en general y el tiempo del universo es normalmente inmutable»³⁹ (Klastrup & Tosca, 2004, p. 412). El espacio y el tiempo constituyen pues las coordenadas supremas que albergan todos los relatos posibles y permite la dinámica entre pasado, presente, futuro. Por su parte, el *ethos* constituye:

La ética explícita o implícita y los códigos de comportamiento (moral) que se supone deben seguir los personajes en el mundo. Cómo se comportan el bueno y el malo y qué actitudes son aceptadas como “pertinentes” o rechazadas como “fuera de lugar”. Así, el *ethos* es el conocimiento necesario para saber cómo comportarse en el mundo⁴⁰ (Klastrup & Tosca, 2004, p. 413).

Ahora podemos pasar a resolver nuestra segunda inquietud: en efecto podemos hablar de universos narrativos en plural puesto que cada uno de los relatos que consumimos instala un fragmento de un universo en el que operan de manera particular las relaciones posibles entre los tres elementos descritos. Dichas relaciones y sus mixturas son infinitas, como en el caso del aserto humboldtiano, en la medida en que la variedad de temas sobre los que fabulamos es igualmente inconmensurable como acertadamente lo declara Ryan: «Puesto que no hay límites para la imaginación humana (o mejor dicho, puesto que la imaginación humana no puede concebirse a sí misma como limitada) en un universo ficcional todo puede suceder» (Ryan, 1997, p. 181).

Nuestra tercera incógnita, a propósito de la posibilidad de intersecciones de universos narrativos, también puede ser resuelta de manera positiva si tenemos en cuenta por ejemplo

the world is the backstory of all backstories –the central knowledge one needs to have in order to interact with or interpret events in the world successfully» (Klastrup & Tosca, 2004, p. 412).

³⁹ En el original: «*The setting of the world in a specific historical period and detailed geography [...] The actual space and time of an actualization of the transmedial world can be changed, but the general space and time of the universe is normally unchangable*» (Klastrup & Tosca, *Ibid.*).

⁴⁰ En el original: «*This is the explicit and implicit ethics of the world and (moral) codex of behaviour, which characters in the world are supposed to follow. How does the good and the bad behave, and what behaviour can be accepted as “in character” or rejected as “out of character” in that world. Thus ethos is the form of knowledge required in order to know how to behave in the world*» (*Ibid.*).

relatos del tipo *The league of extraordinary Gentlemen* (2003), film dirigido por Stephen Norrington —basado en un cómic de Alan Moore— que cuenta la historia de un grupo de héroes que debe evitar que un villano atente contra los mandatarios de los principales países. Hasta aquí pareciera que se describe una típica película de acción.

Lo interesante del ejemplo es que los protagonistas que integran la liga extraordinaria son personajes tomados de diferentes obras de la literatura universal: el capitán Nemo, Tom Swayer, Dorian Gray, el doctor Jekyll y mister Hyde, entre otros, bajo el comando de Allan Quatermain (personaje de *Las minas del rey Salomón* de H. Rider Haggard). Como se puede apreciar, todos los caracteres pertenecen a mundos ficcionales diferentes; sin embargo, el relato los ubica en una época concreta (siglo XIX), y les atribuye características similares: estos héroes son bastante particulares pues todos ellos, a su manera, son personajes que a pesar de luchar por el bien albergan un lado oscuro que los hace desconfiar los unos de los otros, pero al final cumplirán su buena acción. Dicho en los términos que hemos expuesto, esta combinación es posible porque el nuevo universo se articula a partir de unos aspectos mínimos que conservan parte de las tres características —*mythos*, *ethos* y *topos*— atribuidas a los universos de procedencia.

En el caso de los sistemas intertextuales transmedia, esta posibilidad de hibridación de los universos narrativos se ve potenciada además por el trabajo activo de los usuarios que en su papel de lectores activos se comprometen con las ficciones que consumen y construyen nuevas posibilidades ficcionales cuando generan remixes, *mashups*, sincronizaciones⁴¹ con fragmentos de diferentes productos, sobre todo en el ámbito audiovisual.

Finalmente queremos plantear porqué creemos necesario definir el *universo narrativo* y el *universo transmedia* como conceptos complementarios y no sinónimos, como parecen entenderlo Klastrup y Tosca. Nótese que tanto en la versión en inglés como en la traducción que presentamos de las ideas de las dos profesoras danesas, aparecen de manera indistinta los términos ‘mundo’, ‘universo’ y ‘universo transmedia’.

⁴¹ La sincronización consiste en generar un contenido que ordena, por ejemplo, la cronología de hechos que el relato original presenta de manera aleatoria.

Para nosotros, siendo consecuentes con la directriz general que asumimos desde el inicio de este trabajo, es necesario hablar de *sistema intertextual* para poder marcar un límite claro entre las producciones de índole narrativa cuya dinámica se encuentra en el eje diegético y aquéllas cuya razón de ser es la *paratextualidad*.

De igual manera es indispensable hacer lo propio con los términos en cuestión: entendemos por *universo narrativo* la sumatoria de historias, relatos o mundos ficcionales que comparten entre sí un vínculo claro y evidente que los emparenta al mismo *mythos, ethos, y topos*. Ya sabemos que este universo y sus mundos ficcionales, en tanto netamente narrativos se ubican en el eje *x* del sistema. Si sólo hablásemos de universo narrativo, entonces los productos paratextuales quedarían por fuera y adoleceríamos de la falta de un criterio que los englobe. Por eso creemos que al hablar de un *universo transmedia* incluimos aquellas obras que no necesariamente son narrativas, sino que implican otro tipo de relaciones que superan el plano narratológico (como se verá en el próximo apartado) y que le proponen al usuario otro tipo de experiencia estética como la de los denominados ‘juegos ubicuos’.

Otro motivo que nos lleva a hacer esta distinción tiene que ver con el hecho de que hay ocasiones en que el *sistema intertextual transmedia* —y por ende *el universo transmedia*— se origina a partir de un producto que no es propiamente narrativo, aunque porta en sí mismo el potencial para dar paso a la conformación posterior de multiplicidad de relatos y del respectivo universo ficcional. Pensamos, por ejemplo, en el caso de la Barbie.

La Barbie, fabricada por la compañía norteamericana Mattel, hizo su aparición en el mercado de la juguetería el 9 de marzo de 1959 en la *American International Toy Fair*, en la ciudad de Nueva York.

Desde su debut y hasta nuestros días ha sido un éxito en ventas. Pero buena parte de su renombre y posicionamiento se debe a que la compañía, en alianza con otras franquicias, se ha encargado de generar, en torno a la rubia de figura estilizada, una serie de relatos que han ido actualizándose con el paso de los años: hemos visto crecer sus amistades, su familia; hemos conocido sus relaciones amorosas y sus múltiples roles y actividades.

La estrategia ha incluido el desarrollo de gran cantidad de objetos entre los que podemos mencionar vestuario, accesorios, maquillaje, casas, automóviles, mascotas, artefactos propios para el desempeño de ciertas profesiones, etcétera. Todo ello dio como consecuencia la construcción de un universo narrativo propio que se conoce como «el mundo de la Barbie». Por mencionar sólo unos cuantos ejemplos: se han realizado veintiocho películas desde 1980 hasta la más reciente *Barbie an her sisters in a pony tale* que llegará a las salas de cine en noviembre en 2013; cuenta con una revista que se edita desde 1998 e incluye el formato de foto-cuento (además de otros contenidos como horóscopo, entrevista a famosos, recetas de cocina y curiosidades). El empaque de cada versión trae una biografía de los personajes con los datos más relevantes acerca del modelo de temporada, y en la página oficial⁴² se encuentran juegos en línea, los capítulos de la serie animada *Barbie: Life in the dreamhouse*, y otra serie de secciones interactivas. Digamos, para concluir, que —en términos narrativos— la Barbie nació en el aire, levantada del suelo y por eso para poder poner los pies sobre la tierra requería de un mundo ficcional que una vez constituido, dio consistencia tanto al sistema intertextual como al universo transmediático.

2.3 MANERAS DE EXPANDIR UNIVERSOS TRANSMEDIA

A lo largo de este texto hemos mencionado en repetidas ocasiones la característica de *expansión* que se hace necesaria en los contextos transmedia. De hecho, cuando Henry Jenkins (2006) y otros investigadores entran a conceptualizar las narrativas transmedia, hablan de que es la ‘expansión’, contraria a la ‘adaptación’, la que hace que un mundo sea *transmedia* y no sólo *cross-media*. Ahora bien, cuando hablamos de *expansión* nos estamos refiriendo a esa capacidad de los ‘mundos narrativos’⁴³ no sólo de ampliarse en sí mismos, sino también de dar origen a otros, para así continuar acrecentando el sistema intertextual transmedia o, como también lo hemos denominado, el *universo transmedia*, que incluye no sólo los componentes narrativos sino también paratextuales.

⁴² Disponible en <http://es.barbie.com/princess-charm-school/#/home>

⁴³ Es importante anotar que cuando decimos «mundos narrativos», estamos hablando de historias realizadas en cualquier género, formato y soporte.

La característica expansiva de los universos transmedia debe ser coherente, con el fin de que los usuarios puedan navegar entre mundos con facilidad y así, cada vez que pasen entre uno y otro mundo, sientan la amplitud del universo que los abarca. Precisamente, para que esta capacidad expansiva de los universos resulte verosímil existen diversas maneras que a continuación vamos a revisar.

2.3.1 Espacios en blanco.

Desde la semiótica, Umberto Eco (1993) plantea que un texto, como se indicó páginas atrás, es ante todo un *mecanismo perezoso* y en ese sentido está lleno de *espacios en blanco*, esto es, *ausencias*, que siguiendo al autor, se dan por dos razones: la primera razón, es por la naturaleza propia del texto, o dicho en otras palabras, por la imposibilidad de que un texto pueda contar absolutamente todo. La segunda razón se da por la decisión del autor de no contarle todo, y así dejarle al lector⁴⁴ *la iniciativa interpretativa*.

Ahora bien, nos parece pertinente resaltar la condición de *ausencia* que anota Eco en su postura, porque ésta, sea desde el orden de la naturaleza del texto o de la decisión del autor, es la que nos permite hablar de la expansión en los universos transmedia.

Entendamos estos conceptos a la luz de un ejemplo extraído del universo transmedia de *The walking dead* y para ello vamos a partir del análisis desde la obra núcleo (Montoya, Vásquez, & Salinas, 2013).

En el capítulo 1 de la primera temporada, el protagonista de la serie, el *Sheriff* de la policía Rick Grimes es herido durante un enfrentamiento con unos delincuentes. Rick, a causa de la herida, es llevado al hospital del pueblo y allí permanece en reposo durante un tiempo que no se especifica en la narración. En una ocasión, su compañero Shane Walsh va a visitarlo al hospital y le lleva flores. Rick, por su estado, se da cuenta de la visita de su amigo, pero no le puede hablar. Aquí la cámara subjetiva, con un efecto de distorsión, pone al espectador en la

⁴⁴ En este momento utilizamos el término *lector* respetando la noción usada por Eco, la cual está contextualizada en el ámbito del texto escrito. A lo largo del texto ampliaremos la noción de lector para incluir la de usuario cuando nos refiramos a otro tipo de producciones textuales.

posición de Rick al mostrarnos su padecimiento. Después de un tiempo aproximado de un mes, que se insinúa por el estado del marchitamiento de las flores —y que en la narración se lleva a cabo mediante una elipsis con un corte directo que cambia de la cámara subjetiva a un plano de Rick—, se ve a éste levantarse de la cama, salir del cuarto y encontrarse con un mundo totalmente diferente al que él conocía antes de su accidente.

Dejemos hasta ahí la sinopsis de esta primera parte del episodio, relato absolutamente familiar a muchas otras narraciones que hemos visto o leído. Detengámonos ahora en las ‘ausencias’, que sirvieron como elementos expansivos del mundo posible.

Volvamos a Eco cuando dice que el primer espacio en blanco, que nosotros leemos adicionalmente como *ausencia*, es propio de la naturaleza del texto. En la narración de *The walking dead* Rick es llevado a un hospital, como una acción lógica cuando alguien sufre una herida. A Rick sólo se le muestra en su habitación, en una suerte de sinécdoque que da cuenta de que hay un todo que no se está mostrando. Aquí la narración, como es natural, no da cuenta de todo lo que pasa en un hospital, por ende no es necesario mostrar doctores, enfermeras, otros pacientes y el resto de elementos que conforman un espacio como éste. Diríamos entonces que es normal —volviendo a Eco— que el texto deje estos vacíos. Pero ¿qué pasa entonces con estos espacios en blanco que hacen parte de la naturaleza propia del texto?

En los relatos tradicionales —concibiéndolos como aquellos que no buscan la expansión de universos transmediales por medio de la creación de nuevos mundos narrativos—, estos espacios en blanco, ya sean desde la naturaleza propia del texto o de la decisión del autor, permiten que el lector haga inferencias, genere ideas o, en palabras de Eco, *actualice el texto*. Por su parte, en los universos transmedia, estas mismas inferencias o ideas que tienen los usuarios⁴⁵ pasan a ser materializadas, logrando con esto la expansión del universo transmedia a partir de la creación de otro mundo narrativo.

⁴⁵ Nótese que cuando hablamos de escenarios transmediales utilizamos la noción de usuario, la misma que luego explicaremos cuando nos encarguemos de los sujetos que hacen uso de estos sistemas transmedia para su entretenimiento.

Retornemos al ejemplo de *The walking dead* y veamos cómo los espacios en blanco en el contexto transmedia generan la expansión del universo. En primera instancia observemos, a partir de la narración del primer episodio de la serie antes citado, cómo se da la expansión a partir de los espacios en blanco de naturaleza propia del texto (en este caso audiovisual). Ya dijimos que esta primera parte fue narrada dentro de la serie creada por el canal de televisión norteamericano AMC. Ahora bien, cuando exploramos los productos en torno a *The walking dead* realizados no sólo por la franquicia, sino también por los fanáticos, nos encontramos con el *website* www.fanfiction.net y en el amplio repertorio hallado, ubicamos «*The Doctor*», un texto que como el mismo realizador lo explica: «es la historia de otro ser viviente —un médico— que escapó del hospital, horas antes de que lo hiciera Rick Grimes»⁴⁶.

Los espacios en blanco, que surgieron no por un deseo del autor, sino que se dan por una naturaleza propia del texto, en el contexto transmedial, sirven para que los usuarios o la misma franquicia vean posibilidades de llenarlos para expandir el universo. Tengamos en cuenta algo aquí con relación a lo hecho por el usuario que creó «*The doctor*», y es que al leer el texto, éste está respetando la diégesis de la historia propuesta en la serie y en ese sentido, esta expansión no se siente forzada, por eso expande el universo de una forma coherente.

En este ejemplo el usuario actualiza el texto audiovisual, en la medida en que infiere que en el hospital al que es llevado Rick se encuentran doctores, y desde esa ausencia del texto como *mecanismo perezoso*, la actualización se ve materializada en la creación de otra historia diferente, en formato y soporte: un texto escrito que cuenta lo que hace un médico que sale del hospital antes que Rick —buscar a su familia para sobrevivir en el apocalíptico mundo de los muertos vivientes—.

Este primer ejemplo de expansión, ya dijimos, surge como producto del espacio en blanco por naturaleza del texto, que es aprovechado por un usuario para, mediante la actualización, construir una nueva historia que amplía el universo transmedia. Ahora, desde el mismo relato que instala el primer episodio de la serie para televisión, veamos otro ejemplo

⁴⁶ Disponible en <http://www.fanfiction.net/s/9077664/1/The-Doctor>.

que surge de la posibilidad de actualizar el texto por parte del usuario, a partir de un espacio en blanco dejado a propósito por el autor.

Una de las ausencias que uno como espectador del primer episodio de la serie encuentra, entre el momento en que Rick es herido y el momento en que sale del hospital, es que el mundo ha cambiado y ahora los muertos caminan. La pregunta obvia es ¿qué sucedió?, pregunta que por lo menos hasta el último capítulo de la tercera temporada no será respondida, precisamente porque hace parte de la instalación del conflicto de la historia. No obstante, otras preguntas, menos trascendentales, pueden acompañar al «qué sucedió». Por ejemplo, ¿cuál o cuáles fueron los primeros muertos que se levantaron? o ¿cómo hicieron los sobrevivientes para descubrir que los zombis mueren definitivamente si se les destroza la cabeza? Esta última pregunta surge justo del primer diálogo que sostiene Morgan con su hijo Dwaine, cuando se infiere que ellos, que sí vivieron el momento en que los muertos empezaron a caminar, ya saben cómo se les debe matar.

En consecuencia, estas dos preguntas que surgen de las ausencias dejadas por el autor permiten la actualización del texto —y en el sistema transmedia, la *expansión del universo*—, mediante un cómic digital interactivo denominado «*Dead reckogning*», el cual desarrolla la historia de los primeros muertos vivientes. En este nuevo mundo narrativo, el protagonista de la historia es Shane, quien asume la comandancia de la policía mientras Rick está en el hospital. Shane tiene que matar al primer zombi, un tipo de nombre Robb Spaner, quien se encuentra en la cárcel. En esta acción Shane se da cuenta de que las balas que impactan en el cuerpo del preso no tienen efecto, a diferencia de las que hacen blanco en la cabeza que acaban con este Spaner. En el cómic digital interactivo también aparece una mínima historia de Patty, una chica que Shane debe matar porque se ha convertido en zombi y está a punto de atacar al padre del protagonista (Gary Taylor, quien se encuentra en la cárcel por haber asesinado a Paul, el novio de la chica). Cuando Shane está a punto de liquidar a Patty, el cómic, por medio de una analepsis, nos informa que los personajes en cuestión habían sostenido un romance.

En este producto ficcional se ve cómo, en un par de oportunidades, Shane recibe mensajes de texto de parte de Lori —la esposa de Rick—, informándole que está en el hospital

visitando a su esposo. El juego termina cuando Shane va a visitar a Rick al hospital, justo aquí el cómic se conecta con la continuidad de la historia que vimos en el primer episodio de la serie.

En suma, estos dos ejemplos de espacios en blanco en el texto son generadores fundamentales de expansiones diegéticas, las cuales funcionan en la medida en que conservan la fluidez del relato, y en tanto respetan las condiciones instaladas en la ‘obra núcleo’. Esta condición vale tanto para los productos realizados por los usuarios, como en el caso de «*The Doctor*», como para los de la misma franquicia como en «*Dead reckoning*», los cuales permiten a otros usuarios interesados, transitar con facilidad entre los distintos mundos.

2.3.2 Señales migratorias.

Cuando citábamos en el punto anterior a Umberto Eco, hacíamos hincapié en que los espacios en blanco son *ausencias*; ahora bien, dentro de los sistemas intertextuales transmedia, también existen *presencias* que permiten el fácil tránsito entre los mundos narrativos. A estas *presencias* las denominaremos, siguiendo a Marc Ruppel (2006), como *señales migratorias* («*migratory cue*»)⁴⁷.

Con Ruppel, citado por Jeffrey Long (2007), entendemos las *señales migratorias* como «El medio a través del cual varios caminos narrativos están marcados **por un autor**⁴⁸ y localizados por un usuario a través de los patrones de activación»⁴⁹ (2007, p. 42). Si a partir de los planteamientos de Umberto Eco destacábamos la característica de *ausencia*, en el caso de las *señales migratorias* se hace evidente la *presencia*, no sólo desde la decisión del autor como dice Ruppel, sino también *presencia* en la medida en que cualquier dato propio del relato —una

⁴⁷ El concepto «*migratory cue*» lo estamos abordando desde los aportes teóricos de M. Ruppel (2006). Traducimos literalmente el concepto como «señales migratorias». No obstante, es pertinente aclarar que trabajos como el de Andrés Felipe Gallego (2011), lo han hecho como «pistas migratorias». En ese orden de ideas, asumimos el término *señal*, no sólo para respetar la traducción textual, sino también por su rendimiento semiótico que nos brinda la posibilidad de hacer referencia a símbolos, signos, gestos u otro tipo de elementos dejados con el fin de avisar algo y que pertenecen a otros sistemas simbólicos.

⁴⁸ En negrilla en el original.

⁴⁹ En el original: «*The means through which various narrative paths are marked by an author and locator by a user through activation patterns*».

fecha, una característica física de un personaje, un objeto— son susceptibles de convertirse, para el lector comprometido, en indicios o enigmas que seguirá con atención a lo largo del texto, lo que Barthes (2004) denomina *códigos hermenéuticos* de la obra. En otras palabras, mientras los *espacios en blanco* se dan porque faltan elementos (recordemos las dos razones de las que habla Eco), en las *señales migratorias* no faltan elementos, éstos al contrario están puestos por decisión del autor o por la naturaleza misma del mundo ficcional.

El concepto de *señales migratorias*, que Ruppel acuñó para las narrativas transmedia, podría tener su antecesor en lo que en los relatos convencionales se denominan '*plants*', estrategias narrativas usadas sobre todo en el lenguaje cinematográfico, en las que el guionista, de manera consciente, genera señales que luego deben ser resueltas (*'pay offs'*) hacia el final del relato, de tal manera que deje en el espectador una sensación de resolución coherente del conflicto. En el cine, los '*plants*' y los '*pay offs*' son empleados para evitar los llamados '*Deus ex machina*', figuras dentro de la narración que resuelven un conflicto de una manera gratuita y que por supuesto, decepcionan al espectador aguzado que espera mucho más que una especie de 'milagro' o de «conejo sacado de la chistera».

En los relatos no transmediales, los '*plants*' o 'siembras' vienen a ser esas *señales* que el autor implanta estratégicamente, como señuelos, para que el lector las persiga a lo largo de la ficción hasta encontrar una respuesta que le dé sentido a sus intuiciones o sospechas. En el contexto transmedia se abre la posibilidad, a diferencia de los relatos convencionales, de que el autor siembre esas señales en un mundo, y que, por así decirlo, el usuario deba «cosechar» los pagos o respuestas para dichas señales en otro mundo narrativo, haciendo tránsito por diferentes historias que pueden estar en diversos formatos y plataformas.

Retornemos, como en el punto anterior, a los ejemplos que nos permiten visualizar este tipo de estrategias para expandir los universos transmedia. Siguiendo con el primer episodio de la primera temporada de *The walking dead*, cuando Rick Grimes sale del hospital se encuentra con un mundo diferente al que él habitaba antes. Se topa con cadáveres, automóviles estrellados, viviendas deshabitadas; aún no sabe de muertos vivos. De repente se encuentra

justo con uno que a él particularmente le impacta: un zombi que antes era mujer y que ahora se arrastra por el suelo pues su cuerpo ha sido cercenado por la cintura.

Si hacemos el análisis a la serie hecha para la televisión y específicamente a su primer episodio, encontramos que la reacción de Rick cuando ve a este personaje, sumada al gesto de compasión que demuestra, termina siendo un *'plant'*. Rick continúa su recorrido y después de varios minutos, conoce a dos personas que le cuentan lo que está sucediendo y le explican la manera como se debe actuar frente a los muertos vivientes. Rick decide salir del poblado rumbo a Atlanta en busca de su familia, de camino hace un alto en el lugar donde previamente se había encontrado con la zombi, se acerca a ella y después de una muestra de compasión que hace evidente a través de un *«lo siento»*, le dispara en la cabeza para acabar con el sufrimiento de dicho personaje. Podríamos decir en ese caso, que esta acción corresponde a un *'pay off'*, en la medida en que el protagonista resuelve algo que había sido 'sembrado' al principio con su reacción de asombro frente a este personaje. Al terminar con la vida de este zombi como un acto de compasión, y no como un acto de supervivencia, se insinúa algo: quizá Rick conocía de antes a la mujer.

Si mirásemos este caso en el marco de un 'relato autocontenido'⁵⁰, término que utiliza Long (2007) para referirse a narrativas no transmedializadas, nos encontraríamos con un espacio vacío en el que el espectador, a falta de referencias, podría introducir una serie de conjeturas que dieran cierre a esta respuesta emocional del protagonista. Sin embargo, analizando la relación que esta pieza tiene con otros productos del sistema transmedia, resulta evidente que ésta termina siendo una *señal migratoria* que se resuelve en uno de los 'webisodios' emitidos, entre temporada y temporada, para mantener el interés de los espectadores. En este caso debería notarse además, cómo en estos contextos las diferencias entre lo textual y lo paratextual no resultan claras, en tanto el mismo producto sirve a las funciones de expansión narrativa y de promoción y mantenimiento del interés de la audiencia acorde con los propósitos comerciales de la franquicia.

⁵⁰ En inglés *self-contained narrative*.

Reiteremos que este ejemplo se establece en el orden de los *'plants'* y los *'pay offs'*, y sirven para el análisis de relatos inscritos en un mismo mundo narrativo. ¿Pero qué pasa en el contexto de lo transmedia con estas *siembras*? Como explicamos con anterioridad, en los relatos transmedia el concepto de *señal migratoria* cobra fuerza en tanto permite que estas señales sembradas por el realizador, tengan una resolución en otro mundo narrativo. Precisamente el ejemplo que venimos manejando de *'plant'* y *'pay off'* adquiere un giro y se enmarca en la característica de las *señales migratorias*.

Continuando con el ejemplo, el hecho de que Rick tuviera un gesto de compasión deja plantada una señal, que, a través del proceso de migración, lleva al usuario a encontrarse con otro mundo narrativo —el de una *web serie* de 6 *'webisodios'*, lanzada como campaña de enganche entre las temporadas uno y dos para la televisión— que en un tiempo anterior al presente de la serie cuenta parte de la vida de la mujer. Bien es cierto que en la serie para la web no se despeja la duda de si Rick conocía a la mujer, pero lo que sí es claro es que este personaje, que por obvias razones no volverá a aparecer en la serie televisiva, se convierte en el vínculo que permite no sólo generar la trama para la serie web, sino dar un vistazo a cómo era el mundo antes de la pandemia zombi: un mundo humano como el nuestro donde una madre vive los pequeños afanes de lo cotidiano al lado de sus hijos y que llegado el momento, ante la amenaza de los muertos vivientes, se sacrifica, se deja devorar hasta la cintura para que sus hijos puedan huir.

En síntesis, reiteremos que los espacios en blanco, en el escenario *transmedia*, son aprovechados por el lector/usuario para ocuparlos con otros relatos, generando así nuevos mundos, lo que termina desembocando en la ampliación del universo transmedia. Por su parte el creador, en el caso del concepto propuesto por Ruppel, disemina señales para que el usuario interesado en ampliar su experiencia con el texto las siga y, como lo sugiere el concepto, migre a un nuevo mundo ficcional en busca de resolver las claves dejadas en el texto anterior. Lo que genera, en conjunto, la orquestación de nuevas experiencias de entretenimiento.

En otros términos, podemos entender que los *espacios en blanco* ofrecen la alternativa para que el lector/usuario, en los contextos transmedia, se convierta en un co-creador que

contribuye directamente al ensanchamiento del universo ficcional. Mientras que las *señales migratorias* buscan que ese usuario —más que en un creador— se convierta en una suerte de *detective* que va transitando por los distintos mundos narrativos a través de los caminos que le trazan las diferentes señales. No estamos con esto diciendo que uno u otro concepto sea más importante o requiera mayor o menor trabajo por parte del lector/usuario; lo que estamos planteando es que cada uno de ellos, a su manera, potencia el trabajo de dichos lectores/usuarios; y que se complementan en una experiencia enriquecida de acercamiento a los complejos universos transmedia.

2.3.3 Agujeros de conejo.

En *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll, la protagonista es una niña que tiene la posibilidad de transitar desde su mundo al país de las maravillas a través de un agujero que a primera vista parece la entrada a la madriguera del Conejo Blanco. Esta metáfora, la de los *agujeros de conejo*, ha servido para que en el contexto de la llamada *cultura de convergencia* (Jenkins, 2008) se explore como concepto para hablar de las posibilidades de conexión existentes entre el *mundo posible efectivo* y los *mundos posibles no realizados* (Eco, 1993).

A lo largo de las páginas anteriores de este apartado que hemos denominado «maneras de expandir universos transmedia», nos hemos encontrado hasta ahora con dos posibilidades de expansión: la primera, del orden de la *ausencia*, y que tomamos de Umberto Eco quien la definió como *espacios en blanco*, y en segundo lugar, las estrategias del orden de la *presencia*, que abordadas desde los planteamientos de Marc Ruppel se han dado a conocer como *señales migratorias*. Ambas estrategias para expandir los universos transmedia funcionan en el plano narrativo.

Pero el tema en cuestión, el de los sistemas intertextuales transmedia, nos implica generar una mirada más amplia y abordar el fenómeno no sólo desde lo narrativo, sino también desde lo paratextual. Es decir, y como lo vimos con anterioridad, los universos transmedia implican la agrupación de relatos junto con otras manifestaciones estéticas de tipo experiencial,

performativo y lúdico, entre otras, que superan lo estrictamente narrativo y permiten ampliar la experiencia de entretenimiento.

Por tanto, los *agujeros de conejo* se constituyen en la tercera estrategia de expansión de los universos transmedia. Este concepto nos permite una concepción más amplia para comprender y explicar los elementos de lo transmedial que van más allá del plano diegético. En ese sentido aceptamos la definición que McGonigal, citado por Stenros, Montola y Björk, hace de los *agujeros de conejo*: «entradas lúdicas en el mundo ficticio de un juego escondido en entornos ordinarios que la gente puede encontrar accidentalmente para luego entrar en el juego» (2009, p. 104)⁵¹.

Es importante dejar claro que el origen de este concepto viene de los llamados ‘juegos ubicuos’ —‘*pervasive games*’— y que hace referencia a un tipo de juego producto de la convergencia entre la computación ubicua y los juegos experimentales, en los que la tecnología sirve como mediadora entre el plano físico, donde se encuentra el jugador, y el plano virtual. Sean Stewart (2009) los define como «juegos de entretenimiento que saltan fuera del tablero, la consola o la pantalla, y entran a tu vida real»⁵² (2009, p. xiii).

No obstante, los juegos ubicuos tienen sus predecesores mucho antes de empezar a hablar de la *cultura de convergencia*, cuando los usuarios enriquecían sus experiencias narrativas con productos de *merchandising* que ponían en circulación las compañías. De hecho, a la par de objetos como juguetes, álbumes o suvenires, existen desde hace mucho tiempo los parques temáticos que convidan al usuario a hacer efectivo ese mundo que antes sólo era posible desde la pantalla, el libro o el videojuego, a través de una experiencia inmersiva. El caso más emblemático es *Disneylandia*, que funciona desde 1955 y permite a los usuarios entrar en contacto directo con los personajes de la ficción como *Mickey Mouse*, *Donald Duck* o *Duffy*, por citar sólo algunos.

⁵¹ En el original: «*ludic entrances to the fictitious world of a game hidden in ordinary environments that people can find accidentally and then enter the game*».

⁵² En el original: «*pervasive games are entertainments that leap off the board, console, or screen and into your real life*».

A partir de los parques de diversiones, las historias y sus personajes no quedan sólo en los mundos ficcionales, sino que, en una suerte de *metalepsis ontológica*⁵³, empiezan a hacerse efectivos, generando así con los usuarios una relación narrativa y además un acercamiento desde la experiencia viva. En otros términos, cuando el visitante ingresa al parque es como si se deslizará a través de un *agujero de conejo*, al estilo de Alicia, desde su mundo de referencia — que deja de lado por unas horas— para hacer parte de ese otro mundo de tiras cómicas, dibujos animados o películas fantásticas.

Así como en los parques temáticos, en los juegos ubicuos la posibilidad de tránsito que se da entre el mundo efectivo y el mundo posible es factible gracias a los *agujeros de conejo*, en tanto éstos permiten a los usuarios llevar consigo las reglas del mundo posible del juego para hacerlas efectivas en el mundo actual. El mundo cotidiano se vuelve extensión del campo de juego pues, por medio de dispositivos tecnológicos, encuentra una suerte de «portales» materializados en códigos QR⁵⁴, contraseñas, códigos de realidad aumentada, etcétera, que simbolizan el paso a otra dimensión, esa que encierra el mundo posible no realizado y que se encuentra en la televisión, la web, los videojuegos, el cine, los cómics, los libros, etc.

Hasta aquí hemos planteado la presencia de los *agujeros de conejo* en el escenario de los juegos ubicuos. Sin embargo, dada la necesidad de reconfigurar la batería conceptual que conforma el complejo contexto transmedia, el concepto también nos aporta argumentos sólidos para sustentar el problema de la expansión de los universos transmedia más allá de lo exclusivamente narrativo. Digamos que en primera instancia, los *agujeros de conejo* son esos «portales» invisibles que conectan los mundos posibles con el mundo efectivo para efecto de la experiencia transmedia. Sin embargo, estos *agujeros*, como estrategias de expansión, no sólo se objetivan por la presencia de un dispositivo tecnológico que medie entre los mundos efectivo y posible. En experiencias como los performances, las marchas de fanáticos, los parques de diversiones o los retos experienciales, entre otros, los *agujeros de conejo* se operan en tanto son las

⁵³ Para el investigador Liviu Lutas (2009, p. 43), quien a su vez cita a Monika Fludernik (2005), la *metalepsis ontológica* es una «técnica narrativa en la que el autor parece desplazarse literalmente desde el mundo real hacia el mundo del libro, o en la cual un personaje del libro parece desplazarse de la misma manera del nivel diegético que es presentado como la realidad, es decir salir del mundo del libro».

⁵⁴ Los códigos QR (*quick response codes*) permiten acceder rápidamente a información digital por medio de un dispositivo móvil que actúa de lector.

reglas de juego, propias del mundo ficcional, las que se objetivan y empiezan a regir para el mundo efectivo poniendo al usuario en una posición de protagonista que experimenta las mismas emociones que él sigue en los distintos mundos posibles.

En el caso *The walking dead*, los *agujeros de conejo* han permitido expandir el universo transmedia más allá de la narrativa encontrada en la serie televisiva, los videojuegos, las novelas, los cómics, los ‘webisodios’, etcétera. Esta estrategia de expansión ha permitido contribuir al crecimiento de sus fans, en tanto les ha posibilitado vivir experiencias como la que proporciona *The walking dead escape*⁵⁵. Esta experiencia consiste en hacer un recorrido, por una locación prediseñada por la franquicia, en el que los fanáticos tienen la posibilidad de personificar tanto a zombis como a supervivientes, en una suerte de *mundo posible realizado*, en el cual las reglas propias del mundo ficcional cobran validez. Esta experiencia es interesante porque incluye, antes de comenzar el juego, unas pautas para comportarse como zombi o como sobreviviente, las reglas de lo que está permitido, las indicaciones de cómo se gana o cómo se pierde la partida y además, una sesión de maquillaje para caracterizar a los participantes que harán el papel de muertos vivientes. También existe la posibilidad de ser espectador del juego desde graderías estratégicamente ubicadas que permiten observar los diferentes espacios que recorrerán los jugadores. Nótese que esta experiencia demanda de los participantes una serie de conocimientos previos acerca del universo ficcional; en otros términos, el juego se ve enriquecido por la enciclopedia personal que los jugadores han ido acumulando a partir de los diferentes relatos que se han construido sobre la historia.

En resumen, los *agujeros de conejo* son, en el marco de los sistemas intertextuales, una potente estrategia para la expansión de los universos transmedia, en tanto implican la incorporación de buena parte de los productos paratextuales que, por medio de su función metaléptica, activan la permanencia y recordación de la marca en la mente de los usuarios. He ahí la importancia de incluir en el universo transmedia y por ende en el sistema transmedial las piezas publicitarias, los suvenires, el vestuario con imágenes alusivas, los disfraces y parques temáticos, pues es el conjunto completo el que ofrece a los usuarios una experiencia enriquecida para el consumo por las industrias del entretenimiento.

⁵⁵ Obtenido de <http://www.thewalkingdeadescape.com/>

III

ANÁLISIS DE CASO: *EL MAN ES GERMÁN* COMO SISTEMA INTERTEXTUAL TRANSMEDIA

A lo largo de la disertación que precede a este capítulo, hemos asumido tres posturas teóricas que es conveniente reiterar para tenerlas como guía en el análisis del caso objeto de estudio seleccionado para este trabajo. En primer lugar, optamos por complementar el concepto de *narrativa transmedia* con el de *sistema intertextual transmedia* para poder incluir en el sistema un sinnúmero de contenidos producidos, o bien por las franquicias o bien por los usuarios, que no son narrativos en el sentido pleno del término o presentan interesantes mixturas entre, por ejemplo, lo ficcional y lo publicitario, lo ficcional y lo periodístico, lo ficcional y el comentario, la crítica o la reseña o —como en el caso de los juegos de video, los juguetes y los objetos de mercadeo—, que le proponen al usuario una experiencia que involucra otro tipo de expectativas estéticas.

La segunda postura tiene que ver, en consecuencia, con la necesidad de definir el universo transmedia de manera igualmente amplia para satisfacer los propósitos arriba enunciados para el sistema intertextual transmedia o, como lo denomina Lisbeth Klastrup, «sistema cultural de entretenimiento» (2010, p. 309). La revisión del concepto de *universo narrativo* nos permitió plantear y justificar la necesidad de retirar el universo transmedia de una especie de campo sinonímico que parece compartir con el concepto anterior —en algunas bibliografías—, para otorgarle un lugar propio, sobre todo, cuando identificamos que hay sistemas intertextuales que surgen antes de que su universo ficcional se instaure.

Nuestra tercera apuesta conceptual, derivada de las dos posturas anteriores, nos permite revisar los dispositivos por medio de los cuales tanto el sistema como el universo transmedia se amplían y se transforman. Dos de esos mecanismos los hallamos al interior de la capacidad generativa de los propios textos ficcionales: los *espacios en blanco* y las *señales migratorias*; el tercero —*los agujeros de conejo*— hubimos de encontrarlo ya no en el ámbito narrativo sino mudando la mirada hacia las reflexiones que se han venido haciendo a propósito de manifestaciones lúdico-

experienciales como las que tienen lugar en parques temáticos, los juegos de video y más recientemente en los juegos ubicuos.

En ese orden de ideas, lo que sigue es analizar, a partir de esta batería conceptual, un contenido producido por una industria del entretenimiento en Colombia para mirar hasta qué punto nos permite hablar de un caso de narrativa transmedia en nuestro ámbito nacional, lo que creemos bastante pertinente puesto que la mayoría de estudios en este campo se han hecho con producciones norteamericanas o europeas.

3.1 EL SISTEMA INTERTEXTUAL TRANSMEDIA DEL «MACHO ALFA Y SU MANADA»



Figura1. Germán, personaje principal de la serie. Fuente: <https://www.facebook.com/ELMANesGermanRCN?fref=ts>

Como lo anuncia el título de este trabajo, nuestro caso de estudio es la comedia *El man es Germán*, producida por el canal RCN. La ruta consistirá en presentar una sinopsis del seriado y de la telenovela que le dio origen —*Las detectivas y el Víctor* (2009-2010)—, acompañada de los

datos contextuales más relevantes para la observación. En segunda instancia, haremos el trazado del sistema intertextual transmedia, tal y como lo propusimos en el primer capítulo, y miraremos las relaciones y tipos de contenidos producidos por la franquicia o por los usuarios. Posteriormente, nos detendremos en el estudio de las características más importantes del mundo ficcional instaurado por la obra seminal, en este caso la telenovela, y qué transformaciones incluyen los demás relatos contenidos por supuesto en la comedia en cuestión. Este recorrido incluirá apartes de una entrevista realizada a Héctor Moncada, guionista de la serie y de la cual obtuvimos datos pertinentes para nuestro análisis, en la medida en que nos permite contrastar nuestra postura académica con la de alguien involucrado directamente en la industria cultural.

Las detectivas y el Víctor, telenovela colombiana del canal RCN, estuvo a cargo del reconocido director Pepe Sánchez y fue escrita por Juan Manuel Cáceres y Héctor Moncada quienes, a su vez, son los creadores de la comedia de Germán. La producción tuvo un total de 145 capítulos de 30 minutos cada uno, y fue emitida entre el 4 de mayo de 2009 y el 16 de abril de 2010 en la franja *prime time*.

Presentemos en líneas generales la trama de la historia que es —según nuestra propuesta teórica— la *obra seminal* que da inicio al sistema intertextual transmedia de *El man es Germán*, cuya *obra núcleo* es la comedia. Esta sinopsis es importante porque ya sabemos que la obra seminal es la encargada de fundar no sólo el universo narrativo sino también el universo transmedia que alojará todos los productos y contenidos asociados.

La telenovela tiene por protagonista a Víctor García, detective de la policía secreta, a quien le tienden una trampa para desprestigiarlo y lograr que lo retiren de la fuerza especial. Parte del plan incluye hacer una grabación que muestra a nuestro héroe en un flagrante acto de infidelidad. La cinta llega a manos de Isabel Rodríguez, la esposa, quien ante lo que parece una prueba irrecusable decide separarse de Víctor. A estas alturas, nuestro héroe y su damisela se enfrentan al primero de muchos escollos que deberán superar a lo largo de la historia.

No obstante, Isabel quiere desenredar la intriga para saber si su esposo en realidad la traicionó, o si todo es parte de un vil engaño como le jura él. Por tal razón «Chavela», como le dicen sus allegados, en compañía de dos amigas deciden convertirse en *detectivas*, como ellas se autodenominan, para deshacer el entuerto. Lo que comienza como una labor de camaradería y solidaridad con la amiga, lleva a que las mujeres descubran su vocación detectivesca, se vuelvan expertas en casos de infidelidades y conformen una empresa de detectives privada, en la que luego trabajará Víctor, una vez es retirado de la policía.

La mejor amiga de «Chavela» —además socia y colega de aventuras— es Jasbleidy o la «Chiquita brava», cuyo único problema es que está casada con un vago, holgazán y vida buena llamado Germán. Jasbleidy, cansada de su pareja, decide separarse y en medio de la trama terminará enamorada de Samir Porras, «Bola Ocho», detective compañero y amigo de Víctor.

Por su parte Germán, a quien todo el barrio supone un vago, no es más que un hombre soñador que nunca alcanza sus propósitos, pero que es el líder de una especie de pandilla *punk* que lo respeta y lo secunda en sus locuras. La pandilla se concibe como una «manada» en la que Germán es «el macho alfa» y sus amigos son «machos omega» que aspiran llegar a ser como su líder. Hay algo distintivo en este personaje: el sentido de la amistad y el amor por su hijo Jonathan, «el Tigre», a quien está formando para ser un verdadero ‘macho alfa’. Estas características del personaje, la ‘manada’ y la separación de su esposa son los elementos que luego fundamentarán la serie cómica.

En el último capítulo de la novela, mientras toda la gente del barrio asiste al segundo matrimonio de Víctor e Isabel, Germán le anuncia a su mejor amigo —«Frito», el único personaje de la pandilla que tiene parlamentos, los demás son simples extras— que se marcha de ese barrio que «le queda chiquito», que se va para Chigorodó (Antioquia) en pos de su verdadero sueño: tener un equipo de fútbol. En este último parlamento de la novela, Germán anuncia que les va a demostrar a todos que «el man es Germán».

Con la novela como obra núcleo se trazaron los parámetros generales que alimentan la construcción del universo narrativo, pero es la comedia la que termina convirtiéndose en el

centro del sistema, como núcleo alrededor del cual orbitan las demás producciones de la franquicia y de los usuarios.

Con la aparición de la serie ya podemos empezar a hablar de *transmedialización*. En primer lugar porque su trama es diferente a la de la telenovela, pues ubica la historia de Germán y su ‘manada’ en un tiempo posterior, cuando el ‘macho alfa’ regresa de su viaje dispuesto a luchar por reconquistar el amor de su vida, la «Chiquita brava», a recuperar el tiempo al lado de su cachorro «el Tigre» y a ponerse nuevamente al frente de su ‘manada’. En segundo lugar porque cambia el género al pasar del drama a la comedia. Este tránsito es posible porque, a pesar de que en la novela Germán era un personaje secundario, en él y en «Frito» se depositó la dosis de comedia que requería la estructura general de la telenovela.

Héctor Moncada comenta con respecto al proyecto:

Una serie de casualidades y coincidencias se fueron dando. El personaje fue creciendo y creciendo en la novela y nosotros sí lo teníamos pensado en un tono comedia, pero no tan en comedia como salió en la novela. Y a raíz de ver que el personaje y sus situaciones funcionaban, un día hablando con Pepe Sánchez dijimos: “A éste hay que hacerle un programa sólo porque está arrastrándose todas las historias”. Fue cuando decidimos hacer el intento, pasamos el proyecto y nos lo aceptaron (H. Moncada, entrevista personal, 15 de marzo de 2013).

El man es Germán empezó a emitirse siete meses después del final de la novela. El proyecto tuvo tres temporadas: la primera, entre el 20 de diciembre de 2010 y el 25 de marzo de 2011 con 67 capítulos; la segunda tuvo 43 episodios (muchos de los cuales fueron emitidos seguidos, hasta por tres capítulos en una noche), entre el 22 de agosto y el 20 de septiembre de 2011; y la tercera, conformada por 48 capítulos, estuvo al aire entre el 12 de diciembre de 2011 y el 6 de febrero de 2012. La comedia, con un total de 158 capítulos, arrojó un buen resultado. Según la página *www.ratingcolombia.com*⁵⁶ esta serie ocupa el puesto 13 en el escalafón de los programas más vistos en la historia de la televisión privada del país con 15,00 puntos promedio en el índice de audiencia⁵⁷.

⁵⁶ Obtenido de <http://www.ratingcolombia.com/p/records-de-audiencia.html>

⁵⁷ El primer lugar del listado lo ocupa *A corazón abierto* (primera temporada) con 18,9 puntos.

Pero el proyecto inicialmente no estaba pensado para un tiempo tan largo:

...la serie fue aprobada para 20 capítulos de media hora. Al principio en el canal le tenían muy poca fe. Nosotros dimos la lucha porque vimos un potencial grande en el personaje. La comedia salió al aire un 20 de diciembre cuando la gente menos ve televisión. La lanzaron porque no había capítulos de una telenovela que estaban presentado. Como se colgaron en capítulos, entonces había que lanzar algo por un tiempo corto y nos dijeron: “Bueno, pues lancemos eso”. Y cuando marcó el *rating* que marcó en los primeros 3 días, nos dieron la orden de hacer 50 capítulos más y luego cuando vieron que eso estaba funcionando nos dijeron “Hagan otros más” y terminamos haciendo 160 aproximadamente (H. Moncada, entrevista personal, 15 de marzo de 2013).

Como queda evidenciado, en el eje horizontal del sistema, en cuanto al tiempo del relato —TR— tenemos dos mundos ficcionales que actualizan el universo narrativo. En la medida en que la serie se ubica en un tiempo diegético posterior al de la novela, entonces se convierte en una prolepsis de la historia. Nunca se precisa cuánto tiempo ha transcurrido entre el día del matrimonio entre Isabel y Víctor cuando Germán anuncia que se va y el día de su regreso. A propósito, el capítulo 1 de la primera temporada se llama «El regreso del macho alfa» e inicia con Germán arribando al aeropuerto donde se encuentra con sus amigos y lo primero que manifiesta es: «Llegó el macho alfa a recuperar a su cachorro y a su hembra».

No obstante, ambos relatos dejan pistas para situar las coordenadas de tiempo y espacio en las que se desarrolla la historia. Con respecto al espacio, resulta claro que ambas historias se ambientan en Bogotá, a pesar de que casi nunca se haga referencia explícita a ello. Sin embargo, en el capítulo 38 de la segunda temporada («El record Guinness», emitido el 13 de septiembre de 2011), se hace alusión a un evento que en la realidad se desarrolló en Bogotá el 15 de agosto de 2011: la versión número 15 del Festival de Verano y en particular a la convocatoria que la Alcaldía de Bogotá, por medio del Instituto Distrital de Deporte y recreación (IDRD), hizo a la ciudadanía para batir dos records *Guinness* en actividad física⁵⁸. Entonces podríamos sostener que el tiempo del relato coincide con el tiempo efectivo del espectador.

⁵⁸ Más adelante volveremos sobre este caso cuando hablemos de los paratextos generados en asocio con otras franquicias o instituciones.

Por su parte, el tiempo de producción —TP— del eje horizontal queda conformado por cuatro productos: la novela y la comedia con sus tres temporadas. Es necesario contar cada una de las temporadas como producto porque como ya lo anotó el libretista, el proyecto en principio sólo contemplaba una entrega de 20 capítulos, a pesar de que sea un único mundo posible.

Más adelante volveremos al contenido de la serie cuando abordemos el asunto de cómo se construyó el mundo posible de *El man es Germán*. Ahora concentrémonos en el eje vertical paratextual. Recordemos que mientras en el eje horizontal ubicamos aquellos contenidos que contribuyen a ampliar el universo narrativo, los paratextos complementan el sistema y amplían el universo transtextual. A partir del magnífico archivo que es internet, pudimos rastrear y ubicar diferentes tipos paratextuales que permitirán demostrar la hipótesis de que alrededor de la serie *El man es Germán* se creó un universo transmedia constituido tanto por productos hechos por la franquicia como por otros realizados en alianza con otras franquicias o instituciones y, por supuesto, por los contenidos generados por los usuarios (ver Gráfico 3, Sistema intertextual de *El man es Germán*).

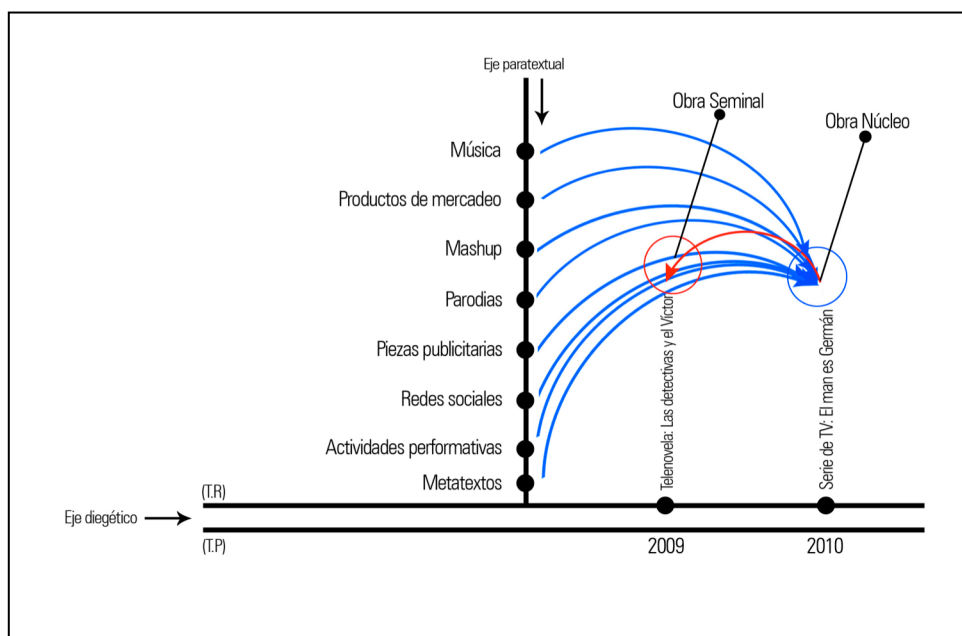


Gráfico 3: Sistema intertextual transmedia, *El man es Germán*. Elaboración a partir de Montoya, Vásquez & Salinas 2013

3.1.2 Paratextos del sistema intertextual de *El man es Germán*.

Las siguientes páginas se ocupan de analizar diferentes tipos paratextuales a partir de múltiples ejemplos tomados de internet que se han agrupado de acuerdo con el contenido y la función que cumplen.

Metatextos⁵⁹: en esta categoría englobamos los contenidos cuyo cometido es comentar, reseñar, sintetizar o expresar algún tipo de crítica con respecto al mundo ficcional. A manera de ejemplo incluimos los siguientes casos:

1. La tesis que el lector tiene entre sus manos es un primer ejemplo de este tipo de contenido. Carlos Scolari (2010b) incluye este tipo de materiales en el sistema transmedia en tanto dan cuenta de una forma de acercamiento al producto y como documentos de divulgación académica se supone llegan a un nicho específico de público, verbigracia, aquellos interesados en el estudio de la cultura digital y sus fenómenos particulares.

2. La página de *Wikipedia*⁶⁰ dedicada a la serie demuestra el trabajo comprometido y colaborativo de un grupo de usuarios que recogen información, la esquematizan y la ponen a disposición de los internautas. En ella se encuentra la sinopsis de la serie, la ficha técnica de la producción, los nombres del elenco con sus respectivos personajes y descripciones, las nominaciones a premios y reconocimientos, un listado de los capítulos de cada temporada con su respectivo título, fecha de emisión y *rating* correspondiente.

El vínculo *historial* en su etiqueta *información* revela los siguientes datos: la entrada fue creada el 30 de mayo de 2011 y su última versión data del 4 de julio de 2013. Durante este lapso han participado 160 editores que han realizado 417 modificaciones. Sólo en el último mes se han hecho siete ediciones a cargo de tres autores diferentes, cifra importante si recordamos que la serie terminó en febrero de 2012, hace más de año y medio.

⁵⁹ Apelamos al término *metatexto* en el sentido que le atribuye Genette: «El tercer tipo de trascendencia textual, que llamo *metatextualidad*, es la relación generalmente denominada “comentario” [...] La metatextualidad es por excelencia la relación *crítica*» (Genette, 1989b, p. 13).

⁶⁰ Obtenido de http://es.wikipedia.org/wiki/El_man_es_Germ%C3%A1n_%28serie_de_televisi%C3%B3n%29

3. El sitio web *www.colarte.com*⁶¹ dedicado a la difusión de eventos artísticos y culturales del país, en su sección dedicada al ámbito televisivo guarda información de la serie que incluye la sinopsis, la ficha técnica y —lo que allí se denomina ‘iconografía’— una galería fotográfica de los personajes en la que se especifica el nombre del actor, el personaje que interpreta y la fuente o medio de donde se obtuvo el fotograma.

El man es German

Telenovela

Autor: Juan Manuel Caceres Niño

Género: Comedia

Año: 2011

Interpretes: Santiago Alarcon, Heidi Bermudez, Santiago Reyes, Jesus Forero, Marcela Gallego, Omar Murillo, Santiago Rodriguez, Aida Bossa, Javier Peraza, Rafael Zea

Director: Consuelo Gonzalez Cuellas

Libretista, guión: Juan Manuel Caceres Niño, Hector Alejandro Moncada

Enlace web: http://www.canalrcnmsn.com/programas/el_man_es_germ%C3%A1n

Comentarios, sinopsis:

Luego de una tormentosa travesía por los 'United States of America', más exactamente en Miami, y de padecer en carne propia el 'sueño americano', el punketo Germán (Santiago Alarcón) regresa al barrio, según él, a recuperar su territorio (el barrio), su hembra Jasbleidy (Heidy Bermúdez) y su cría Jonathan (Jesús Forero). Al llegar al barrio encuentra que doña Graciela (Marcela Gallego) ha creado un Gimnasio y ve este lugar como el sitio perfecto para ir de cacería. Sin embargo, las cosas no son fáciles para nuestro Macho Alfa, puesto que al llegar, encuentra dos piedras en el camino: Por un lado, su territorio está invadido por Calixto (Santiago Rodríguez), un mechudo entrenador de la escuela de Fútbol que intenta conquistar a las hembras. Y por otro lado, Jasbleidy, el amor de su vida, está felizmente casada con Bola 8 (Omar Murillo), su eterno rival. Su único consuelo es el Jonathan alias, 'El Tigre', su cría, quién se siente el niño más feliz del mundo al lado de su papá.

Figura 2. Fuente: <http://www.colarte.com/colarte/titulo.asp?idtitulo=4433&iconografia=true>

⁶¹ Disponible en <http://www.colarte.com/colarte/titulo.asp?idtitulo=4433&iconografia=true>

4. En la cuenta de *YouTube* del usuario *nosferaturegresa2*⁶² se puede ver un video que critica varias producciones de la televisión colombiana, pero hace hincapié en *El man es Germán*. El contenido es una animación en la que una especie de calavera enfundada en un manto va despotricando contra los personajes, en medio de frases soeces y con tono ceremonial que imita un acento español ibérico. Mientras tanto, en segundo plano se observa un televisor que va proyectando imágenes alusivas a lo que el personaje comenta. El montaje incluye diferentes técnicas de animación, lo cual demuestra que el creador posee el suficiente conocimiento técnico para elaborar un material con estas características. El video fue alojado el 26 de agosto de 2011.



Figura 3. Fuente: <http://www.youtube.com/watch?v=quXEFn8cI0>

Redes sociales: en cuanto a este tipo de estrategia que permite un contacto directo con los *fans*, podemos decir que aparecen múltiples perfiles y páginas oficiales en *Facebook*, al igual que varias cuentas de *Twitter*. Para el caso que nos ocupa seleccionamos tres casos que contienen información estrechamente relacionada con la serie y que parece ser una estrategia de la franquicia.

⁶² Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=quXEFn8cI0>

1. La página oficial de *Facebook* «EL MAN es Germán! (página oficial)⁶³» contiene *post* o publicaciones desde el 10 de agosto de 2011 hasta el 20 de septiembre de 2012. En la página se encuentra información sobre la serie, repositorios de capítulos anteriores, fragmentos de las letras de las canciones de la serie, fotografías de los personajes y mensajes para los fans de la página escritos con los giros idiomáticos propios del personaje. Por ejemplo este fue el mensaje publicado el 31 de diciembre de 2011 a las 9:10 p.m.:



Figura 4. Fuente: <http://www.facebook.com/EIMANesGermanRCN?fref=ts>

2. El perfil en *Facebook* «El Man Es German»⁶⁴ registra actividad desde el 6 de febrero de 2012 —día cuando termina la última temporada— y el 21 de diciembre de 2012. En la información aparece una pequeña biografía del personaje, y la información de contacto remite a la página de RCN. En este perfil hay muchas fotografías de eventos sociales tanto de los actores como de los personajes y de galas de entregas de premios, pues ese año esta serie obtuvo varios premios nacionales. Sobresale que hay muchas fotos de Santiago Alarcón, actor que representa a Germán y cada mensaje en el muro redirecciona al perfil personal del actor. Podría decirse que está más alejado del personaje y se concentra en la exhibición de los reconocimientos del público.

⁶³ Disponible en <http://www.facebook.com/EIMANesGermanRCN?fref=ts>. A su vez, la etiqueta *información* contiene una síntesis de la trama, la ficha técnica, el reparto y en *información de contacto* aparece la página de RCN.

⁶⁴ Obtenido de <http://www.facebook.com/pages/El-Man-Es-German/170202666358117>

3. La cuenta de *Twitter* «@ElmanesGerman» tiene un acumulado de 636 tuits desde el 10 de diciembre de 2010, una semana antes del inicio de la primera temporada, hasta el 25 de septiembre de 2012. Los trinos tienen que ver con chistes y comentarios que conservan el estilo del personaje. Se nota que esta red fue la que más contacto generó con los seguidores no sólo a través de las menciones sino de los *hashtags* o etiquetas como #oe o #ElmanesGerman. Algunos tuits permiten deducir que son repuestas a comentarios o preguntas de los seguidores. Los trinos posteriores al final de la comedia hablan de otras producciones del canal como *Protagonistas de Nuestra Tele*, y los que van entre temporadas presentan agradecimientos y motivan a los seguidores de las redes sociales. Unos cuantos ejemplos:



Figura 5. Fuente: <https://twitter.com/ElmanesGerman>



Figura 6. Fuente: <https://twitter.com/ElmanesGerman>



Figura 7. Fuente: <https://twitter.com/ElmanesGerman>

Publicidad en asocio con otras entidades o productos: en este campo encontramos que la figura de Germán fue utilizada como estrategia publicitaria en campañas de diversa índole. Trabajaremos el caso de seis comerciales o promocionales.

1. La compañía de telefonía móvil Uff ingresó al mercado colombiano en 2011, justo el año en que la comedia tuvo mayor auge. En *YouTube* se encuentra registro del comercial para televisión en el que Germán invita a comprar la *sim card* Uff⁶⁵ para participar en la rifa de un millón de pesos si es el afortunado en recibir la llamada del personaje. Según la información del sitio, el video fue subido al canal en línea el 3 de junio de 2011.

2. La empresa de lácteos El Hato con sede en Tuluá promociona sus productos con un comercial en el que unas vacas hablan de cómo se sienten de bien en el «calorcito» del Hato Tuluá, mientras una voz en *off* dice que sólo las vacas felices dan buena leche y que los productos son tan buenos que Germán los recomienda. Al final del comercial aparece el personaje haciéndole un reconocimiento a los productos de la marca. El video está en *YouTube* desde el 25 de marzo de 2011⁶⁶.

3. Para el inicio de la temporada escolar 2012, Supermercados Colsubsidio realizó una pieza publicitaria llamada «De regreso a clase con el man es Germán» con el personaje y su hijo Jonathan. Ambos personajes se encuentran comprando los útiles escolares y mientras recorren la tienda ofrecen a los espectadores la posibilidad de ganar premios si compran en la tienda. Por ejemplo, visitar las instalaciones de RCN o estar en el programa de Germán. El video se subió a *YouTube* el 18 de enero de 2012 desde la cuenta de usuario *SuperColsubsidio*⁶⁷.

4. En junio de 2011, entre el 12 y el 17 de junio, se llevaría a cabo la XVII Olimpiada Fides, y como parte de la promoción del evento se grabó un promocional en el que Germán y sus amigos hacen una coreografía de aeróbicos en compañía de varios niños especiales. La letra de la canción se cambió para incluir mensajes que tuvieran que ver con la olimpiada y con los

⁶⁵ Recuperado de http://www.youtube.com/watch?v=FzikAPB_66M

⁶⁶ Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=vtqmurpDlj4>

⁶⁷ Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=FVdPcQuAqWM>

deportistas especiales. El registro se encuentra en la red desde el 3 de junio de 2011 con el nombre de «El man es Germán - Olimpiadas Fides 2011»⁶⁸.

5. Con el fin de motivar a los bogotanos para participar en el certamen que pretendía batir el *Guinness Record* en Actividad Deportiva, con el mayor número de personas haciendo aeróbicos al aire libre y en un espacio público, el IDR, en asocio con el canal RCN y la producción de la serie, hicieron dos piezas publicitarias. La invitación la hacen Germán, «Frito» y Michael Giovany en ambas, mientras están en una sesión de aeróbicos. El evento se realizaría el 15 de agosto de 2011 en el Parque Metropolitano Simón Bolívar como parte de la edición 15 del Festival de Verano de Bogotá. Los videos⁶⁹ fueron subidos a *YouTube* el 27 de julio de 2011 desde la cuenta de usuario *Prensa IDR*.

Actividades performativas: nos referimos a productos que son el resultado de que los personajes abandonen la pantalla para interactuar con el público en un espacio real. De esta manera el umbral entre la ficción y la realidad se ve franqueada por el juego metaléptico que genera el *performance*. Para el tema en cuestión resultan pertinentes dos ejemplos.

1. La jornada para batir el *record Guinness* con la mayor cantidad de personas realizando actividad física: la estrategia no sólo consistió en hacer piezas publicitarias, sino que el elenco de la serie, con Germán a la cabeza, se encargó de dirigir la actividad que duró casi una hora y que reunió a 50.420 personas, según cifra publicada por el sitio web del IDR⁷⁰. Número suficiente para superar el récord impuesto por Manila con 48.188 deportistas. Los personajes de ficción saltaron de la pantalla para coordinar el evento que requería por parte de los asistentes un mínimo conocimiento de los pasos de la coreografía representada en la serie. Además se utilizó la música propia del programa. Héctor Moncada comenta al respecto:

Esa estrategia fue del IDR. Ellos necesitaban reunir la gente y la única forma de hacerlo era por medio de la televisión que es el gancho más grande para atraer al público. Entonces el propósito solamente se lograría con un personaje que tuviera la fuerza suficiente para convocar tanta gente. Nos llamaron, nos reunimos con ellos, hicimos un acuerdo: ellos nos prestaban las

⁶⁸ Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=FVdPcQuAqWM>

⁶⁹ Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=7orauoYCSy4> y <http://goo.gl/vvjMW>

⁷⁰ Obtenido de <http://goo.gl/QOGFp>

locaciones y todo el evento para grabarlo y ellos a su vez con Germán llevaban a toda la gente. Luego, yo escribí un capítulo en donde Germán iba a batir el Guinness record que luego salió al aire. Era una estrategia común de todos (H. Moncada, entrevista personal, 15 de marzo de 2013).

Es importante resaltar cómo lo que se hizo en la realidad se incorpora luego en la ficción, de tal suerte que quienes asistieron a la convocatoria terminaron convertidos en personajes extras cuando el capítulo salió al aire un mes después de la prueba.



Figura 8. Fuente: <http://goo.gl/Rm5iF>

Entrevista en *The Suso's Show*⁷¹: este programa puede clasificarse dentro del formato de 'televisión real' conocido como *Talk show*, donde un entrevistador conversa con uno o varios invitados. Lo novedoso en el caso de Suso es que el conductor del programa es un personaje. Es decir, cuando el 4 de septiembre de 2011, Suso presenta como invitado a Germán ante el público asistente al Teatro Pablo Tobón Uribe —y por extensión, a los televidentes— lo que

⁷¹ Recuperado de <http://vimeo.com/28952075>

los espectadores presenciaron fue el diálogo entre dos personajes de ficción hablando de sus biografías. Por ejemplo, la primera pregunta que hizo Suso tenía que ver con el viaje de Germán a los Estados Unidos y los motivos para su regreso; luego, avanzado el programa, se integraron a la entrevista «Frito» y Patty, dos personajes muy queridos por el público. El programa terminó con Germán, Patty y «Frito» haciendo su coreografía en el escenario en compañía de Suso y varios niños que hacían parte del público.

El libretista nos contó lo siguiente acerca de esta estrategia:

Nosotros la única exigencia que hacemos es que nunca entrevisten al actor y siempre entrevisten al personaje. Igualmente le pedimos a los actores que, por favor, nunca den entrevistas como los actores sino como los personajes [...] Esa entrevista la pedimos mucho rato, casi que no la logramos. Era una cosa recíproca, mejor dicho, beneficioso para ambas partes: el público de Germán va a ver Suso y el público de Suso va a ver a Germán. Se hizo con ese objetivo. Se programó la entrevista para enganchar más gente (H. Moncada, entrevista personal, 15 de marzo de 2013).

Hay que recordar que el programa de Suso, inicialmente transmitido por Telemedellín, para ese entonces se transmitía a todo el país por RCN Televisión, desde el 29 de mayo de 2011.

Parodias: este género contemplado por Scolari (2012) como parte del mapa de géneros transmedia incluye contenidos generados tanto por la franquicia como por los usuarios. La característica del género consiste en que el contenido original es recontextualizado incluyendo situaciones absurdas o satíricas.

1. El videoclip de la canción parrandera «El man es Caimán»⁷², interpretada por Darwin Morales, el «Lenguaraz parrandero», cuenta la historia de un hombre jugador y mujeriego que descuida sus obligaciones por dedicarse a las apuestas en compañía de sus amigas. Esta situación le trae problemas con su esposa, pero el hombre no hace caso del regaño de su mujer y por el contrario, le enseña a su hijo cómo ser un avivato para hacer trampa y ganar en el juego. Publicado el 8 de noviembre de 2011.

⁷² Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=ZudOBuXlq2M>

2. El grupo de *Humor Caribe* exhibe, en su canal *YouTube*, el video «El man es Germán caribeño»⁷³ y lo presenta como imitación cómica. En el video aparecen una serie de personajes pintorescos que bailan de manera exagerada y descoordinada al ritmo de la música de la serie. El colectivo de cómicos utiliza este contenido como estrategia de promoción de sus espectáculos, inclusive en el comentario que acompaña a la grabación se encuentran los números de contacto para las presentaciones del grupo. Fecha de publicación: 16 de abril de 2011.

Mashup: para Scolari: «Uno de los formatos más explotados por los usuarios son los *cross-overs* o *mashups* que vinculan dos o más mundos narrativos» (Scolari, 2012, p. 30). En el rastreo que hicimos encontramos en *YouTube* un video en el que se combinan las imágenes de una serie animada japonesa llamada *Suzumiya Haruhi no Yūutsu* con la banda sonora de *El man es Germán* para dar la sensación de que las protagonistas de la serie, unas porristas adolescentes, hacen la coreografía propia del seriado colombiano. El video está alojado a nombre de la usuaria Lebný Vargas y data del 23 de marzo de 2011⁷⁴.

Productos de mercadeo: van desde suvenires, prendas de vestir, accesorios, música, juegos de mesa, hasta juguetería. Representan la marca y se convierten en un vínculo emotivo y afectivo de recordación de la marca —inclusive en objeto de culto, como en el caso de los coleccionistas— para todos los *fans*. En el caso de Germán, la red nos permitió hallar dos ejemplos.

1. En la página *www.quebarato.com*⁷⁵, especializada en el servicio de avisos clasificados, aparece la oferta de las camisetas de Germán que tienen un estampado con la expresión *Oe!*, característica del personaje. En la página hay una galería con los colores, las especificaciones, el precio y el contacto del almacén distribuidor de la prenda: Tienda Urbanoz. No hay ningún indicio que permita afirmar que hay relación entre la marca o franquicia de RCN y quienes producen y distribuyen las prendas. Es decir, esta no es una estrategia concertada para ofrecer

⁷³ Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=ArCs2oRVczs>

⁷⁴ Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=Se8e1Ykl9CE>

⁷⁵ Disponible en <http://goo.gl/sm3ys>

al usuario una experiencia enriquecida del sistema de entretenimiento, lo cual no implica que no haga parte de él; afirmamos que se da, por así decirlo, de forma espontánea.



Ilustración 1. Aviso promocional de las camisetas Oé! El man es Germán.
(Fuente: <http://www.quebarato.com>)

2. «Popucho Germán macho alfa» es un muñeco comercializado por www.popuchos.com. Según informa la página, la empresa del mismo nombre es experta en la fabricación de muñecos, que define como:

Los Popuchos y Popuchas son muñecos decorativos realizados a mano como una artesanía única, que estando en tus manos te permitirá sentir especiales emociones y lograr en ti una cariñosa sonrisa. Con sus simpáticas caritas redondas y sus grandes y expresivos ojos, los Popuchos le aportarán un ambiente de infantil picardía a la decoración de tu espacio personal⁷⁶.

Los «popuchos» incluyen motivos conocidos como el del «Chavo del ocho» o «Papá Noel», pero la página ofrece el servicio de personalización del muñeco, es decir, lo fabrican a gusto del comprador.

El muñeco de Germán lo describen como: «El “Macho Alfa” ahora también puedes tenerlo en tu casa para tu inspiración y alegría de tu ambiente. Con su simpático saludo “Oe!

⁷⁶ Recuperado de <http://www.popuchos.com/2012/07/popucho-german-macho-alfa-el-man-es.html>

Llave” cautivó a grandes y chicos, y sus intrépidas aventuras hicieron llorar y reír a todos los televidentes de la serie».



Ilustración 1. Aviso promocional del Popucho «Macho alfa». (Fuente: <http://www.popuchos.com/2012/07/popucho-german-macho-alfa-el-man-es.html>)

3.2 DEL UNIVERSO NARRATIVO AL UNIVERSO TRANSMEDIA

No pretendemos aquí resumir la serie de *El man es Germán* ni mucho menos hacer un análisis de contenido de la telenovela y de la comedia. En primer lugar porque nos alejaría del objetivo de este trabajo y en segundo lugar, y más importante aún, porque lo que más rédito ofrece, según el camino definido, es observar, en el conjunto general, cuáles son los elementos que vinculan los dos mundos ficcionales, cuáles son las características del universo posible que los abarca y cuáles son los mecanismos de expansión presentes en este universo transmedial.

Empecemos por los elementos comunes entre los mundos ficcionales de la telenovela y la comedia. Como lo explicábamos unas páginas atrás, un universo transmedia es materializado

por cada una de las historias que se generan a partir de su potencial narrativo a condición de que existan unos mínimos que permitan el reconocimiento de los nexos de los mundos entre sí y su conexión con el universo general. Como sostiene Long: «Las extensiones de una historia transmedia deben mantener el tono del universo»⁷⁷ (Long, 2007, p. 164).

¿Cuáles son esos nexos en nuestro caso de estudio? y ¿cómo se pasa del género dramático de la telenovela al cómico de la serie sin afectar la verosimilitud en una y otra? Para responder estas preguntas debemos tener en cuenta que *Las detectivas y el Víctor* como obra seminal es la encargada de sentar las bases para las futuras narraciones. En ese orden de ideas, el *ethos*, el *mythos* y el *topos* que la novela evidencia deben ser los mismos para el seriado.

En efecto, el mundo de referencia textual —MTR— conserva una *distancia mínima* con respecto a mundo de referencia —MR— del lector, es decir, tanto los espacios, el tiempo, los personajes, los objetos y las situaciones como el sistema de creencias y valores, sumado a las características políticas, económicas y socioculturales de MRT son fácilmente identificables por parte del espectador. En suma, el mundo de la novela se deja acceder y transitar de manera familiar desde el mundo efectivo.

Detengámonos concretamente en el caso del personaje de Germán. En la telenovela quedó claramente delimitado el carácter de este personaje. Antes anotábamos que Germán es considerado como holgazán y sin oficio, pero nunca se le marcó como un antagonico o villano capaz de obrar de mala manera; es decir, el personaje respetaba el *ethos* de su mundo. Es más, el elemento que va a permitir que el personaje pase de ser secundario a protagonista de su propia historia es precisamente que ante todo intenta ser un buen padre, un buen amigo y tiene claro que debe enmendar sus errores para recuperar a Jasbleidy, su gran amor.

Precisamente por eso el personaje era —en medio de las situaciones dramáticas propias del género en cuestión— la cuota de lo cómico, de las situaciones absurdas, era el portador de

⁷⁷ En el original: «*Extensions of a transmedia story should maintain the tone of the Word*». Nótese que nosotros llamamos *universo* a lo que Long denomina *mundo*, para ser consecuentes con la postura teórica que hemos adoptado.

las expresiones jocosas como el «*Oe, Llave*» que le fueron dando la solidez y consistencia necesarias para formar, no rancho, sino mundo aparte.

Con ese panorama del personaje, migrar al mundo de la comedia resultaba no sólo fácil, en términos de la coherencia, sino además verosímil con respecto al relato precedente. Recordemos que la novela termina con un Germán que sale de viaje y la comedia inicia con el regreso del viajero desde Miami. A pesar de que en la novela el viaje anunciado es hacia Chigorodó, nada impide, por referencia a nuestro mundo efectivo, suponer que en el lapso que separa los dos mundos y del cual poco se sabrá en adelante, Germán pudo emprender el viaje a Estados Unidos en busca de su sueño americano. Esta elipsis temporal o espacio en blanco permite que cuando el personaje retorne, pueda, a través de sus evocaciones, poner en antecedente de ese pasado tanto a los personajes como a los espectadores; e igualmente expresar los motivos que lo traen de regreso: recuperar a su hijo y a su mujer.

Germán se encuentra con un mundo que ha seguido su marcha —*dinámico*, lo llamábamos anteriormente— donde los viejos amigos permanecen, pero también hay habitantes nuevos por conocer y situaciones que habrá que sortear como el hecho de que su «Chiquita Brava» ahora vive con el ex detective «Bola Ocho».

Entonces este nuevo mundo, que conserva las características básicas de la obra núcleo, se forma con la *ampliación del inventario* para incluir una serie de individuos con propiedades particulares e incrementar el repertorio de los espacios del barrio. El mundo de la comedia conserva los siguientes personajes que vienen desde la novela: Jonathan, el hijo de Germán; Jasbleidy, su ex esposa; Samir Porras, «Bola Ocho», que actuará como el rival que se opone para que Germán logre su objetivo; «Frito», el mejor amigo del protagonista, y doña Grace —quien en la novela era la dueña de una tienda por donde pasaban todos los chismes y rumores del barrio— que ahora en el momento del regreso del '*man*' es también propietaria de un gimnasio donde el protagonista se desempeñará como instructor de aeróbicos, oficio que aprendió mientras estuvo en los Estados Unidos.

Los personajes principales nuevos que llegan a poblar el mundo de la serie son: por un lado, Michael Giovany y «Bulto de sal», ambos miembros de la ‘manada’ y que terminarán compartiendo apartamento con Germán y «Frito». Hay que recordar que en la novela, a pesar de los extras que conformaban la ‘manada’, el único personaje con características propias era «Frito». En la comedia la ‘manada’ cobra importancia con la incorporación de los personajes adicionales, lo cual permite no sólo la aparición de un espacio íntimo como es el apartamento donde conviven sino que además reforzará la imagen de un Germán líder, dispuesto a hacer todo por sus amigos y de una ‘manada’ solidaria con su ‘macho alfa’, dispuesto a secundarlo en todo lo necesario.

Calixto, entrenador de la escuela de fútbol del barrio, en la que está inscrito Jonathan y quien se convertirá en el antagonista —pues siempre, en clave de humor, es quien intenta sabotear los planes de Germán: conquistar a las mujeres del barrio, incluida Jasbleidy, para tratar de ocupar su lugar—. De hecho, mientras los miembros de la pandilla se reconocen como ‘machos omega’, Calixto recibe el remoquete de ‘macho beta’. Héctor Moncada explica la importancia de este personaje:

En *Las detectivas*, el personaje de Germán era antagónico en una línea paralela y en la serie íbamos a volverlo protagonista; entonces, sencillo: el *man* era un cafre en la novela, para volverlo protagonista pusimos uno más cafre en la comedia que nos lo limpió» (H. Moncada, entrevista personal, 15 de marzo de 2013).

Según lo expuesto por el guionista, puede decirse que de esa forma la curva de crecimiento del protagonista resultaba verosímil sin desmedro —en lo que hubiera podido ser una especie de traición— de las reglas establecidas por la novela.

Patty es otro de los personajes nuevos cuyo propósito en la trama general es convertirla en una especie de rival de Jasbleidy, pues aunque son amigas, siempre está del lado de Germán, está enamorada de él y sueña con convertirse en su pareja. Patty trabaja en el gimnasio de doña Grace junto con Jasbleidy. Como se puede apreciar, el gimnasio es otro de los lugares fundamentales para el desarrollo de la trama; justamente, hace parte del inventario expandido pues allí confluyen la mayoría de los personajes y se vuelve sitio de interacción social junto con la tienda.

Así se forma el mundo de *El man es Germán* a partir de la combinación de elementos tomados de la obra seminal y unos nuevos componentes que generan la atmósfera particular de la comedia. Una vez el nuevo mundo genera sus propios espacios, con su propio mobiliario y sus características particulares, está listo para ser habitado por el nuevo repertorio de personajes que nacen de una vez bajo las claves intrínsecas de la comedia.

Una vez instalados en este nuevo mundo, las características del personaje principal adquieren mayor realce. De ahí entonces que aspectos como el vestuario, los gestos y ademanes, y los usos idiomáticos particulares de Germán vayan calando en el público espectador que los va incorporando como parte del contrato ficcional con la obra.

Como se dice comúnmente, los personajes de la comedia, a diferencia de los personajes trágicos, no tienen memoria. Con ello apuntamos a la posibilidad de que los personajes cómicos se vean involucrados en una serie de hechos que no obedecen a una lógica causal o cronológica. Esta característica permite, por ejemplo, que Germán y sus amigos, en cada capítulo, se vean abocados a resolver hechos particulares, generados en muchas ocasiones por malentendidos, para los cuales no se requieren antecedentes; eso sí, en ningún momento aparecen hechos fantásticos o que pongan en entredicho las reglas de juego establecidas desde el inicio.

Diríamos mejor que en esta comedia impera lo que Genette (1989a) denomina como *acronía*, es decir, que los hechos no se relacionan entre sí en una línea temporal presente-pasado-futuro sino que los hechos se agrupan en el relato en torno a una característica particular, como por ejemplo recordar todos los momentos felices de nuestra vida o los paisajes más bellos que hemos visto en nuestros viajes, sin importar su orden. En el caso de Germán el tema que aglutina esa vida cotidiana quedó esbozado desde la novela, y en este trabajo se ha reiterado ya: recuperar a su familia. En ese sentido el personaje de «Bola Ocho» resultará capital pues sobre el final de la serie cometerá el error de serle infiel a Jasbleidy, lo cual le dará a Germán la posibilidad de reconquistarla ya que durante las tres temporadas, capítulo a capítulo, ha demostrado a todos que: «Cuando un macho alfa promete, cumple, llave», demostrando así que «el man es Germán».

Hasta aquí hemos visto cómo se configuró el universo narrativo y el mundo ficcional de *Germán*. Para finalizar, demos un paso más para observar unos cuantos ejemplos de lo que en el capítulo dos nombramos como maneras de expandir los universos narrativos. Si tomamos en consideración ‘los espacios en blanco’ como potenciales generadores de otros mundos ficcionales es claro que, como lo mencionamos anteriormente, el principal vacío que deja la historia inicial tiene que ver con el hecho del viaje de Germán. Insistamos en cómo en el último capítulo de la novela se anuncia este viaje y es justo éste el punto de enganche entre ambos mundos.

Otro espacio en blanco, pero esta vez en el plano de la constitución del espacio tiene que ver con que, tiempo después del momento de cierre de la novela, Doña Grace se ha hecho propietaria de un gimnasio que nunca apareció en la novela y cuyo origen tampoco se resuelve en la serie. Cuando inicia la primera temporada, simplemente además de la tienda, la señora tiene otro negocio que como ya se enunció se va a volver el centro de gravedad del nuevo mundo ficcional.

En cuanto a los indicios que quedaron sembrados en la novela y que luego aparecerán en la comedia, podemos citar el caso de cómo «Bola Ocho», constantemente, ante ciertos hechos que se dan en las tramas argumentales, expresa: «No se les olvide que yo fui detective», ante lo cual los demás personajes dicen que ya lo saben de memoria, que no hay necesidad de repetirlo. Otro ejemplo de este tipo de señales migratorias se encuentra en el hecho de que «Frito» en reiteradas ocasiones hace alusión al mal genio de su padre, quien lo considera un bueno para nada, así una de las labores que desempeña «Frito» sea la de conducir el taxi de su papá. Esta situación hace eco de algo familiar para quien haya visto la novela, pero aquí no aparece el papá sino que es evocado por el personaje o simulado a través de conversaciones telefónicas u otro recurso narrativo.

Recordemos que los *agujeros de conejo* se configuran en el momento en que las fronteras entre realidad y ficción se vuelven porosas a tal punto que resultan franqueables: o bien los personajes de ficción saltan a nuestro mundo o bien nosotros nos volvemos parte del mundo de ficción, así sea por unos pocos instantes. Cuando analizamos los paratextos encontramos

dos casos que en este momento debemos retomar: la reunión para establecer un *Guinness record* y la entrevista en el programa de Suso el Paspi. No es necesario repetir ambos ejemplos, pero sí es importante llamar la atención sobre lo siguiente: la mañana del 15 de agosto en el Parque Simón Bolívar se configuró precisamente una experiencia estética de un orden diferente al narrativo. La gente hizo aeróbicos durante cincuenta minutos y se divirtió al compás de las instrucciones impartidas por un grupo de personajes de ficción, a la cabeza de un *punk* de cresta, los cuales habitaban la pantalla del televisor la noche anterior, y en aquel día estaban allí con ellos compartiendo el mismo espacio-tiempo.

Lo mismo podemos decir del caso de los asistentes al Teatro Pablo Tobón Uribe, quienes el 4 de noviembre no sólo presenciaron la charla entre los personajes, sino que al inicio del *show* corearon ciertos mensajes guiados por los gestos y las indicaciones de Germán, después de que Suso le dijera que le iba a prestar el público por un momento para que «Vea cómo son de juiciosos». Al final del programa, sobre el escenario del teatro, un grupo de niños bailaba al lado de Germán y de Suso. ¿Quiénes eran los personajes, quiénes los seguidores?, ¿qué era ficción, qué la realidad?, ¿acaso no hicieron todos parte, por un momento, de ese universo transmedial al que nos hemos referido?

IV

CONCLUSIONES

Los capítulos anteriores permitieron un acercamiento al fenómeno de las denominadas narrativas transmedia. El abordaje semiótico narrativo adoptado permitió indagar el tema a partir de conceptos propios de estas disciplinas para evaluar su pertinencia y rendimiento teórico a la hora de algunos de los fenómenos actuales en el terreno de la comunicación digital. El reto consistía en poder delimitar hasta dónde esos conceptos, bastante consolidados en el terreno de las *narrativas autocontenidas*, podían servirnos para entender el complejo sistema de las narraciones transmediales.

Sin embargo, este recorrido que nos llevó a reconocer el alcance de la perspectiva narratológica y su vigencia, también nos permitió comprender algunos de sus límites, lo cual nos convida a pensar futuras líneas de investigación que, desde otros puntos de vista, complementen la interpretación del complejo panorama de la producción de sentido en los escenarios de la cultura digital. Por eso este apartado de conclusiones rehuirá las redundancias y las repeticiones evidentes para concentrarse en esbozar unas cuantas temáticas que se insinúan como futuros desarrollos en el campo.

En primer lugar podemos afirmar que en el caso de *El man es Germán*, si bien pudimos hallar una serie de contenidos y productos que permitieron realizar un análisis de un sistema intertextual transmedia, resulta evidente que tal sistema se fue generando de manera espontánea, más por razones de casualidad que como respuesta a un diseño previo de una experiencia pensada en la dinámica de una narrativa transmedia. Prueba de ello está en las declaraciones de Héctor Moncada, citadas con antelación, cuando se refiere a que *El man es Germán* surgió de la necesidad de llenar el espacio televisivo de otra producción del canal con este proyecto motivado por la respuesta favorable de la audiencia frente a un personaje que la cautivó.

La observación de este caso nos permite plantear que en Colombia no hay una generación de contenidos transmedia clara y definida que responda a dinámicas de producción

consciente y que resulta necesario que nuestra industria televisiva y del entretenimiento empiece a pensar en estos términos como ya se hace en otros países, caso Estados Unidos, donde se realizan proyectos que desde sus inicios se inscriben en esta línea de producción.

Héctor Moncada afirma que:

Apenas hasta ahora estamos empezando a ser conscientes de esto de lo transmedia, a pensarlo como tal. En el canal están comenzando a mover el asunto, a pensar y a cambiar la mentalidad de la gente que trabaja allá. Marco Galindo, productor y director, es el que más impulsa el asunto de este tipo de productos. RCN está ‘metiéndole la ficha’, está empezando a llevar gente para capacitar en esto de hacer productos transmedia. Pero como digo, inicialmente nosotros no teníamos pensado nunca que *Germán* se iba a ir por ese lado (H. Moncada, entrevista personal, 15 de marzo de 2013).

Según el profesor Geoffrey Long (2007), los proyectos transmedia pueden ser de tres tipos, vistos desde el proceso de concepción y producción por parte de la franquicia: *hard*, *soft* y *cherry*.⁷⁸ Una propuesta *hard* sería aquella cuyos contenidos están diseñados como tal desde el principio; es decir, se tiene claro qué se va a hacer en cada formato y en cada plataforma y se ejecuta de esa manera. Por su parte un proyecto resulta *soft* cuando los productos del universo transmedia empiezan a crearse después de que uno inicial resultó exitoso. Y el *cherry*, a medio camino entre los anteriores, corresponde a un diseño para el cual se conciben los productos de manera completa, pero se producen como si fuera un proyecto *soft*. En otros términos, se espera a ver si un primer producto funciona, antes de generar los demás contenidos.

Según la propuesta de Long, podemos afirmar que el proyecto de *Germán* corresponde a los catalogados como *soft*. Es más, cuando se analiza en conjunto el universo transmedia del sistema, comprobamos que la mayoría de contenidos fueron generados por los usuarios o por otras franquicias que aprovecharon el éxito del personaje para promocionar otros eventos o marcas comerciales. De parte del canal, el producto se asumió simplemente como un *spin off*, es decir, como un producto derivado o una segunda parte de la telenovela. De hecho, el libretista nos contó que en un momento determinado, debido al crecimiento del personaje de Patty, se

⁷⁸ La traducción literal de estos términos al español sería en su orden: *blando*, *sólido* y *maleable*. Sin embargo, conservamos los términos en inglés a falta de una traducción de mayor contextura teórica.

pensó en hacer una comedia, pero el proyecto se detuvo por decisión de las directivas del medio:

Esa apuesta de sacar segundas temporadas se le hizo a todas las novelas. Llegó un momento en que no se pudo más. Hace más o menos dos años, recién acabamos *Germán*, había la propuesta de hacer la historia de Patty, pero justo en ese momento, estaba la segunda temporada de *A mano limpia*, la segunda temporada de *Chepe Fortuna* llamada *Casa de reinas*. Mejor dicho, había tres *spin off* en línea, pero no había ningún producto original y las directivas dieron la orden para que arrancáramos con productos diferentes (H. Moncada, entrevista personal, 15 de marzo de 2013).

Esto no le resta mérito al fenómeno de *Germán*, pero sí sirve para hacer hincapié en que la industria televisiva nacional requiere desarrollar competencias en la generación de las narrativas transmedia para entrar en la dinámica de un mercado donde la convergencia de medios y los hábitos de consumo de los usuarios apuntan a la necesidad de proveer múltiples posibilidades de acceso a diversidad de productos para un público atado, cada vez menos, a un medio hegemónico único como era la televisión en nuestro país hasta hace algunos años. Moncada es consciente de esa necesidad:

Estamos empezando a tener charlas de guion para dramatizados para internet. Vamos a empezar con esas charlas. Apenas ahora nos están empapando del asunto. La mayoría de los guionistas sabemos que la cosa apunta hacia allá y los contenidos obviamente se tienen que trabajar de manera diferente (H. Moncada, entrevista personal, 15 de marzo de 2013).

Un posible trabajo de investigación posterior podría intentar hacer un mapeo que permitiese hacer un diagnóstico del estado de este tipo de proyectos en nuestra industria nacional, así como también de los eventos académicos de toda índole en los que se haya sometido a discusión el tema y por último qué tanto aparecen estas temáticas en los currículos de los programas de carreras, como Comunicación Social y afines. Programas llamados a liderar el debate, la investigación y la formación en estos ámbitos.

La segunda conclusión se deriva precisamente de observar el aspecto capital de la participación de los usuarios en la expansión de los universos transmediales. Es claro que las franquicias son, en la mayoría de los casos, las que inician con sus productos la construcción de los universos transmediáticos. Sin embargo, son los usuarios quienes determinan el éxito o

fracaso de un proyecto. Hasta aquí no estamos diciendo nada nuevo, excepto si nos detenemos a considerar que hoy, gracias al apabullante desarrollo de las tecnologías de información y comunicación, el usuario cuenta con mayores medios de hacerse ver y escuchar para dejar constancia de su agrado o rechazo frente a lo que se le ofrece y la mejor manera que tiene para hacerlo es generando sus propios contenidos.

Entonces otra línea para futuros trabajos tiene que ver con cómo podemos concebir y explicar esta ‘reconfiguración’ que —según Landow (2009)— se está operando en la relación lector, autor y obra. Resulta evidente que el lector nunca ha sido pasivo en su trabajo con los textos: los ha intervenido por ejemplo con subrayados y glosas, los ha comentado, sintetizado o reseñado por medio de su toma de notas y los ha divulgado en conversaciones con amigos o en otros textos de su propia cosecha. Pero es innegable que hoy en día ese trabajo cooperativo, al que ya se han referido algunos pensadores como Eco (1992, 1993, 1996) y Barthes (2004), adquiere nuevas dimensiones y proporciones en la medida en que el lector tiene a su disposición nuevos medios de expresión y difusión que antes no tenía al alcance de su mano o mejor de un *clic*.

Esa participación potenciada y reconfigurada ha llevado a que el término ‘lector’ sea replanteado. Según Scolari (2012) en momentos en los que se habla de convergencia, colaboración y participación parece que no resulta pertinente seguir hablando de audiencias o de públicos. Pero también afirma que los neologismos acuñados para tratar de definir este nuevo tipo de relaciones no dejan de generar objeciones y reticencias. Por ejemplo, términos como *produsuarios* o *prosumers*, que intentan expresar cómo los lectores de hoy son a su vez consumidores y productores de sentido, han recibido la crítica de reducir el fenómeno a un enfoque mercantil de la economía de la comunicación. Por otra parte, términos como *actor red* o *usuario* son evaluados como muy reducidos en la medida en que, según sus detractores, simplifican el tema a la relación persona-computador.

Por nuestra parte —así como en el capítulo dos, cuando hablábamos de la relación entre mundos posibles y universos narrativos, encontrábamos buena parte de la fundamentación dentro de los estudios del lenguaje mismo— creemos que en este caso la reconfiguración

propuesta por Landow puede ser abordada desde una perspectiva tomada de la *pragmática comunicativa*, como la nombra Gutiérrez (2002). Recordemos que para Austin —pionero de la filosofía del lenguaje corriente (*ordinary speech*), base de la pragmática— «decir algo es hacer algo» (Austin, 1955, p. 10). Por su parte, John Searle complementa: «lo que constituye la unidad básica de la comunicación lingüística es la *producción* de la instancia en la realización del acto de habla» lo cual permite «contemplarlo como habiendo sido producido por un ser con ciertas intenciones» (Searle, 1977, pp. 1- 2).

Esta perspectiva asume que nosotros, como hablantes, somos *usuarios* del lenguaje en una doble vía: como emisores y como destinatarios; en otros términos, producimos sentidos e interpretamos los sentidos que nos proponen los demás. Quiere decir ello que actuamos en el mundo con los demás a partir de nuestros intercambios comunicativos. Como lo sugiere —palabras más, palabras menos— Graciela Reyes (2009), la comunicación humana es ‘un acto de fe en el lenguaje’, pero sobre todo, es un acto de fe en nuestros interlocutores: confiamos en poder transmitir a los otros nuestra visión del mundo. Aclaremos que cuando nos referimos a lenguaje, no nos circunscribimos a lo meramente lingüístico sino que incluimos los diferentes sistemas de representación simbólica (icónico, audiovisual, gestual, sonoro) que si bien no pueden llamarse estrictamente actos de habla —según los términos de Austin y Searle— sí pueden nombrarse como *actos comunicativos*.

En este orden de ideas, el término *usuario*, asumido desde la mirada de la acción comunicativa, gana la suficiente envergadura teórica dentro del campo mismo de los estudios del lenguaje para abarcar los conceptos que hasta hoy parecen insuficientes para describir a quienes participan tanto en la producción como en el consumo de sistemas complejos de configuración de sentido. Quizá este enfoque pueda servir de punto de partida para seguir estudiando los fenómenos que a lo largo de estas páginas hemos denominado como más allá de lo meramente narrativo y que demandan otro tipo de mirada desde otras orillas teóricas como por ejemplo los estudios de estética de la recepción, y de participación y colaboración.

Asimismo creemos que en la medida en que incorporemos las nociones de la acción comunicativa, podemos revisar la propuesta de la cooperación textual de Eco para plantear la

posibilidad no sólo de un *lector modelo* y un *autor modelo* que interactúan, cada uno a su manera con las obras, sino cómo en estos escenarios mediáticos de convergencias emerge otro tipo de relaciones enmarcadas entre unos *usuarios/productores modelo* que a la vez crean e interpretan *productos multimodales modelo*. Es claro que hoy en día quien lee libros impresos, navega en la internet, ve películas en salas de cine, disfruta en la sala de su casa de la variedad de servicios que le provee su operador de cable, se divierte con juegos de video, asiste a parques temáticos, o colecciona objetos propios de una o varias narrativas, vive una experiencia multimodal y multisensorial que demanda de él el desarrollo de múltiples destrezas y diferentes conocimientos enciclopédicos y técnicos. Igualmente como productores se requieren esos conocimientos o el asocio con otros que los posean para en conjunto generar diversos contenidos. Es esto lo que Pierre Lévy (2007) denomina ‘inteligencia colectiva’.

Nuestra última conclusión apunta a plantear cómo los sistemas intertextuales transmedia ofrecen posibilidades de desarrollo y ejecución en lugares diferentes a los de la gran industria comercial. Pensamos por ejemplo en el sector educativo y en cómo el diseño, creación y desarrollo de proyectos transmedia pueden fortalecer las dinámicas propias dentro de las aulas de clase.

Sin embargo, y antes de explicar a qué nos referimos con esta última propuesta, es necesario aclarar que no creemos que los temas de apropiación digital y la implementación de las tecnologías de información y comunicación (Tic) como herramientas pedagógicas sean cuestión de implementar salas de sistemas en las instituciones educativas e impartir una serie de cursos para manejo de *software* o aplicaciones. Estamos convencidos de que si no queremos incurrir en los errores que se cometieron cuando —por política educativa— se pensó que el televisor, más que la televisión, en los salones de clase resolvería por sí mismo el problema de la apatía frente al proceso de formación o garantizaría un mejor desarrollo de las competencias en los estudiantes. Lo único que se consiguió fue convertir el aparato en una especie de objeto mágico —empotrado en lo más alto de la pared u oculto bajo llave en una cómoda— al que sólo tenía acceso el «guardián del saber».

Por el contrario, creemos que las nuevas formas de producción de sentido que se están dando entre las industrias del entretenimiento y la interacción con sus usuarios nos brindan un punto de encuentro con la educación en la medida en que se logren articular proyectos en los cuales los estudiantes tengan literalmente la tecnología al alcance de sus manos para producir sus propios contenidos, y por medio de ellos dar cuenta del desarrollo de las competencias que satisfagan los estándares propuestos por las políticas educativas nacionales.

En otros términos, podríamos decir que el desarrollo de habilidades particulares en el manejo y apropiación de la tecnología sumado a un proyecto que reúna a estudiantes y profesores en una especie de empresa generadora de contenidos transmedia permitiría articular procesos de creación colectiva alrededor de los ejes temáticos curriculares de diferentes asignaturas y ciclos de educación básica y media.

Tomemos por ejemplo los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje del Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN, 2003). El documento plantea tres campos fundamentales en la formación del lenguaje: una pedagogía de la lengua castellana, una pedagogía de la literatura y una pedagogía de otros sistemas simbólicos.

Con respecto al primer campo, hace énfasis en que debería enfocarse en:

... el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, en el sentido de que esté en condiciones de identificar el contexto de comunicación en el que se encuentran y, en consecuencia, saber cuándo hablar, sobre qué, de qué manera hacerlo, cómo reconocer las intenciones que subyacen a todo discurso, cómo hacer evidentes los aspectos conflictivos de la comunicación, en fin, cómo actuar sobre el mundo e interactuar con los demás a partir de la lengua y, desde luego, del lenguaje (MEN, 2003, pp. 24-25).

En este sentido, el proyecto transmedia desde su inicio permitiría hacer una pedagogía de la lengua pues es necesario que el grupo de trabajo discuta propuestas, identifique tipologías textuales, formule los componentes del proyecto, escriba guiones, entre otras actividades.

El segundo campo define como propósito: «Desarrollar en el estudiante, como lector activo y comprometido, la capacidad de formular juicios sustentados acerca de los textos, esto es, interpretarlos y valorarlos en su verdadera dimensión» (MEN, 2013, p. 25). En el caso del

área de Lengua castellana la literatura podría ser el eje articulador del proyecto en tanto una o varias obras literarias podrían utilizarse como relato seminal a partir del cual empezar a pensar los demás contenidos del futuro sistema intertextual transmedia. Así se articulan los dos primeros campos y se fundamenta el punto de partida del sistema. Ello implica que los estudiantes y los profesores deberán leer la obra e iniciar un proceso de investigación-creación para diseñar toda la experiencia.

El tercer elemento, la pedagogía de otros sistemas simbólicos, precisa que:

Estos sistemas tienen que ver con lo *verbal* (lengua castellana, para este caso) y lo *no verbal* (gestualidad, cine, video, radio comunitaria, graffiti, música, pintura, escultura, arquitectura, entre muchas otras opciones), sistemas estos que se pueden y deben abordar y trabajar en el ámbito escolar, si se quiere en realidad hablar de una formación en lenguaje (MEN, 2003, p. 26).

Resulta evidente que en un proyecto articulado alrededor de un sistema intertextual transmedia, parte de los contenidos del universo transmedial corresponden a diferentes sistemas simbólicos como lo evidencia cada uno de los ejemplos aportados en los capítulos dos y tres.

Además, de acuerdo con los estándares, estos campos de la pedagogía de la lengua, con sus propósitos y contenidos, se interrelacionan a partir de la interpretación y comprensión por un lado, y la producción por el otro. El documento público destaca que:

Estos dos procesos —comprensión y producción— suponen la presencia de actividades cognitivas básicas como la abstracción, el análisis, la síntesis, la inferencia, la inducción, la deducción, la comparación, la asociación. Así entonces, una formación en lenguaje que presume el desarrollo de estos procesos mentales en interacción con el contexto socio-cultural (MEN, 2003, p. 21).

Por eso creemos que la inclusión de los sistemas intertextuales transmedia como un modelo pedagógico susceptible de ser implementado en las instituciones educativas, además de desarrollar los campos propios de cada área, generaría procesos de apropiación tecnológica que iría mucho más allá de concebir el computador o cualquier dispositivo tecnológico como una mera herramienta.

A partir de la propuesta de estándares para los grados Décimo y Undécimo, nosotros proponemos una reconfiguración que permita incluir la apropiación tecnológica como un componente adicional en la formación de las competencias de los estudiantes. Para tal efecto le sumamos al factor *medios de comunicación y otros sistemas simbólicos* en el eje de *producción* los siguientes *enunciados identificadores* con sus *respectivas acciones de producción*, como se muestra en la Tabla 2.

Matriz de estándares básicos de competencias de lenguaje aplicados a Sistemas educativos transmedia					
Décimo y undécimo grado - Educación Media					
PÚBLICO OBJETIVO	ENUNCIADO IDENTIFICADOR				COLECTIVOS INTELIGENTES
FACTORES	COMPRENSIÓN	Acciones de la comprensión	PRODUCCIÓN	Acciones de la producción	
Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos	* Interpreto en forma crítica la información difundida por los medios de comunicación masiva. * Retomo críticamente los lenguajes no verbales para desarrollar procesos comunicativos intencionados.	<ul style="list-style-type: none"> los medios de comunicación masiva en el contexto social, cultural, económico y político de las sociedades contemporáneas. Infiere las implicaciones de los medios de comunicación masiva en la conformación de los contextos sociales, culturales, políticos, etc., del país. Analiza los mecanismos ideológicos que subyacen a la estructura de los medios de información masiva. Asumo una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en dichos medios, y analizo su incidencia en la sociedad 	<ul style="list-style-type: none"> Conozco las dinámicas de producción de sentido de los diversos medios de comunicación que involucran diversos sistemas simbólicos. 	<ul style="list-style-type: none"> * Produzco textos audiovisuales, sonoros, escritos, cibermediales que dan cuenta de mis capacidades interpretativa y argumentativa y propositiva 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicadores Pedagogos Programadores Diseñadores
			<ul style="list-style-type: none"> Identifico las estructuras propias de los universos narrativos 	<ul style="list-style-type: none"> * Diseño experiencias aplicadas a sistemas intertextuales transmedia 	
Literatura	<ul style="list-style-type: none"> * Comprendo e interpreto textos con actitud crítica y capacidad argumentativa. * Analizo crítica y creativamente diferentes manifestaciones literarias del contexto universal. 	<ul style="list-style-type: none"> atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo. Relaciono el significado de los textos que leo con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido. Diseño un esquema de interpretación, teniendo en cuenta el tipo de texto: tema, interlocutor e intención comunicativa. Construyo reseñas críticas acerca de los textos que leo. Asumo una actitud crítica frente a los textos que leo y elaboro, y frente a otros tipos de texto: explicativos, descriptivos y narrativos. Leo textos literarios de diversa índole, género, temática y origen. Identifico en obras de la literatura universal el lenguaje, las características formales, las épocas y escuelas, estilos, tendencias, temáticas, géneros y autores, entre otros aspectos. Comprendo en los textos que leo las dimensiones éticas, estéticas, filosóficas, entre otras, que se evidencian en ellos. Comparo textos de diversos autores, temas, épocas y culturas, y utilizo 	<ul style="list-style-type: none"> Produzco textos argumentativos que evidencian mi conocimiento de la lengua y el control sobre el uso que hago de ella en contextos comunicativos orales y escritos. 	<ul style="list-style-type: none"> Comprendo el valor del lenguaje en los procesos de construcción del conocimiento. Desarrollo procesos de autocontrol y corrección lingüística en mi producción de textos orales y escritos. Caracterizo y utilizo estrategias descriptivas, explicativas y analógicas en mi producción de textos orales y escritos. Evidencio en mis producciones textuales el conocimiento de los diferentes niveles de la lengua y el control sobre el uso que hago de ellos en contextos comunicativos. Produzco ensayos de carácter argumentativo en los que desarrollo mis ideas con rigor y atendiendo a las características propias del género. 	

Tabla 2. Elaboración de Montoya, Vásquez & Salinas, 2013. A partir de los estándares básicos de competencias del lenguaje, MEN 2003.

Un proyecto de estas proporciones involucraría no sólo a los estudiantes y profesores de las instituciones de bachillerato, sino además a docentes y alumnos universitarios de diferentes áreas para que desde sus conocimientos específicos formen y acompañen a los estudiantes en el diseño y ejecución del proyecto. Por eso, en el costado derecho de la Tabla, en el espacio dedicado a los responsables del proyecto hablamos en términos de *colectivos inteligentes* porque en una apuesta de este tipo no se trata de quién sabe más o menos, o de quién es el profesor y

quiénes son los estudiantes, sino de poder hacer efectivo lo que sostiene Lévy: «Un grupo humano cualquiera sólo tiene interés en constituirse en comunidad virtual para ponerse en contacto con el ideal del colectivo inteligente, más imaginativo, más rápido, más capaz de aprender e inventar que un colectivo inteligentemente dirigido» (Lévy, 2007, p. 103).

Claro está que este tipo de iniciativas requiere el concurso no sólo de quienes estamos involucrados en el sector educativo, sino también de la empresa privada que pueda asociarse a los proyectos para aportar en la medida de sus posibilidades, y del sector gubernamental que desde las políticas públicas gestione programas de apoyo a este tipo de iniciativa. En el caso de nuestra región, programas departamentales y municipales como *Antioquia la más educada* y *Medellín la más educada* junto a iniciativas como *Antioquia digital* y *Medellín digital* serían los espacios propicios para orquestar una experiencia de este tipo.

Una prueba de que este tipo de alianzas y proyectos son posibles es el Plan Digital TESO (Transformando la Educación para crear Sueños y Oportunidades). Esta iniciativa de alfabetización mediática y apropiación digital está siendo desarrollada en las instituciones educativas de Itagüí por la Secretaría de Educación en convenio con Proyecto 50, el programa de Comunicación Social y el MediaLab, dependencias de la Universidad EAFIT.

En síntesis, podríamos cerrar este trabajo retomando lo que ya dijimos en otro lugar⁷⁹: estas condiciones que están a medio camino entre la producción de sentido, la dinámica económica y las prácticas de usuarios y fanáticos asociadas a los sistemas transmediales, demandan marcos de análisis que conecten las dimensiones semiótico-narrativas con las estéticas, antropológicas e industriales. En este sentido los estudios mediáticos comparados, ámbito en el que puede enmarcarse la transmedialidad, le están demandando al campo de la comunicación el cumplimiento de su promesa *inter* y *transdisciplinaria* en la aproximación a sus objetos de estudio. Esperamos que esta tesis aporte en algo a ese proyecto.

⁷⁹ Hacemos referencia al artículo: «Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones conceptuales» (Montoya, Diego F., Vásquez, Mauricio & Salinas, Harold, 2013).

Referencias

- Albert, T. & Murphy, D (Productores) & Norrington, S. (Director). (2003). *The league of extraordinary Gentlemen*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: 20th. Century Fox.
- Aristóteles. (2003). *Obras selectas. Poética* (libro I, cap. 9). Buenos Aires: Distal.
- Austin, J. (1955). *Cómo hacer cosas con palabras*. Disponible en: <http://goo.gl/yUjiV>
- Barthes, R. (2004). *S/Z*. Argentina: Siglo XXI Editores.
- _____. (2009). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Paidós.
- Carroll, L. (1970). *Alicia en el país de las maravillas*. Madrid: Alianza.
- Certeau, M.D. (2000). *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer*. México D.F.: Universidad Iberoamericana.
- Doležel, L. (1997). Mímesis y mundos posibles. En Doležel, L., & Garrido, A. (Comp.). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid: Arco/Libros.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen.
- _____. (1993). *Lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.
- _____. (1996). *Seis paseos por los bosques narrativos: Harvard University, Norton lectures, 1992-1993*. Barcelona: Lumen.
- Elleström, L. (2010). *Media Borders. Multimodality and Intermediality*. N.Y.: Palgrave Macmillan.
- Gallego, F. (2011). *Diseño de narrativas transmediáticas. Guía de referencia para las industrias creativas en países emergentes en el contexto de la cibercultura*. Manizales: Universidad de Caldas.
- García Márquez, G. (2012). Los funerales de la Mamá Grande. En García Márquez, G. *Todos los cuentos* (pp. 221-237). Barcelona: Random House Mondadori.
- Garrido, A. (1997). Teorías de la ficción literaria: los paradigmas. En Doležel, L., & Garrido, A. (Comp.). *Teorías de la ficción literaria* (pp. 11-40). Madrid: Arco/Libros.
- Genette, G. (1989 a). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- _____. (1989 b). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

- _____. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra.
- González Cuéllar, C. (Productora ejecutiva), Cáceres, J.M., Moncada, H. (Guionistas) & Sánchez. P. (Director). (04 de mayo, 2009 a 16 de abril, 2010). *Las detectivas y el Víctor*. [Serie televisiva]. Bogotá: RCN Televisión.
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor.
- Gosciola, V. (2012). Narrativas Transmídia: Conceituação e origens. En Campalans, C., Renó, D., & Gosciola, V. (Eds.) *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas*. Bogotá: Universidad del Rosario.
- Ferrell, W., Henchy, C. & Flynn B. (Productores) & Wirkola, T. (Director). (2013). *Hansel y Gretel: cazadores de brujas*. [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Heinen, S., & Sommer, R. (2009). (Eds.) *Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Hurd, G.A., Eglee, C.H., Darabont, F., Mazzara, G., Kirkman, R., & Scott, G. (Productores ejecutivos). (2010-2013). *The walking dead*. [Serie televisiva]. Estados Unidos: AMC Broadcasting.
- Jenkins, H. (June 01, 2001). Convergence? I Diverge. *MIT Technology Review Magazine*. [en línea]. Disponible en <http://goo.gl/7hL05>
- _____. (January 15, 2003). Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review Magazine*. [en línea]. Disponible en <http://goo.gl/ekNMb>
- _____. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- _____. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- _____. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedia World. Rethinking Cyberworld Design. En CW '04 Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds. Washington, DC.: IEEE Computer Society.
- Klastrup, L. (2010). Understanding Online (Game)worlds. En Hunsinger J., Klastrup. L., & Allen, M. (Eds.). *International Handbook of Internet Research* (pp. 309-323). New York: Springer.

- Landow, G. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.
- Laurel, B. (April 14, 2000). Creating core content in a post-convergence world. [Web log post]. Obtenido de <http://goo.gl/KmoV5>
- Lévy, Pierre (2007). *Cibercultura: la cultura de la era digital*. México: Anthropos.
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling, Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Massachusetts: MIT.
- Lutas, Liviu (2009). Dos ejemplos de metalepsis narrativas: *Niebla* de Miguel de Unamuno y *Biblique des derniers gestes* de Patrick Chaimoseau. *Moderna Språk*, 103(2), 39-59.
- MEN (Ministerio de Educación Nacional). República de Colombia. (2003). Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje. Bogotá.
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009). *Pervasive Games*. Burlington, MA.: Morgan Kaufmann Publisher/Elsevier.
- Montoya, D.F., Vásquez, M., & Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: Exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 9(18), 137-159.
- Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Barcelona: Paidós.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Orozco, G. (2002). (Coord.) *Recepción y mediaciones. Casos de investigación en América Latina*. Buenos Aires: Norma.
- Pratten, R. (2011). Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners. S.l.: Robert Pratten. Disponible en <http://goo.gl/R3ndj>
- Pericot, J. (2002). *Mostrar para decir. La imagen en contexto*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat Jaume I, Universitat Pompeu Fabra, Universitat de València.
- Reyes, G. (2009). *El abecé de la pragmática*. Madrid: Arco/Libros.
- Ricœur, P. (1976) *Teoría de la interpretación: discurso y excedente de sentido*. México: Siglo XXI Editores.
- _____. (2004). *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*. México: Siglo XXI.

- Roig, A. (2010). Nuevos media y formas de producción participativas. En Gemma, S.C.E. (Coord.) *Exploraciones Creativas: Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios* (pp. 111-134). Barcelona: Editorial UOC.
- Ryan, M.L. (1997). Mundos posibles y relaciones de accesibilidad. Una tipología semántica de la ficción. En Doležel, L., & Garrido, A. (Comp.). *Teorías de la ficción literaria* (pp. 181-205). Madrid: Arco/Libros.
- _____. (2004). *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Saramago, J. (2004). *Ensayo sobre la ceguera*. Bogotá: Santillana.
- Scolari, C. (2010a). Media ecology. Map of a theoretical niche. *Quaderns del CAC*, 23(34), 17-25.
- _____. (2010b). Narrativa transmediática, estrategias cross-media e hipertelevisión. En Scolari, C., Piscitelli, A., & Maguregui, C. (Eds.). *Lostología. Estrategias para entrar y salir de la isla* (pp. 69-100). Buenos Aires: Cinema.
- _____. (2012). El texto DIY (Do It Yourself). En Carlón, M., & Scolari, C. (Comp.) *Colaborarte. Medios y arte en la era de la producción digital*. Buenos Aires: La Crujía.
- Searle, J. (1977). ¿Qué es un acto de habla? *Cuadernos Teorema*, 15, 1-17.
- Stenros, J., Montola, M., & Björk, S. (2009). Designing Temporal Expansion-Chapter Five. En Montola, M., Stenros, J. & Waern, A (Eds.). *Pervasive Games* (pp. 97-110). Burlington, MA.: Morgan Kaufmann Publisher/Elsevier.
- Stewart, S. (2009). Foreword *Pervasive Games* (pp. xiii-xv). Burlington, MA.: Morgan Kaufmann Publisher/Elsevier.
- Toro, L. (2008). *Semiosis publicitaria. Aproximaciones desde el análisis del discurso*. Medellín: Universidad de Medellín.
- Torres, L. (Productor ejecutivo) Cáceres, J.M., Moncada, H. (Guionistas) & González Cuéllar, C. (Directora). (20 de diciembre 2010 a 25 de marzo 2011, 1ª temporada; 22 de agosto a 20 de septiembre 2011, 2ª temporada; 12 de diciembre 2011 a 6 de febrero 2012, 3ª temporada). *El man es Germán*. [Serie televisiva]. Bogotá: RCN Televisión.