



Narratividad fantástica transmedia: universo narrativo y procesos creativos emergentes

Nini Johanna Sánchez Ávila

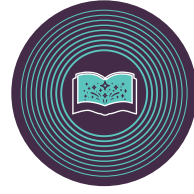
Nini Johanna Sánchez Ávila

Doctora en Artes de la Universidad de Antioquia. Magíster en Literatura Hispanoamericana del Instituto Caro y Cuervo. Licenciada en Idiomas de la Universidad Industrial de Santander. Es profesora de pedagogía de la literatura, historia del arte en perspectiva interdisciplinar y literatura como lenguaje artístico e investigadora del impacto de los procesos creativos a partir de la emergencia de las narrativas digitales, multimedia y transmediales. Actualmente es docente de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) del área de fundamentos generales y disciplinar (poéticas).

Ha publicado artículos sobre literatura fantástica colombiana como: "Lo monstruoso neofantástico de sacrilegio: la monstruosidad en los umbrales" (*Revista Abusões*), "Desdoblamiento como eje compositivo en los cuentos de Germán Espinosa" (*Revista La Palabra*). En el ámbito de la literatura digital y transmedia ha publicado: "Transformación de las narrativas literarias: de lo lineal a lo multiforme en el tránsito a lo digital" (2020); en ecologías digitales, "Corpografías digitales: potenciales pedagógicos en las prácticas artísticas corpográficas digitales", presentado en la Maratón HD (Humanidades Digitales) 2023. Hace parte del grupo de investigación interinstitucional Hipertópico, convergencia entre arte y tecnología (UdeA), y del grupo institucional de Educación Artística (UPN, Licenciatura en Artes Escénicas). Pertenece a la Red de Colombiana de Humanidades Digitales (<http://www.humanidadesdigitales.net/>).



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

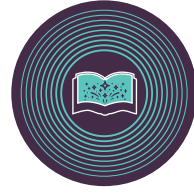


Narratividad fantástica transmedia



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

Educadora de educadores



Narratividad fantástica transmedia:

universo narrativo y procesos
creativos emergentes

Nini Johanna Sánchez Ávila



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

Catalogación en la fuente - Biblioteca Central de la Universidad Pedagógica Nacional

Sánchez Ávila, Nini Johanna

Narrativa fantástica transmedia : universo narrativo y procesos creativos emergentes / Nini Johanna Sánchez Ávila. - Primera edición.
Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 2026.

287 páginas. (Comunicación, Tecnología y Culturas en Educación).

Incluye: Referencias bibliográficas.

1. Creación Narrativa. 2. Narrativa Fantástica. 3. Narrativa Transmedia. 4. Creación Artística. 5. Narrativa - Medios digitales. 6. Innovaciones Educativas. I. Tit.

808.8023 21edc.

Colección

Comunicación, Tecnología y Culturas en Educación

Narratividad fantástica transmedia:
universo narrativo y procesos creativos emergentes

Autor: Nini Johanna Sánchez Ávila
© Universidad Pedagógica Nacional

ISBN impreso: 978-628-7851-62-7

ISBN digital: 978-628-7851-64-1

ISBN ePub: 978-628-7851-63-4

Primera edición, 2026

Helberth Augusto Choachí González
Rector

Paola Helena Acosta Sierra
**Vicerrectora de Investigación, Extensión
y Proyección Social**

Víctor Espinosa Galán
Vicerrector Académico

Yaneth Romero Coca
Vicerrectora Administrativa y Financiera

Gina Marcela Duarte Fonseca
Secretaria General

Preparación editorial

Grupo Interno de Trabajo Editorial
Universidad Pedagógica Nacional
Calle 72 n.º 12-77.
Tercer piso, Edificio Administrativo
editorial.pedagogica.edu.co
Bogotá, Colombia

Alba Lucía Bernal Cerquera

Coordinación

María Alejandra Uribe C.

Edición

Martha Méndez

Corrección de estilo

Julián Hernández - Taller de diseño

Diagramación

Julián Hernández - Taller de diseño

Diseño de cubierta

Carvajal Soluciones de Comunicaciones S. A. S.

Impresión

Hecho el depósito legal que ordena la Ley 44 de 1993 y decreto reglamentario 460 de 1995.



Esta publicación puede ser distribuida, copiada y exhibida por terceros si se mencionan los créditos correspondientes. No se puede obtener ningún beneficio comercial.

No se pueden realizar obras derivadas.

Esta obra se publica con fines académicos, culturales y de enseñanza.

Contenido

Lista de figuras	9
Lista de tablas	10
Prólogo	11
Introducción	19
Aspectos metodológicos de la investigación	22
Ruta metodológica, instrumentos y recolección de datos	29
Capítulo 1. Configuración de una narratividad fantástica transmedia	37
Presentación del universo narrativo de <i>Penny Dreadful</i>	40
El giro narrativo: creación narrativa como forma de construcción de conocimiento, subjetividad e identidad	46
Transformación del concepto de narrativa en la perspectiva de los estudios literarios: de las preceptivas clásicas a la narratología	62
Formas narrativas emergentes en los medios digitales	71
La encrucijada de las perspectivas teóricas sobre la narrativa transmedia	81
Narratividad fantástica transmedia: del canon narrativo realista y mimético a lo fantástico y neofantástico	95
Capítulo 2. <i>Ceci n'est pas une Oeuvre</i> . De la noción de obra a la de universo narrativo fantástico transmedia	103
Multiformidad del lenguaje en los sistemas de representación que configuran el universo narrativo en <i>Penny Dreadful</i>	106
Elementos para una lectura intersemiótica	133
Procesos de transtextualidad: formas del diálogo, rastros y trasgresión de las fuentes	138

Transformación de la noción de obra en el arte contemporáneo y el arte digital: condiciones en la construcción del universo narrativo transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	142
Configuración de un universo fantástico transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	155
Configuración del universo narrativo transmedia entre obras derivables y derivadas	171
Capítulo 3. Procesos creativos en el universo narrativo fantástico transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	179
Introducción	179
Procesos creativos en la configuración del universo narrativo en <i>Penny Dreadful</i>	185
Niveles de creatividad en <i>Penny Dreadful</i>	246
Tipos de participación creativa en la narrativa fantástica transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	254
Conclusiones	265
Referencias	277

Lista de figuras

Figura 1. Líneas de desarrollo del giro narrativo en las teorías del lenguaje	48
Figura 2. Aspectos de la narración desde la teoría de oralidad	51
Figura 3. Aspectos de la narración desde la teoría lingüística del discurso	54
Figura 4. Aspectos del giro narrativo en filosofía	58
Figura 5. Aspectos de la narración desde la historiografía	61
Figura 6. Relaciones que se producen en la transmedialidad	94
Figura 7. Línea de tiempo que recupera el proceso de construcción del universo narrativo fantástico en <i>Penny Dreadful</i>	100
Figura 8. <i>The Flying Dutchman</i> (El holandés errante o el Barco demoníaco), Thomas Peckett Prest (1839)	115
Figura 9. <i>The String of Pearls; or the Barber of Fleet Street</i> (El collar de perlas o el Barbero de la calle Fleet), escrito por James Malcolm Rymer hacia 1850	115
Figura 10. Formas de relación, derivación y reelaboración de la figura del vampiro en <i>Penny Dreadful</i>	117
Figura 11. (Izq.) Retrato póstumo de John Donne (poeta inglés) envuelto en su mortaja. Grabado en talla dulce elaborado por Martin Droeshout en 1632. (Der.) Fotograma de la serie <i>Penny Dreadful</i>	122
Figura 12. Información de la página oficial de <i>Penny Dreadful</i> , gestionada por la compañía Showtime	126
Figura 13. Muestra de literatura emblemática	131
Figura 14. Descripción de los aspectos del universo narrativo transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	159
Figura 15. Ejemplo de una ruta posible de exploración del mundo narrativo en <i>Penny Dreadful</i>	168
Figura 16. Adaptación de la propuesta sobre sistemas intertextuales transmedia	173
Figura 17. Dimensiones de análisis de la narratividad fantástica transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	180
Figura 18. Relaciones entre narratividad y construcción de mundos imaginarios	181
Figura 19. Niveles de descripción de la estructura composicional del universo narrativo transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	189
Figura 20. Universo narrativo de <i>Penny Dreadful</i>	193
Figura 21. Sistema de clasificación de contenidos	202
Figura 22. Estadística de clasificación de contenidos para cada grupo de análisis	206
Figura 23. Estructura de la página de personaje de Víctor Frankenstein	227

Lista de tablas

Tabla 1. Unidades de análisis sobre obras que circulan entre sistemas canónicos y no canónicos	27
Tabla 2. Unidades de cotejo para la inclusión de otros sistemas simbólicos	28
Tabla 3. Planos de la composición narrativa	66
Tabla 4. Formas de adaptación	101
Tabla 5. Descripción de las utilidades del grupo de Facebook oficial de <i>Penny Dreadful</i>	127
Tabla 6. Propuestas de articulación para la caracterización de narrativas transmedia	136
Tabla 7. Tipología de tejido narrativo	164
Tabla 8. Unidades de descripción narratológica para el análisis de los procesos creativos en <i>Penny Dreadful</i>	184
Tabla 9. Obras derivadas que construyen el tejido narrativo	192
Tabla 10. Descripción de las obras canónicas y populares que configuran las obras seminales	194
Tabla 11. Episodios emitidos por temporada	196
Tabla 12. Formas de la adaptación	198
Tabla 13. Relación de plataformas abiertas	199
Tabla 14. Perfiles de usuarios de fan ficción	205
Tabla 15. Menú del <i>fandom</i> de <i>Penny Dreadful</i>	226
Tabla 16. Potencial creativo de las conexiones en <i>Penny Dreadful</i>	243

Prólogo

Narrar, en una contemporaneidad llena de herramientas y medios, ha dejado de ser un ámbito exclusivo de iluminados y eruditos para convertirse en una forma de expresión cultural al alcance de todos. Los medios digitales han democratizado el acceso a herramientas de producción que rompen la linealidad y dan cuenta de mezclas, expansiones y diversidades narrativas que proponen posibilidades de cocreación, en las que todos podemos asumir, potencialmente, el lugar de autores, en relación continua con las máquinas.

En particular, nuestras posibilidades de conexión a través de ordenadores y dispositivos móviles permiten que, con creciente facilidad, cualquier persona sea simultáneamente emisora y receptora de contenidos. Estas posibilidades son el resultado de nuevas estrategias comunicativas que integran múltiples medios y expanden las formas narrativas al incorporar a las audiencias y a los dispositivos tecnológicos en procesos comunicativos que reconfiguran prácticas artísticas, publicitarias, comerciales, culturales, científicas y del entretenimiento. De este modo, podemos señalar que la producción cultural actual lleva a un máximo nivel de expansión los cánones comunicativos tradicionales y transforma las funciones clásicas de autor, obra y audiencia.

Las reflexiones sobre estas expansiones y transformaciones comunicativas han ingresado con fuerza en los estudios académicos, permitiendo comprender la narrativa como un espacio de construcción colectiva de sentido vinculado a la producción digital y a la convergencia de múltiples voces, medios, disciplinas y actores. Desde finales del siglo xx, distintos teóricos estudiaron estas dinámicas emergentes con denominaciones como *literatura electrónica*,

intermedialidad y *multimedialidad*, hasta consolidarse, en estos primeros veinticinco años del siglo XXI, el concepto de *transmedialidad*, entendido como la expansión articulada de relatos a través de diversos medios con participación activa de las audiencias. En este contexto, la narración deja de concebirse únicamente como vehículo expresivo y comienza a reconocerse como una forma de producción de conocimiento, en la que acciones de creación, interpretación y participación amplían las posibilidades de comprensión cultural según perspectivas individuales y colectivas en expansión.

Las discusiones contemporáneas sobre narrativa transmedia plantean, en esencia, la construcción de contenidos articulados a partir de una idea detonante que se expande en múltiples plataformas, digitales y análogas, e integra a quienes tradicionalmente eran considerados receptores pasivos. Investigadores como Henry Jenkins, Carlos Scolari y Carlos Obando —por mencionar algunos— han contribuido a consolidar este campo, coincidiendo en señalar que la expansión narrativa implica una transformación profunda del lugar de la audiencia.

En muchos casos, los estudios transmedia han partido del análisis de productos provenientes de las industrias del entretenimiento —series televisivas, videojuegos, cómics— que funcionan como núcleos desde los cuales se despliegan expansiones narrativas. De tal forma que, a través de la interacción entre empresas productoras y audiencias, surgen reinterpretaciones y creaciones derivadas en las que el espectador deviene participante creativo, y en las que incluso los dispositivos tecnológicos pueden mediar los procesos creativos, como ocurre actualmente con el uso de herramientas de inteligencia artificial. Aunque este fenómeno ha suscitado debates sobre el estatuto de tales producciones y su legitimidad frente a la autoría profesional, resulta innegable que estos procesos generan diálogos culturales que favorecen la construcción de sentido, la emergencia de subjetividades, el aprendizaje y la innovación. Diálogos que, con frecuencia, facilitan nuestra acción reflexiva y de los cuales se vale incluso la escritura del presente texto.

En este escenario se inscribe *Narratividades fantásticas transmedia: universo narrativo y procesos creativos emergentes*, una reflexión resultante del proceso de investigación doctoral en Artes en la Universidad de Antioquia, Colombia, de Nini Johana Sánchez. Lo aquí propuesto es el resultado de una investigación amplia que permite comprender estas dinámicas como fenómenos propios de ecosistemas mediáticos convergentes a partir del estudio de caso de la serie de televisión *Penny Dreadful*. Aunque el caso analizado surge de la industria del entretenimiento, el estudio demuestra cómo las narrativas digitales dialogan con tradiciones literarias, artísticas y culturales previas, evidenciando continuidades entre lo análogo y lo digital, entre el pasado y el presente, entre autores y audiencias.

En particular, el análisis realizado por la autora muestra cómo la expansión transmedia se produce mediante procesos de traducción entre medios, en los cuales la información analógica y continua dialoga con la información digital y discreta. Esta condición técnica posibilita la copia, la reproducción y la reconfiguración constante de los contenidos, favoreciendo dinámicas de circulación y resignificación, así como nuevas posibilidades creativas de las audiencias facilitadas por la interacción en el ciberespacio. La serie, concebida inicialmente como producción televisiva, se expande hacia múltiples plataformas —abiertas y de pago— configurando un universo narrativo que se amplía a través de las producciones de artistas, creativos y fanáticos.

En el presente libro se describe el recorrido metodológico propuesto por la autora para la construcción de estos planteamientos, el cual constituye un aporte significativo para la gestión del conocimiento sensible y creativo. Particularmente, desde perspectivas desarrolladas en Colombia, este enfoque metodológico fortalece el campo de la investigación-creación, reconociendo que el conocimiento sensible puede materializarse en textos, artículos, *software*, pódcast o producciones audiovisuales, en coherencia con las lógicas que el Ministerio de Ciencia y Tecnología reconoce para la creación en artes y áreas afines.

Dentro de su metodología cabe señalar que las reflexiones no se desarrollan únicamente en el plano discursivo, sino también a través de tablas, diagramas, figuras y esquemas que permiten visualizar las relaciones conceptuales propuestas de formas más aprehensibles. Es decir, el libro no solo describe un fenómeno: lo organiza, lo sistematiza y lo hace transferible a contextos formativos institucionales de pregrado y posgrado, así como a ámbitos socioculturales más amplios que el del entretenimiento, con relevancia nacional e internacional.

Ejemplo de las posibilidades de proyección sociocultural de los planteamientos de la autora puedo enunciar el uso que, desde mi experiencia como asesora y luego como estudiosa de sus planteamientos, he tenido de estas propuestas. En primer lugar, como asesora del proceso doctoral, tuve la oportunidad de llevar varias de las reflexiones surgidas del análisis de la serie de televisión y sus expansiones en wikis, canales de YouTube y plataformas análogas y digitales a investigaciones concretas, a ámbitos de investigación-creación aplicados como lo es el proyecto *Tejiendo Comunidad. Reflexiones socioculturales sobre lo LGTBIQ+ en la Comuna 6*.¹

Desde una perspectiva internacional, como estudiosa de los planteamientos de la autora, pude proponer la integración de sus ideas en una instancia de la investigación *TransmigrArts, Transforming Migration through the Arts*², cuando, en alianza con el curso del máster de *Intercultural Studies* y de la *Candidatura de Lengua, Literatura y Cultura en países de habla hispana*, titulado *Media, Identities and Oral Communication*, en Aarhus University, se invitó a la autora a presentar sus planteamientos a los estudiantes y a brindar elementos conceptuales sobre narrativas transmedias como insumos para la expansión narrativa del taller *Respirando. Prácticas en el aquí y el ahora para futuros necesarios*. En este espacio participaron estudiantes de la

1 Proyecto financiado por la Universidad de Antioquia en la XVII Convocatoria BUPPE: "Fortalecimiento de la Interacción Universidad-Sociedad en el marco de la Agenda 2030" (www.tejiendocomunidad.org).

2 Proyecto financiado por la European Union's Horizon 2020 (www.transmigrarts.com).

maestría en Aarhus University y participantes del taller Respirando en Dinamarca, e investigadores del grupo Hipertrópico —convergencia entre arte y tecnología— en Medellín, Colombia.

A partir del punto de partida sobre migración y artes, se desarrollaron expansiones narrativas materializadas en diversas propuestas: campañas en Instagram, producción audiovisual para público infantil, creación de un pódcast y producción 3D presentadas tanto en exposición física como en entornos virtuales, así como la impresión de modelados 3D de casas y nidos. Estos elementos fueron apropiados de forma análoga por las y los participantes del taller y permitieron, a su vez, la creación de nuevas narrativas: ensamblajes íntimos y micronarraciones compartidas en la cuenta de WhatsApp de las participantes.

En términos de posicionamiento teórico, la autora construye un análisis interdisciplinar nutrido por aportes provenientes de la lingüística, la filosofía, la teoría literaria, los estudios digitales y la estética, tejiendo un entramado conceptual que dialoga con autores como Roman Jakobson, Hayden White, Gérard Genette, Lev Manovich, Janet Murray, Umberto Eco, Adolfo Sánchez Vázquez, Frank Popper, entre otros.

Este entramado conceptual se pone en diálogo con propuestas desarrolladas en el contexto nacional, como la de Diego Fernando Montoya, Mauricio Vázquez y Harold Salinas en *Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas*, libro en el que se plantean categorías como *obra seminal*, y *obra núcleo* y, como lo señala la autora, se dejan implícitos otros que permitirán hablar en el presente texto de obra expandida. Estas nociones permiten abordar un corpus potencialmente inabarcable a través de la idea de *universo abstracto (universo narrativo) en expansión*, cuyas posibilidades de actualización creativa dependen de la interacción entre comunidades, contenidos y tecnologías (mundo narrativo). La integración de estos aportes fortalece el anclaje local de la investigación y subraya la importancia de articular marcos globales con perspectivas situadas.

Al ubicar la reflexión en el género fantástico, la autora introduce una riqueza conceptual que dialoga con su formación en estudios literarios y amplía el análisis hacia otras materialidades creativas. Este desplazamiento permite observar cómo la expansión narrativa activa convergencias entre tradiciones del pasado y medios contemporáneos, generando una polifonía de voces creativas, profesionales y aficionadas que se proyecta hacia el futuro.

El estudio de la narratividad transmedia en *Penny Dreadful* le permite a la autora proponer una particularización, integrando la perspectiva literaria para plantear una narratividad fantástica transmedia. Como ella misma señala: “La experiencia estética de lo fantástico se basa en la ruptura de la realidad, con lo cual las nociones de espacio, sujeto y tiempo se fracturan, y su disolución dialoga con el constante cambio y la reconstrucción que caracterizan la transmedialidad”.

La narratividad fantástica transmedia propuesta en el análisis de *Penny Dreadful* permite examinar formas de cocreación, difusión, financiación, circulación y mercadeo alternativas, así como dimensionar la transmedialidad en términos de sostenibilidad, integrando créditos comunitarios, simbólicos y monetarios. Por tanto, sirve para reflexionar sobre las formas de validar comunidades expresivas, críticas y comprometidas con la construcción de un conocimiento que se posiciona en el presente, anclado en una historia cultural y proyectado hacia el futuro.

Las propuestas expresadas en el presente libro son de gran utilidad para la producción de conocimiento global en diálogo con lo local, en el cual la articulación entre trabajo artístico, reflexión sociológica y práctica comunicativa puede verse altamente beneficiada, especialmente si se exploran formas de vincular a las comunidades en lógicas participativas que fortalezcan procesos creativos sostenibles en el tiempo a través del diálogo con los dispositivos tecnológicos digitales contemporáneos.

A manera de conclusión, o más bien de invitación, la lectura de este libro nos ubica en una lógica narrativa absolutamente relevante, en tanto analiza nuevas formas comunicativas en las que la

circulación y apropiación colectiva de los relatos transforman la producción cultural contemporánea, proponiendo la narratividad transmedia como un campo en el que convergen creación, comunidad y posicionamiento simbólico. Un campo en el que narrar, desde una perspectiva fantástica y transmedia, implica la expansión de relatos a través de una polifonía de voces y sentidos que pueden estar en sintonía o en disputa, pero siempre orientados a la construcción de conocimiento en red, aceptando la diferencia y la imposibilidad de transitar la cotidianidad con la imposición de una verdad única.

Así, lo que podría interpretarse como una simple expansión narrativa en la transmedialidad de una serie de televisión, se revela como un análisis de alta relevancia cultural, económica, social y política que puede ser de utilidad para diversos lectores.

ISABEL CRISTINA RESTREPO

Profesora asociada, Universidad de Antioquia (UdeA), Colombia

Investigadora invitada, Aarhus University

TransMigrARTS Project

Plataforma AIC

Doctora en Artes, UdeA, y magíster en Artes, San Diego State University,

EE. UU.

Introducción

Este libro parte de una investigación que vincula tres ámbitos de reflexión: la transformación de las formas de literatura fantástica en contextos recientes de producción digital; la convergencia entre producciones narrativas que surgen tanto de contextos académicos como artístico-literarios y de entretenimiento; y los cambios que se han dado en la participación y en las prácticas comunicativas y creativas de finales de los siglos XIX, XX y comienzos del XXI. Así, se recuperan búsquedas académicas y creativas que se han venido haciendo de manera institucional e independiente y que han coincidido en un nicho común: el de las narrativas transmedia.

Las dinámicas de interlocución e involucramiento de fanáticos y espectadores, propias de los medios digitales, dan cuenta de formas de participación creativa que van más allá de la audiencia de una serie de televisión, el consumo de un videojuego o la lectura en digital de obras que circulan en la *web*. Se trata de abordar los nuevos espacios de participación y de experiencia estética que potencian procesos creativos dinámicos y autónomos.

Así, pensando en múltiples experiencias y ejemplos partiendo del consumo cultural propio y el de mis estudiantes, pude plantearme la importancia de acercarme a producciones multimodales y multimediales para entender desde dónde me hablaban ellos y desde dónde se reconstruían las voces de las tradiciones narrativas, artísticas y socioculturales cercanas a la estética de lo fantástico. De esta manera, este trabajo buscó caracterizar las narrativas transmedia como un medio de producción cultural en el cual se insertan obras

relacionadas con lo fantástico que suponen nuevas maneras de intertextualidad y expansión del género, a la vez que posibilitan formas de creatividad y alfabetización que se salen de los parámetros del mundo artístico convencional o académico.

En este sentido, para desarrollar la investigación acudí a un estudio de caso a partir de la serie y narrativa transmedial *Penny Dreadful* (2014), que se presentó como una oportunidad dada la calidad de su elaboración narrativa, más allá de un mero producto de entretenimiento audiovisual. Se trata de una propuesta que recupera —de manera intertextual— diversas tradiciones de lo fantástico que se presentaban de manera profunda, no solo jugando con los arquetipos narrativos más reconocidos del género, sino aportando a su reconstrucción y dinamizando las formas de lectura e interacción con una experiencia estética particularmente participativa.

Esta reflexión sobre la narratividad transmedia y el ámbito de lo fantástico reconoce tanto las estrategias de participación en redes producidas por la industria del entretenimiento como los procesos espontáneos de creación narrativa desarrollados en redes sociales que posibilitaron, a la comunidad de fanáticos, acoger la obra núcleo (serie de televisión) como una narración que permitía recuperar y vincular los conocimientos del género y las tradiciones narrativas precedentes, así como hacer predicciones y plantearse retos narrativos y creativos en conjunto con otros participantes.

Esta dinámica llevó a establecer ciertas preguntas sobre su carácter transmedial: ¿se trataba solo de una adaptación superficial? ¿Era apenas un fenómeno de consolidación de una franquicia? O, por el contrario, ¿se trataba de un proceso de construcción genuino de comunidad de práctica narrativa y creativa? A partir del horizonte de sentido propuesto por el género fantástico, la narrativa generada alrededor de *Penny Dreadful*, así como el tipo y las características de la expansión de los productos y narraciones asociadas, ¿podría llevar a advertir elementos con los cuales proponer la aparición de un subgénero narrativo transmedial?

A la luz de estos primeros cuestionamientos se reconoció una propuesta narrativa que surgía de la relación intertextual y la convergencia de diferentes tradiciones alrededor de lo fantástico; tradiciones y repertorios procedentes de lenguajes como el pictórico, el literario, el musical y el escénico. Además, se notó una recuperación de fuentes procedentes tanto de la cultura popular como de obras de diferentes cánones artísticos.

Por ello, este texto recoge los hallazgos frente a la comprensión de una nueva narratividad transmedia que emerge de la relación entre las tradiciones narrativas fantásticas y los procesos de producción creativos que se gestan en el contexto digital. Así, esta indagación explora los tipos de sujetos que se incorporan a las comunidades digitales, así como los procesos de creatividad necesarios para la construcción de un universo narrativo.

Cada aspecto de la investigación se abordó en un capítulo que sintetiza las búsquedas teóricas y los procesos de resignificación conceptuales, así como los resultados de análisis que se desarrollaron para dicho problema. A continuación, se describe la ruta de cada uno de los apartados.

El primer capítulo desarrolla el problema de la transformación del concepto de *narración* a partir de la aparición de los nuevos medios y cómo estos afectan la concepción estética de narrativa para llegar a formas de narratividad transmedia. El recorrido que se realiza reconstruye el *giro narrativo* en las teorías del lenguaje y la literatura como un indicador de cambio que muestra la creciente importancia creativa, epistemológica y sociocultural de la narración en los contextos digitales. Además, busca establecer diálogos entre las narrativas transmedia y las nuevas formas de la narrativa fantástica que se articulan a partir de su complejidad estructural, su multitemporalidad e intermedialidad.

El segundo capítulo deconstruye y resignifica el concepto de *obra* en el marco de la narratividad transmedia, para situarlo no como un producto acabado y finalizado, sino como un universo narrativo

emergente que rompe los límites de las concepciones tradicionales de obra de arte, de autoría y de recepción, con lo que da lugar a nuevas posibilidades para entender los procesos creativos. En este apartado se reconoce la heterogeneidad de los sistemas de representación que convergen en el espacio digital, se aborda el paso de las narrativas lineales a las multiformes y se desarrollan las formas de transtextualidad y traducción intersemiótica como características que configuran un universo fantástico transmedia. Se llega, entonces, a la propuesta de *universo narrativo* como sistema operativo que permite la concreción de múltiples mundos narrativos derivados como formas del tejido que conectan y posibilitan la expansión de las narraciones.

En tercer lugar, se desarrolla un capítulo que parte del estudio de caso de *Penny Dreadful* y está orientado a la descripción, el análisis y la interpretación de los procesos creativos que ocurren en el universo narrativo fantástico transmedia en esta obra. Este apartado hace una propuesta metodológica que integra distintas formas de lectura, dialoga con las relaciones entre diferentes modos del lenguaje presentes en las obras y analiza las plataformas e interfaces en las cuales se desarrollan. Con ello, se identifican los procesos creativos y se caracterizan los roles que asumen los usuarios.

Aspectos metodológicos de la investigación

Esta investigación parte de la formulación de una metodología que pone en diálogo miradas precedentes desarrolladas en estudios alrededor del fenómeno transmedia visto desde lo comunicativo, lo narratológico, la convergencia mediática y, además, se pregunta por la integración de la perspectiva de la literatura y las artes, acentuando un análisis de tradiciones creativas sobre lo fantástico que se presentan en diferentes lenguajes y narrativas. En este sentido, el proceso se orientó por el paradigma interpretativo y

hermenéutico, el cual problematiza la interpretación ya que no solo se realiza por medio de casos de narración textual o de lenguaje verbal, sino también de narraciones construidas desde perspectivas multimodales y no verbales.

Teniendo en cuenta que el corpus que se propone tiene una composición heterogénea —incorpora imagen, texto, expresión escénica, musical, plástica, audiovisual y formas interactivas e inmersivas, en un contexto de producción digital—, se requiere de una propuesta metodológica que permita el enlace entre aspectos de diferentes campos del saber.

Así, en cuanto al paradigma, entendido como una manera global de orientar el proceso general de la investigación, se acude a la perspectiva del paradigma interpretativo, ya que sus características permiten un acercamiento a los fenómenos sociales a partir de la comprensión de problemáticas y contextos en su complejidad. Merino (1995) establece aspectos que se consideran relevantes para la metodología de investigación; acá se destacan tres ejes de comprensión del proceso investigativo:

- *Perspectiva holística*, por cuanto los fenómenos socioculturales que se estudian se entienden como hechos complejos y multidimensionales que requieren del reconocimiento de interdependencias y diálogos interdisciplinarios. Esta es una perspectiva necesaria para esta investigación, por cuanto logra abordar el carácter multimodal o multimedial de las mediaciones con las cuales se construyen los elementos del universo narrativo. Si bien la dimensión creativa completa es difícil de abarcar en una investigación, este tipo de perspectiva es fundamental por cuanto brinda un lente que se acerca o se aleja, para atender a la estructura del tejido narrativo y abordar aspectos en detalle que se requieren para su comprensión.
- *Atención a los procesos*, lo que implica que los casos estudiados se conciben en relación con el cambio constante y no se busca la homogenización o la generalización, sino la comprensión en profundidad y situada de los fenómenos. Esta mirada tiene gran importancia al considerar que los

universos transmedia, a pesar de compartir elementos con medios análogos, son potenciadas por la interacción que establecen los medios digitales, los cuales tienen como una de sus características esenciales el ser procedimentales (Murray, 1999). Así, para estas producciones lo más importante está en el proceso de participación y no necesariamente en productos acabados.

- *Flexibilidad del diseño*, por cuanto esta perspectiva implica que a medida que se avanza en la investigación y aparecen nuevos aspectos o se resignifican factores y concepciones, se debe responder a las situaciones emergentes de manera creativa y adaptativa. Esta perspectiva sirvió como orientación clave en la investigación. En la medida en que abarcar un corpus extenso y en constante cambio es una tarea demandante, sobre todo al considerarla en relación con posicionamientos conceptuales e interdisciplinarios. La investigación se sitúa en un momento en que la expansión narrativa está en su dinámica más alta pues se da en paralelo con la emisión de la obra núcleo y se mantiene en constante actividad hasta casi dos años después de finalizada la serie de televisión. Así, puede plantearse que también hay ciclos vitales en el desarrollo de un universo narrativo transmedia, que van desde su concepción hasta la aparición de una obra núcleo y varios momentos de expansión narrativa con diferentes tipos e intensidades en su desarrollo.

En este sentido, el paradigma interpretativo tiene una orientación hermenéutica centrada en la comprensión y en la mirada compleja de los fenómenos sociales. En el marco de esta investigación se pone en diálogo con la teoría de los *polisistemas*, en aras de la particularización de un método propio de la investigación que se utilizará transversalmente a lo largo de los distintos capítulos. Así, la teoría de los polisistemas plantea una metodología que se acerca al reto interdisciplinario de esta investigación y se presenta como una forma de acercarse al conjunto de producciones que componen la narrativa fantástica transmedia propuesta desde *Penny Dreadful*. Dicho tipo de estudio

no puede referirse a textos individuales (aunque estos pueden ocupar un importante papel en la descripción), sino a conjuntos de textos, o incluso ni siquiera a un conjunto de textos, sino a los modelos y dinámicas que subyacen a los mismos, así como a los cambios en el interior de la estructura jerárquica del sistema. (Díaz Martínez, 2014, pp. 49-50)

Esta teoría recoge corpus extendidos, heterogéneos y dinámicos que tejen relaciones complejas entre sus productos, adoptando centros que articulan la producción y a partir de los cuales se fundamenta la construcción de sentido.

Así, la perspectiva de los polisistemas reconoce que cada pieza de narración inserta en los procesos creativos tiene un lugar particular en el tejido de las historias y sus materialidades. Este lugar está determinado en función de las relaciones con otras obras, que interactúan como parte de un proceso de remediación y de convergencia permanente. Así, para entender mejor el tejido de relaciones entre las obras se recuperan algunos elementos que, desde la teoría polisistémica de Even-Zohar, facilitan su descripción y análisis:

- *Funcionalismo dinámico*: Even-Zohar planteó una revisión del concepto de sistema, entendido como estructura cerrada y completa con relaciones estáticas. En contraposición, para esta investigación se parte de la idea de *funcionalismo dinámico*, una reelaboración de la noción de sistema como “estructura abierta, dinámica (diacrónica) y heterogénea constituida por varias *redes-de-relaciones*” (Díaz Martínez, 2014, p. 53). En este sentido, la adopción de esta propuesta metodológica apuesta por la reconstrucción de las relaciones comunicativas entre diversas obras de un mismo universo narrativo a partir de las cuales se pueden transformar las relaciones productivas e interpretativas, como se da en el caso del universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*.
- *Carácter inclusivo*: la propuesta de estudio requiere abordar no solo textos literarios, sino también otro tipo de representaciones de la cultura que la narración incorpora. En la perspectiva de los polisistemas se da una

concepción de la literatura como un sistema estratificado cuya principal oposición se articula en torno a un centro y a una periferia, así como la distinción entre actividades primarias y secundarias sobre un repertorio que constituye el inventario de medios y bienes (literarios, culturales, simbólicos) de una tradición. (Díaz Martínez, 2014, p. 27)

Para esta investigación, no hablaremos prioritariamente solo de lo literario como sistema primario, sino de la narración; de ahí la importancia de situar la estructura de la narrativa y la narratividad como puntos de partida.

- *Lógica relacional*: para entender las obras es necesario situarlas en la fluctuación entre arte canónico y arte no canónico, a partir de lo cual puede darse la inclusión de géneros periféricos que responden normalmente a las demandas del mercado y se convierten en expresiones populares, como en el caso de la literatura, la novela rosa, el folletín, los *westerns* o las novelas gráficas, entre otros. Este aspecto es particularmente relevante en el estudio de narrativas transmedia pues la convergencia de referentes, medios y repertorios se sitúa en la tensión constante entre obras artísticas, prácticas culturales y populares, así como la confluencia de cánones de diferentes lenguajes del arte.
- *Sistemas canónicos y no canónicos*: las obras hacen parte de sistemas que las evalúan y las sitúan en el marco de la crítica académica o instituciones de carácter sociocultural, por lo que se pueden reconocer sistemas de ubicación de las obras entre discursos hegemónicos y periféricos. Esto genera dinámicas de preservación o de olvido a las que se someten las obras según el lugar que ocupen en el sistema. Además, la posibilidad de situar las obras en estos marcos permite describir las rutas por las que transitan cuando logran circular de un sistema a otro, cambiando o adoptando nuevas evaluaciones de calidad y aceptación social.

Tabla 1. Unidades de análisis sobre obras que circulan entre sistemas canónicos y no canónicos

Identificación y caracterización de fuentes hegemónicas	Producción fantástica canónica (público especializado, obras en novela y poesía). Obras seminales y obra núcleo.
Identificación y caracterización de fuentes populares	Producción fantástica popular (<i>Penny Dreadful</i> , de carácter seriado y elaborados por autores no profesionales), contenido creado por fanáticos (<i>fanoms</i>). Obras seminales y derivadas.

Fuente: elaboración propia adaptada a las necesidades del universo fantástico transmedia a partir de los factores del sistema literario propuestos por Even-Zohar (2010).

El reconocimiento del lugar de las obras en relación con los cánones artísticos, narrativos y culturales es indispensable para entender cómo diferentes tradiciones se entremezclan y se afectan para dinamizar el canon de las obras tradicionales y situar el aporte de la narrativa que se da en los contextos digitales.

- *Formas narrativas diversas y otros sistemas semióticos.* En la propuesta de análisis polisistemática es innegable la influencia del análisis comparativo, con lo cual se establecen dos posibilidades de acercamiento básicas. La primera considera que existen relaciones entre varias narrativas. Así, la mirada puede abarcar relaciones de diversa índole, como diferentes géneros y temporalidades. La segunda reconoce la posibilidad de incluir sistemas de representación diferentes del verbal, por lo que se trata de una teoría orientada a la semiótica. Con ello, obras de carácter plástico, escénico, visual o musical podrían hacer parte del corpus de análisis; así, todos estos elementos estarían “integrados en el mega-polisistema mayor de la cultura y la sociedad” (Díaz Martínez, 2014, p. 37).

Cotejar las unidades narrativas cuando estas se materializan en diversos sistemas simbólicos no textuales, como la fotografía, el video, el sonido, la representación escénica y la participación lúdica, plantea el reto de pensar en cómo asociar lo narrativo en un panorama de medios y lenguajes tan heterogéneo. Por ello, las unidades que se proponen se sitúan en el reconocimiento de características interactivas (tabla 2).

Tabla 2. Unidades de cotejo para la inclusión
de otros sistemas simbólicos

Contextos institucionales y mediáticos	Instancias o factores que regulan la producción (crítica especializada, editoriales, empresas del entretenimiento, lugares de difusión, centros de premiación, espacios de la <i>web 2.0</i> para las comunidades en línea).
Tipos de lenguajes y repertorios	Reglas de composición, materiales y formas históricas que rigen la elaboración de los objetos culturales.
Productores y participantes	Producción individual o colectiva que hace evidentes relaciones entre participantes y colectivos.
Receptor agente y participantes	Identificación de los lugares de las audiencias y receptores no conscientes de su consumo o receptores activos. Estas dos posibilidades se dan cuando la intención de consumo es pasiva, explícita o cuando se vincula con la participación y producción de nuevas narraciones.
Medios y mercado	Entornos de compra, venta, intercambio, difusión y promoción de productos artísticos (contextos que aportan componentes tanto económicos como ideológicos y socioculturales).
Producto, práctica y obra	Producto real como materialización de la representación y producto como fenómeno cultural (circulación y apropiación múltiple en diversas materializaciones del producto real). Obras narrativas de carácter visual, textual, sonoras, interactivas, de <i>merchandising</i> , entre otras. Prácticas artísticas y colaborativas para la expansión narrativa o el aprendizaje autónomo.

Fuente: elaboración propia adaptada a las necesidades
del universo fantástico transmedia.

- *Relaciones isomórficas entre sistemas*: la narración en relación con otros sistemas de representación hace evidentes reiteraciones de forma, intención o contenidos en diferentes sistemas expresivos, y estas repeticiones se constituyen en marcas isomórficas. Se trata de procesos que permiten la apropiación y el diálogo entre fuentes, lo cual se da en el universo narrativo fantástico transmedia al generarse diálogos entre obras seminales, la obra núcleo y las obras derivadas.¹

1 Estos conceptos se retomarán manera más precisa, pues se trata de las nociones que describen tres momentos de la producción de las obras que conforman el tejido narrativo de un universo transmedia (nacimiento del horizonte de significación, aparición de la narrativa transmedia y diseminación). Así, las obras seminales aportan al horizonte de referentes y la mitología; la obra núcleo permite y potencia la expansión de la narración y las obras derivadas constituyen el entramado de aportes de los participantes que colaboran para la ampliación de las narraciones con sus propias propuestas.

La prioridad de esta propuesta metodológica está en entender los puntos de contacto y diálogo entre obras, productores, espacios de interacción y difusión, lo cual permite al mismo tiempo prestar atención a las lógicas de participación que se desarrollan y al tipo de prácticas artísticas que aparecen en las comunidades de fanáticos y de creación colectiva.

Ruta metodológica, instrumentos y recolección de datos

Ante un corpus de análisis tan heterogéneo y multimodal se ve la necesidad de adoptar formas para la sistematización de la investigación que respondan a la complejidad del universo narrativo en el contexto digital. Para ello, se ha encontrado un diálogo fructífero en la propuesta de la etnografía digital (Pink *et al.*, 2019) considerando la transformación de lo etnográfico en el contexto de los medios digitales, en los cuales las prácticas de observación deben adaptarse y aparecen procesos que traducen las formas de reconocer, describir, analizar e interpretar el comportamiento que se produce en la red. Así:

En la etnografía digital a menudo establecemos contacto con los participantes a través de los medios, un contacto “mediado”, más que a través de la presencia directa. Como se apunta en los capítulos siguientes, podemos conversar con las personas en cualquier momento de su vida diaria. Podemos observar qué hacen siguiéndolas digitalmente, o pedirles que nos inviten a participar en sus prácticas mediáticas sociales: escuchar puede implicar leer o sentir y comunicar de otras formas. (p. 19)

Este aspecto del *contacto mediado* es fundamental para esta investigación, ya que se trataba de una comunidad transnacional y dinámica en la cual los participantes no permanecen todo el tiempo en las comunidades, ni sus contribuciones tienen el mismo nivel de profundidad o la misma calidad estética. En este contexto, la presencia se torna diferente a lo que tradicionalmente se plantea

para contextos no digitales, por lo que también las representaciones de identidad se convierten en constructos de carácter discursivo que se elaboran en la red con intencionalidades específicas y dan cuenta de la proyección que tiene el sujeto de sí mismo, como usuario de una plataforma y miembro de una comunidad digital. En este sentido, reconocer a los sujetos pasa por analizar sus discursos, sus interacciones y sus formas de asociarse y construirse a sí mismos en el espacio digital (a partir de imágenes, mensajes, *likes*, videos, sonidos, GIF, entre otras expresiones).

También hay otro componente importante en esta perspectiva metodológica que sitúa el papel del investigador como incidente en el proceso de análisis. Pink *et al.* (2019) establecen que “la forma que empleemos para teorizar sobre el mundo de forma interdisciplinar o desde una determinada disciplina, afecta de modo particular a nuestra práctica como etnógrafos individuales (o en equipo)” (p. 20). Así, la conjunción entre paradigma interpretativo y teoría de los polisistemas se toma aquí como una manera de acentuar la interpretación sobre la complejidad y el tejido relacional de las prácticas creativas alrededor de las narrativas transmedia. Estos elementos de la indagación se han convertido en los ejes orientadores de la propuesta metodológica y la formulación de instrumentos que se hace en diálogo con la etnografía digital. Con ello, se “invita a considerar la cuestión de lo ‘intangible digital’ y la relación entre los elementos digitales, sensoriales, ambientales y materiales de nuestros mundos” (p. 24). El mundo se piensa en esta orientación como una construcción mediada por los espacios digitales y los no digitales en los que habitamos, un mundo en el que hay formas diferentes que materializan el tejido social, formas y prácticas que se sitúan como relevantes en muchas comunidades.

En este sentido, se destacan los siguientes principios de la etnografía digital que pueden dar cuenta de las acciones desarrolladas en la metodología de esta investigación:

- *Multiplicidad*. Entendida a partir de la dependencia que se da entre tecnologías y medios digitales y las “infraes-

estructuras de la vida cotidiana” (p. 25), ante lo cual se debe comprender el contexto material y de conectividad de la participación para pensar el acceso de los participantes a una red específica, una plataforma o una herramienta que les permita interactuar. De la misma manera, innegablemente, la geolocalización y el idioma de interacción marcan la posibilidad de insertarse en cierto tipo de comunidades que tienen mayor circulación global que otras. En el caso de esta investigación, esta multiplicidad se relaciona con la comprensión de una *comunidad transnacional* que se consolida en diversos espacios de interacción digital; se trata de una comunidad fluctuante en la que pueden identificarse desde participantes eventuales y novatos, hasta especialistas y fanáticos militantes o artistas consagrados.

Esta heterogeneidad de los sujetos hace que se plantee el reto de entender que no se puede controlar completamente o decidir de antemano instrumentos como entrevistas en profundidad o cuestionarios individuales para captar concepciones personales sobre los procesos creativos, dada la complejidad en la selección de los participantes y de su tipo de práctica artística, creativa y cultural. Pero sí se puede apostar por procesos en los que la representación del sujeto se recupere por medio de su *huella digital*, en sus discursos e indicios de su participación que pueden llevar a la interpretación de los procesos creativos realizados, así como de las formas de cooperación que quedan en evidencia en las comunidades dada la utilización de espacios que están hechos, precisamente, para interactuar y construir comunidad.

- *El no-digital-centrismo*. Este aspecto tiene que ver con la comprensión de que incluso los estudios de carácter mediático digital son “inseparables de las demás actividades, tecnologías, materialidades y sentimientos a través de los cuales se utilizan, se viven y operan” (pp. 25-26) los participantes. Los medios, así como las relaciones e interacciones que desarrollamos en ellos, hacen parte de una red más amplia de contextos y prácticas socioculturales. En el caso del universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful* se encuentra que es importante comprender varios

contextos interrelacionados en torno a lo fantástico como estética que atrae desde hace siglos a lectores, audiencias y creadores, y se reconoce la importancia de la narratividad como una posibilidad creativa para configurar el mundo y crearlo a partir del discurso.

- *La apertura.* Este concepto plantea que la etnografía digital se nutre del proceso de la misma investigación y se adecúa teniendo en cuenta tres aspectos: diversos tipos de registros (formatos múltiples que se pueden encontrar en el espacio digital), diversas formas de participación y colaboración en los espacios digitales y diversas disciplinas que convergen en torno a los problemas de investigación.

Así, el diseño de instrumentos depende de la heterogeneidad de las comunidades, sus formas de interacción, los lenguajes que se utilizan para comunicar, así como las diferentes perspectivas que contribuyen a la interpretación de la producción creativa que se da en los escenarios digitales. De ahí la necesidad de que el registro, la triangulación y categorización sean flexibles.

- *La reflexividad.* Esta cuarta característica plantea cómo la investigación etnográfica digital tiene una ruta analítica que va desde los procesos de naturaleza explicativa hasta el análisis de carácter creativo en los cuales se produce “conocimiento o formas de saber sobre otras personas, sus vidas, experiencias y entornos” (p. 30). Atendiendo a este principio, la investigación plantea la posibilidad no solo de adoptar concepciones ya desarrolladas para otras narrativas transmedia, sino también plantea de manera propia cómo describir la estructura de un universo narrativo fantástico transmedia y sus ejes poéticos y estéticos de composición a partir de la comprensión de los procesos creativos que tienen lugar en su construcción.

De esta manera, en el marco de esta investigación fue indispensable inscribirse en las comunidades por analizar, para poder tener acceso a los registros de sus experiencias creativas y de construcción de comunidad. Así se dio en los casos de las redes sociales, en las cuales se determinó el tipo de colectivos para hacer el rastreo de su participación y su interacción. Con ello, se vio la necesidad de crear perfiles de

usuarios en Fanfiction.net, Archive Of Our Own y Tumblr como lugares privilegiados para la fanficción y también para el *fanart* visual; así como los perfiles creados en Pinterest, Deviant Art, Art Station y Behance para poder explorar experiencias de creación visual, audiovisual, animación y narración gráfica.

Atendiendo al valor de la exploración de lo sensorial para el análisis de la experiencia, se adoptó una perspectiva multimodal que resaltó la importancia de los diferentes formatos de las mediaciones: visuales (dibujo análogo y digital, diseño de separadores de libros), plásticas (objetos de *merchandising* oficiales y no oficiales), audiovisuales (GIFS, videos con procesos de creación y tutoriales, videos de reacciones ante una narración, videos como productos creativos con homenajes, *trailers* y registro de *cosplays*), sonoros (*covers*, remezclas), ludonarrativos (videojuegos en distintas plataformas) y textuales (fanficción, escritos metatextuales, entradas de wikis, foros de discusión).

En cuanto al estudio centrado en la *experiencia emocional*, se recalcó el análisis discursivo de los espacios de redes sociales como Facebook, Fandom y Fanfiction.net en los cuales se destacó la interacción en foros que permitían recoger las percepciones emotivas y la manifestación de intereses y de vínculos emocionales, más allá de los referentes de contenidos o de conocimiento artístico. Con ello, se recuperaron los factores sensoriales y emotivos en relación con la acción creativa como eje articulador de las experiencias.

- Por otra parte, alrededor del *análisis de las prácticas*, la etnografía digital plantea que se trata de un estudio de “las costumbres y rutinas diarias tal como se manifiestan en los entornos cotidianos” (p. 63). En el desarrollo de este tipo de rastreo se destaca que las mismas comunidades se encargan de categorizar el nivel de experticia y conocimiento tanto narrativo como sociocultural y técnico, y esto se aprovechó para el proceso de análisis de las prácticas creativas. Así, se hizo énfasis en la experiencia individual y colectiva de apropiación de los procesos creativos y las prácticas artísticas de las comunidades.

El estudio de las prácticas llevó a resaltar procedimientos y formas de compartir el conocimiento propio para generar procesos de aprendizaje a partir de dos tipos de lógicas: *hazlo tú mismo* y *hazlo con otros*. Estas trayectorias creativas dieron sentido a la construcción colectiva de un universo narrativo fantástico transmedia en el que se reconocen etapas de desarrollo y procesos creativos dependiendo de la participación de los usuarios.

Finalmente, se vio la necesidad de conservar los registros por fechas y plataformas debido a lo efímero de ciertas publicaciones dependiendo de la plataforma y el tipo de comunidad. De ahí que se tuviera que hacer un ejercicio de compilación documental de participaciones, interacciones en la red y productos culminados. Además, se hizo necesario el reconocimiento de las características de las interfaces, entendidas como el diseño funcional que facilita la interacción del *software* con los usuarios, traduciendo las operaciones complejas y automatizadas de la programación de las plataformas digitales, en operaciones, herramientas y esquemas posibles de acción que facilitan la apropiación creativa de los usuarios en la red. El rastreo de sitios de encuentro en las redes se hizo a partir de las comunidades consolidadas durante la etapa de mayor producción narrativa, comprendida entre el 2014 y el 2020 (cuatro años después de culminada la serie de televisión).

Con relación a los criterios de selección de ejemplos de participación creativa individuales y colectivos, se establecieron inicialmente los siguientes parámetros:

- Se recuperan trabajos desde el comienzo de la serie en el 2014, hasta cuatro años después del final de la emisión (2020), en los que se observa apropiación y conocimiento del universo narrativo, además de la producción de historias que permiten comentarios, colaboración en la corrección de propuestas por parte de los miembros de la comunidad, *crowdfunding* y, sobre todo, expansión narrativa.
- En el caso de los trabajos de *fanart* visual, audiovisual, animaciones, tutoriales y *cosplay* se tuvieron en cuenta ejemplos que permitieran ver formas de participación

e interacción entre los fanáticos y las industrias del entretenimiento a partir de plataformas abiertas para la creación colectiva, así como plataformas cerradas y de participación restringida por pago, hechas para priorizar el consumo (en el caso de las plataformas de *streaming* y distribución de contenidos de narraciones derivadas como las que circulaban las novelas gráficas, se tuvo que asumir el costo de la inscripción por tiempo limitado para tener acceso a ciertos materiales; en otros casos, las plataformas con manejo de herramientas digitales permitían ver los resultados y la interacción entre suscriptores, pero restringían el uso de herramientas o la publicación).

Esto permitió ver dinámicas de interacción diferentes tanto en las comunidades de seguidores como en las compañías, pues en ambos casos se elaboran expansiones narrativas de diversa calidad y se diluye, muchas veces, la lógica comercial. Esto permite diálogos creativos que no priorizan el lucro económico, sino el intercambio simbólico de los diferentes tipos de participantes.

Capítulo 1.

Configuración de una narratividad fantástica transmedia

Esta investigación tiene como punto de partida la emergencia de nuevas narratividades transmedia en el marco de lo fantástico. Durante mucho tiempo, las narrativas transmedia estuvieron marginalizadas de los contextos académicos¹ que, en Colombia, estudian el fenómeno de la narración en contextos literarios. Aunque existen esfuerzos por estudiar la producción transmedia, estos se han desarrollado en el marco de las teorías de la comunicación,

1 En la actualidad se han abierto programas académicos (a nivel de posgrado) con esta orientación, como el de la Maestría en Comunicación Transmedia (Eafit); o la Maestría en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes. En cuanto a los programas de pregrado, ya se cuenta en Colombia con carreras como Comunicación Digital, ofrecida por Uniminuto; Creación Digital, en la UdeA, un programa totalmente virtual y el primero ofrecido en universidad pública; el pregrado en Narrativas Digitales en la Universidad de los Andes y la carrera de Tecnología en Creación y Producción Transmedia, en la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Así, los problemas relacionados con el estudio de narrativas y creación transmedia en contextos digitales han sido planteados por grupos de investigación en artes, comunicación o diseño, y recientemente han sido incluidos en cursos de los planes de estudio de pregrados en Comunicación Social y Periodismo. Este panorama sigue siendo restringido en el caso de los estudios literarios, ya que aún está por reconocerse la narratividad transmedia como un espacio de exploración creativo y analítico emergente, dado que tipologías basadas en la literatura digital, hipertextual y expandida no se incluyen en los planes de estudio o son abordados eventual o superficialmente.

de la economía política de la comunicación y la cultura y de los estudios sobre nuevos medios, pero no ha tenido suficiente repercusión en la investigación literaria y artística.

Por ello, ante la consolidación de eventos como el Festival Internacional de la Imagen de Manizales (que ya cuenta con una línea de creación transmedia) y #NarrarElFuturo (Festival de Cine Creative Commons & New Media), así como la aparición de becas de producción abiertas por el Ministerio de Cultura (Becas para el desarrollo de proyectos de narración transmedia y creación de contenidos culturales) e Idartes (Beca de creación audiovisual con nuevos medios y Beca de creación de libro digital interactivo para primera infancia), se reconoce el creciente interés en la producción de narraciones transmedia. Por esta razón, su estudio cobra relevancia, no solo para explorar y describir sus características estructurales, sino también para delinear las posibilidades creativas que estas tienen en diferentes contextos: artísticos, comunicativos, literarios, escolares, periodísticos y académicos. De ahí que se plantee la necesidad de construir un marco conceptual articulado que vincule las dimensiones comunicativa, cultural, artística, semiótica y narrativa literaria en torno a los procesos de producción e interpretación de estas nuevas narratividades.

Así, al rastrear el desarrollo histórico de diferentes perspectivas teóricas sobre la noción de narrativa y narratividad, se observa una tensión entre la fuerza de la tradición teórica (preceptivas clásicas literarias, lingüística estructuralista y primeros estudios narratológicos) que le apunta a una concepción mecanizada y transformada en fórmulas de producción narrativa en las prácticas; y las perspectivas de la literatura como arte verbal (perspectiva semiótica desarrollada por Jakobson, Albaladejo, Eco, entre otros) que plantean miradas más contextualizadas, dinámicas y flexibilizadas por las necesidades expresivas. En este sentido, incluir la perspectiva de arte verbal, como punto de referencia en la investigación, potencia la consideración de las nuevas formas de narratividad resultante no solo desde *el proceso de evolución de géneros narrativos* —que permite

estudiar cómo cambian, cómo se diluyen y de qué manera se hacen más complejos los conceptos de texto, narración, sujeto creativo y creación narrativa—, sino también desde *los contextos de producción y recepción narrativa* en contextos digitales.

Con un universo sin límites fijos y en constante expansión, las tareas de rastreo y análisis requieren de nodos, problemas que articulen y permitan entrar y salir del espacio narrativo para entender cómo se estructura, qué motiva su desarrollo y desde qué perspectivas se puede llegar a un panorama global de coherencia narrativa dentro de él.

En relación con lo anterior, este capítulo se centra en el problema de la narratividad fantástica transmedia desde seis puntos de interés:

- Delimitación del caso de estudio.
- Exploración del concepto de *narración* y las prácticas narrativas, para revisar la manera en que se ha venido abordando en diversos ámbitos de las humanidades y las artes como una forma de construcción de conocimiento y creatividad, por medio de lo que se ha denominado el giro narrativo.
- Establecimiento de la diferencia entre los conceptos de *narrativa* y *narratividad*.
- Configuración de características de las formas emergentes de narratividad en el contexto de los nuevos medios digitales.
- Discusión sobre la narratividad transmedia desde las principales perspectivas teóricas que vienen desarrollando este planteamiento: teorías de la comunicación, teorías narrativas desde la literatura y teorías sobre medios digitales.
- Formas en que la narrativa literaria viene explorando nuevas posibilidades en el contexto digital.
- Y, finalmente, propuesta de una *narrativa fantástica transmedia* como concepto emergente que combina aspectos de la narración en contextos digitales y las nuevas formas de narración fantástica.

Presentación del universo narrativo de *Penny Dreadful*

Trabajos como *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines* (Scolari et al., 2014) hacen evidente el largo recorrido predigital de los relatos expandidos, así como la importancia de los estudios de caso en un contexto en el que la creación narrativa se va transformando y en el que las estructuras, los formatos y los géneros se dinamizan constantemente, en particular en el ámbito de lo transmedia. En este marco, el caso que se propone como eje de la investigación es el del universo narrativo en *Penny Dreadful*, que ha pasado por varias etapas de construcción hasta convertirse en lo que se propone en esta investigación como un caso de narratividad transmedia que puede servir para plantear una forma específica denominada *narrativa fantástica transmedia*. Este universo oscila entre las estrategias dirigidas por las empresas de entretenimiento, las contribuciones espontáneas de los fanáticos y, en el medio, las producciones de creadores liminares: muchas veces aspirantes a un lugar en el mundo creativo empresarial, al tiempo que fanáticos cercanos de las comunidades de interés en línea.

En el primer momento, entre el 2014 y el 2016 aparece una serie de televisión y transmisión por *streaming* de tres temporadas (veintisiete capítulos en total) que sirvió como detonante de todo un universo transmedia que apareció en paralelo a las novelas gráficas que explicaban el origen de los personajes (precuela), un videojuego (*Penny Dreadful, Demimonde*), un juego de cartas de tarot (en formato físico) y espacios de interacción en internet de los fanáticos (Fandom, Facebook, Giphy y YouTube, entre otros). Todos estos productos desarrollaron expansiones de la historia. Además, en el universo narrativo de *Penny Dreadful* se reconocen enlaces² con

2 Entre las obras que se encuentran referidas en la narración de *Penny Dreadful* se encuentran *Drácula* (1897); *Frankenstein o el moderno Prometeo*, Mary Shelley (1818);

textos de carácter literario, obras de arte pictóricas y musicales, folletines de horror victorianos, así como productos de la cultura popular alrededor del tema del terror y la monstruosidad (leyendas, iconografía del cine y la televisión, entre otros).

El estudio de este universo narrativo demanda la identificación de sus características para poder establecer qué procesos creativos emergen del contexto narrativo transmedia y cuáles de sus características posibilitan plantear una forma de narratividad fantástica transmedia. Así, son varios los tipos de acercamiento que se requieren: unos más teóricos que exploren y reelaboren conceptos de base necesarios para el análisis, pero también otros que impliquen procesos de sistematización de las experiencias creativas, tanto de artistas como de fanáticos o creadores liminares, que tienen lugar en el universo narrativo de *Penny Dreadful*.

De esa manera, se puede observar qué cambio ocurre en los sujetos que participan en la creación narrativa de las obras o producciones que constituyen el universo narrativo, por lo que podría mirarse la posibilidad de hablar de un sujeto creativo complejo cuyos papeles pueden ser determinados o cambiantes, a partir de su nivel de participación. Que sea agente, es decir, un sujeto activo en el proceso tanto de creación como en el de interpretación, y que logre fundir los dos procesos en uno, vinculándose su acción a la planteada en la concepción de *prosumidor*, tradicionalmente más

La tempestad, William Shakespeare (1611); *El retrato de Dorian Grey*, Oscar Wilde (1890), así como *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson (1886). Además, se reconocen obras de carácter poético dadas en la producción de autores como John Clare, Alfred Lord Tennyson, Percy Bysshe Shelley y Robert Louis Stevenson. La recuperación intertextual incluye, además, obras pictóricas como las de Paul César Helleu con su *Retrato de Alice Guérin* (1884); Joseph Mallord William Turner con *Luz de luna* (1797) y *Pescadores del mar* (1796); y Martin Droeshout con su grabado póstumo del poeta John Donne (1632). Igualmente, se pueden reconocer referencias de la cultura popular inglesa con la inserción de canciones infantiles, canciones de cuna y anónimas como: *Ar Hyd y Nos* en inglés; *All Through the Night*, canción galesa antigua, de origen celta; o *Now I Lay Me Down To Sleep*, oración para niños que era cantada como canción de cuna; y *The Unquiet Grave* canción inglesa con la que se da comienzo y fin a la segunda temporada y que data del siglo xv.

orientada al contexto de industrias de entretenimiento y al ámbito de la estrategia de marca con el consumo productivo como resultado de una visión empresarial que implica una acción doble que se integra: producir y consumir. De ahí la necesidad de plantear a los sujetos en perspectiva comunicativa y estética.

Por otro lado, para el análisis del universo narrativo de *Penny Dreadful* se parte también del estudio de presupuestos del género fantástico. En particular, en el marco de esta investigación, el universo narrativo de *Penny Dreadful* puede considerarse un caso prototípico de narratividad fantástica transmedia, ya que permite abordar la articulación entre la narratividad transmedia emergente y el campo artístico de lo fantástico. La relación entre este género y el potencial narrativo transmedial ha sido explorada en algunos estudios (Clarke, 2012; Scolari, 2013, 2014; Harvey, 2015)³ que han recuperado casos de subgéneros específicos (fantasía y ciencia ficción), pero aún no se ha desarrollado suficientemente el impacto de la selección del género en la transmedialización. Por ello, por medio del universo de *Penny Dreadful* se busca enlazar tanto la exploración narrativa desde lo fantástico como la convergencia de medios, con miras a proponer una forma específica de narratividad transmedia.

La baja inclusión de estudios sobre narratividad transmedia —en el ámbito de la investigación literaria y de los contextos académicos cuyo eje está en la creación narrativa— compagina con el interés creciente que también tienen los estudios del campo artístico literario de lo fantástico. Este ha sido invisibilizado en las historias de

3 M. J. Clarke (2012) publica su investigación sobre *Transmedia Television: New trends in Network Serial Production*. Carlos Scolari elabora en el 2013 *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* y posteriormente participa y compila *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines* (2014); finalmente se encuentra el trabajo de Colin Harvey (2015) *Fantastic Transmedia Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Worlds*, único trabajo que refiere explícitamente el género fantástico en un universo narrativo transmedia pero que realmente enfatiza en ejemplos de dos subgéneros (ciencia ficción y fantasía, entendida esta última como relato maravilloso) sin establecer relación entre ellos.

la literatura y la cultura de corte tradicional (hasta comienzos del siglo xx), ya que no había sido considerado un género de prestigio que pudiera validarse positivamente en el campo académico.⁴

De ahí que este proyecto de investigación se plantee como meta brindar elementos que permitan posicionar el concepto de narratividad fantástica transmedia, no solo como una forma de producción cultural —dada desde los presupuestos y consideraciones de dinámicas creativas expandidas que conjugan diálogos entre disciplinas artísticas y comunicativas, así como entre sujetos que crean y consumen en el espacio digital—, sino también como una forma que facilite los estudios sobre el género fantástico en el ámbito de la producción digital contemporánea.

En este sentido, el caso de estudio que detona esta investigación se sitúa en un contexto no ya nacional sino transnacional y es documentado y analizado debido a su cercanía con narrativas clásicas que podrían ser estudiadas en el marco del área de Lenguas, Literatura y Lenguajes, dado su acercamiento tanto al género fantástico literario como a obras pictóricas, musicales y audiovisuales que latan en su construcción como semillas que afloran en momentos del desarrollo de su narrativa. Así, se encontraron otros trabajos que indagan sobre algunos de los rasgos de *Penny Dreadful*, aunque no aborden su carácter fantástico como eje de la interpretación de su transmedialidad.

Entre los estudios recuperados se encuentran los de perspectiva narratológica por su abordaje de narrativas digitales en el marco de la narrativa literaria, entre los que se revisaron trabajos como *Future Narratives: Theory, Poetics, and Media-Historical Moment* (Bode

4 Para aclarar esta concepción de valor simbólico en el campo académico se retoma la propuesta de Pierre Bourdieu en su libro *Campo de poder, campo intelectual*, en el cual plantea que “las instancias de consagración y difusión cultural, tales como las casas editoras, los teatros, las asociaciones culturales y científicas, a medida que el público se extiende y se diversifica, el campo intelectual se integra como sistema cada vez más complejo y más independiente de las influencias externas (en adelante mediatizadas por la estructura del campo), como campo de relaciones dominadas por una lógica específica, la de la competencia por la legitimidad cultural” (Bourdieu, 2002, p. 11).

y Dietrich, 2013), trabajo que realiza una aproximación a narrativas que integran estructuras ludonarrativas, nodales, anticipatorias del lector y digitales. En esa misma perspectiva, se identifica el trabajo de Page y Thomas (2011) con su libro *New Narratives, Stories and Storytelling in the Digital Age*, el cual no solo explora nuevas estructuras, sino que aborda elementos como la participación desde la interactividad que producen las historias, así como su carácter perceptivo cinestésico y multimodal. Asimismo, son pioneros los estudios de Grishakova y Ryan (2010) en *Intermediality and Storytelling*, así como *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* de Ryan et al. (2013) y *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*, editado por Ryan y Thon (2014).

Desde esta mirada, se destaca una segunda línea de estudios de adaptación que abordan, sobre todo, el análisis del paso de las obras literarias a narrativas audiovisuales, así como el fenómeno de la digitalización y circulación masiva. Sin embargo, no llegan a indagar sobre aspectos propios del género narrativo al que pertenecen los relatos. En este sentido, su corte narratológico se orienta más al análisis comparado y a la transtextualidad. En esta perspectiva se encuentran trabajos como *From Film Adaptation to Post-celluloid Adaptation, Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters across Old and New Media* (Constantinides, 2010); *Expanding Adaptation Networks, from Illustration to Novelization* (Newell, 2017); *Adaptation in Visual Culture. Images, Texts, and Their Multiple Worlds* (Grossman y Palmer, 2017); *Turning Points Concepts and Narratives of Change in Literature and Other Media*, editado por Nünning y Sicks (2012) y *Running and Clicking Future Narratives in Film* (Schenk, 2013).

En cuanto a la exploración del género, los estudios encontrados privilegian el neogótico, como una veta narrativa que actualiza la herencia del romanticismo gótico inglés; sin embargo, la mayor parte de estas exploraciones no rebasa los límites de la actualización al lenguaje cinematográfico y no considera la cultura de participación que implican los medios digitales. En este sentido, se destacan trabajos como los de Griggs (2018) en *Adaptable TV*,

Rewiring the Text, que incorporan análisis como “*Penny Dreadful: The Neo-Victorian ‘Made-for-TV’ Series*”; o el trabajo de Kohlke y Gutleben (2012) *Neo-Victorian Gothic Horror, Violence and Degeneration in the Re-Imagined Nineteenth Century*, en donde se plantean procesos de reciclaje, revisión y reapropiación de tradiciones literarias con nuevos medios, dando acento a la visión política contemporánea que reescribe y relea antiguos relatos. Tibbetts (2011), por su parte, en *The Gothic Imagination: Conversations on Fantasy, Horror, and Science Fiction in the Media* hace evidente una recuperación de relatos en lo que denomina un gótico posmoderno, aunque su exploración no se centra en lo fantástico o en el horror.

Dentro de este grupo de trabajos se destacan abordajes más recientes, específicamente sobre el caso de *Penny Dreadful*, que se sitúan en exploraciones del género por medio de personajes y horizontes de sentido contemporáneo que se cruzan en la interpretación de la narrativa, aun cuando el proceso de su transmedialización no sea un eje en el análisis. Tal es el caso de *Penny Dreadful and Adaptation Reanimating and Transforming the Monster*, libro editado por Grossman y Scheibel (2023); *Baroque Aesthetics in Contemporary American Horror* de Gabriel Eljaiek-Rodríguez (2021); o *Monstrous Possibilities, The Female Monster in 21st Century Screen Horror* texto editado por Howell y Baker (2022).

Finalmente, se encuentra un último grupo de trabajos que aborda los fenómenos de consumo y circulación de narrativas en medios digitales enfatizando en procesos de construcción de comunidades, cocreación y cultura participativa. Sin embargo, estos trabajos se centran en las dinámicas de las plataformas y en el impacto de los entornos digitales en la construcción de comunidades de creación, pero sin abordar elementos de los tipos de relatos o de los géneros narrativos que pueden incidir en estos procesos. Así, se encontraron trabajos como los de Ito *et al.* (2012) *Fandom Unbound Otaku Culture in a Connected World*; *Digital Participatory Culture and the TV Audience Everyone’s a Critic* (Falero, 2016); *Fan Culture: Theory/Practice*, editado por Larsen y Zubernis (2012); trabajos como el de Slade *et al.* (2015), *Television, Social Media, and Fan Culture*.

El giro narrativo: creación narrativa como forma de construcción de conocimiento, subjetividad e identidad

La narración ha sido una de las formas de construcción de conocimiento más antiguas empleadas por la humanidad para darle forma al mundo, configurar la realidad y recordar lo vivido. La función de la narración ha ido cambiando, pasando de ser una forma de discurso canónica, para ser juzgada como una forma de engaño y dejada de lado por otras construcciones discursivas con tendencia a la objetividad como la argumentación filosófica y la narración histórica, cuyo uso ha tomado el lugar de la narración en la construcción de memoria colectiva. Los cambios en la comprensión de la función de la narración siguen presentándose al entrar en el contexto de los medios digitales, pues se crean nuevas posibilidades de producción, circulación e interpretación, que no solo dan lugar a nuevas estructuras formales, sino también tienen nuevas implicaciones culturales respecto a nuevos roles y relaciones entre autor, obra y receptor en la era digital.

Para evidenciar el cambio que opera en las funciones y prácticas narrativas se desarrollan dos planteamientos sobre sus concepciones teóricas: el primero, reconstruye una línea de tiempo acerca de las transformaciones en la función de la narración en ámbitos de conocimientos diversos como el de la filosofía del lenguaje, la historia, la lingüística, los estudios de oralidad y del discurso literario. El segundo, evidencia cómo el concepto de narración se ha transformado, movilizado (e incluso disuelto) desde la perspectiva de los géneros textuales en los estudios literarios. Este punto es crucial para entender cómo la estructura de género textual narrativo depende de los contextos culturales y las necesidades expresivas de las comunidades, por lo cual, estas condiciones son las que pueden definir y limitar las formas de representar el mundo

por medio del discurso, que permiten nuevos procesos de creación a través del lenguaje.

Giro narrativo en las teorías del lenguaje

El giro narrativo se desarrolla en la investigación como punto de partida, ya que se enfoca en la transformación del concepto de narración y su resignificación como un eje transversal de comprensión y representación de la realidad. Esta reflexión sobrepasa los límites del campo literario para situarse como esencial en las disciplinas humanísticas que se centran en el uso del lenguaje. Por ello, se traza una ruta de exploración en la que las funciones de la narración se ven a la luz de contextos disciplinares específicos, como se describe a continuación:

- Estudios de oralidad desarrollados por Walter Ong en *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra* (2006), trabajo que estudia el impacto de la narración oral en la posterior aparición de la escritura.
- Estudios lingüísticos que abordan la narración como estructura compuesta por palabras, oraciones y formatos textuales; en esta perspectiva, los textos narrativos se entienden a partir de unidades de composición lingüística (niveles morfológico, sintáctico y semántico). Además, se incorporan las dimensiones social, histórica y cultural como determinantes para la narración y los géneros literarios. Esta concepción se toma de la propuesta teórica de Teun A. Van Dijk en *Estructuras y funciones del discurso* del 2001.
- Luego, se plantea la aparición de un *giro narrativo* en el contexto filosófico, teniendo como referencia la propuesta de Richard Rorty sobre los límites del lenguaje y su naturaleza contingente, falible, que sitúa a la filosofía como una narrativa más para explicar el mundo.
- Finalmente, se presenta la perspectiva de Hayden White, quien entiende el texto histórico como artefacto literario (se retoman elementos de los textos *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica* [1992] y *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica* [2010]),

con lo cual deja ver el papel de la narración no solo como herramienta de construcción de memoria y cultura, sino también como creación estética.

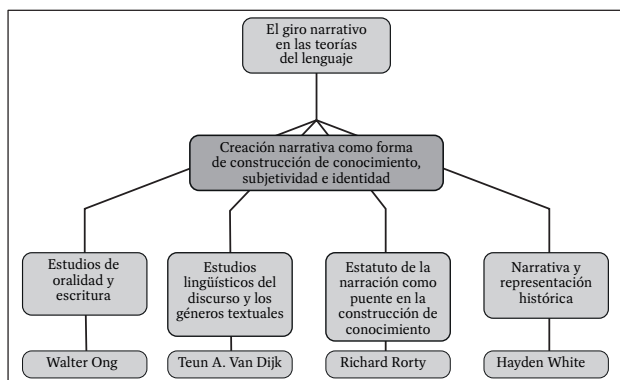


Figura 1. Líneas de desarrollo del giro narrativo en las teorías del lenguaje

Fuente: elaboración propia.

La oralidad frente a la construcción narrativa

La oralidad, como forma inicial de la comunicación verbal y pilar de la construcción narrativa, es uno de los aspectos centrales en la obra de Walter Ong (2009), *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. Para este autor “la narración es en todas partes un género muy importante del arte verbal, que aparece regularmente desde las culturas orales primarias hasta el avanzado conocimiento de la escritura y el procesamiento electrónico de la información” (p. 137). Hay en su planteamiento un primer acercamiento a la naturaleza de la narración pues se trata de un género discursivo que se encuentra en diferentes épocas y contextos culturales y al ser un género histórico alberga diferentes formas del discurso. De ahí que el autor plantee que se encuentra tanto en las prácticas

orales, como en las formas del discurso en el contexto digital. Otro aspecto relevante está dado por su naturaleza de *arte verbal*, pues reconoce su estructura de comunicación estética literaria, no solo su papel en la comunicación cotidiana. Ong plantea que la narración se convierte en una forma de la conciencia humana que permite moldear el mundo y la realidad, así como la identidad. De ahí su importancia cuando se plantea que

la narración es capital entre todas las formas de arte verbal porque constituye el fundamento de tantas otras, a menudo incluso de las más abstractas. El ser humano procede del tiempo. Aún detrás de las abstracciones de la ciencia, se encuentra la narración de las observaciones, con base en la cual se han formulado las abstracciones. (2009, p. 137)

En este sentido, la narración no es una mera construcción de relato social o individual, o expresión que materializa el pensamiento humano, sino que se constituye en una estructura de relaciones que permite el surgimiento de nuevos relatos y se vincula con distintas formas de saber. Hay en la narración una necesidad de analizar y relacionar que se traslada a discursos no particularmente narrativos, como el de la ciencia (de ahí que se encuentren historias, en los textos de carácter científico, que explican orígenes y matizan el contexto de hallazgos que antes se limitaban a descripciones conceptuales y textos explicativos). Además, la narración se ubica en relación con el plano de la experiencia como soporte de la abstracción. Esta mirada ve la narración como concreción, materialización de la vivencia de los sujetos sociales. Su poder social permite la preservación de aprendizajes que se alcanzan desde la vivencia en el mundo y se transmiten a las otras generaciones a partir de los relatos. Por eso, narrar está en la base de la construcción de mundos sociales y de comunidades, ya que narrar es vivir y enseñar.

Este aspecto demiúrgico de la narración puede llevar a considerar su naturaleza intertextual (aunque tal vez fuera mejor decir *internarrativa*, ya que no todo refiere a fuentes textuales). Las primeras novelas nacen de la acumulación de anécdotas y narraciones

episódicas que comienzan a sucederse y a concatenarse, con lo cual se inicia una relación de referencias cruzadas que permitió ubicar el germen o la semilla de una narración en otros relatos (tal es el caso de los mitos como motor narrativo de la épica y de la tragedia, en la cultura griega clásica). Luego, los mitos o narraciones de origen y sus derivados o reelaboraciones se fueron haciendo cada vez más complejos, hasta formular lugares comunes en las narraciones que llegaron a volverse modelos de narración (modelos de sujetos, espacios y situaciones que se convirtieron con el tiempo en arquetipos, es decir, en imágenes que recuperan estructuras de pensamiento y de vivencia cultural típicas de colectivos que se van heredando y reelaborando en los relatos de los colectivos).

Para continuar con la transformación de la concepción de narrativa, se destaca el carácter acumulativo de la narración oral. Ong describe este aspecto cuando plantea las psicodinámicas que están presentes en las formas de la oralidad primaria (esto es, la que desarrollan las culturas que no tienen escritura como forma de construcción de pensamiento y memoria). La acumulación tiene aquí dos posibilidades: en primer lugar, su estilo aditivo permite incorporar elementos que pueden entenderse de manera independiente (se añade yuxtaponiendo relatos sin necesidad de que se subordinen los unos a los otros aunque compartan un contexto o una función común); y en segundo lugar, su copiosidad, como estrategia de narración, permite dar continuidad al pensamiento por medio de la redundancia, insistir en lo importante y sustancial hasta que se complete el relato y, ante todo, posibilita la proliferación de versiones sobre un mismo relato.

Un último aspecto relevante sobre las características de la narración, en el marco de la oralidad, tiene que ver con *la empatía y la participación*. Dado que los relatos se constituyen en memoria viva de las comunidades que no tienen escritura, la forma en que el pensamiento se fija está dada por la posibilidad de lograr reciprocidad e identificación en el que escucha, de tal manera que escuchar permite participar de la narración como acción social. Cuando se narra se interactúa con el narrador, se pregunta o se

participa, no es solo un ejercicio receptivo, sino también interactivo por medio del discurso.

Así, en el marco de la oralidad, la narración se configura como una construcción homeostática, es decir, se mantiene en un equilibrio que dialoga con el conocimiento producido antaño, sus formas discursivas y sus elementos narrativos, para mantener la tradición y proyectarla hacia el futuro. Al elaborarse los relatos no se abandonan las antiguas formas, sino que se incorporan y se mantienen dentro de las nuevas narraciones. De esta manera, se valora el esfuerzo de la comunidad en sus antiguos relatos, que siguen teniendo relevancia social. De ahí que pueda verse en la oralidad una construcción colectiva, una forma de conocimiento que parte de la experiencia compartida y una propuesta de identidad que recupera la tradición y la renueva con cada relato que se vuelve a contar.

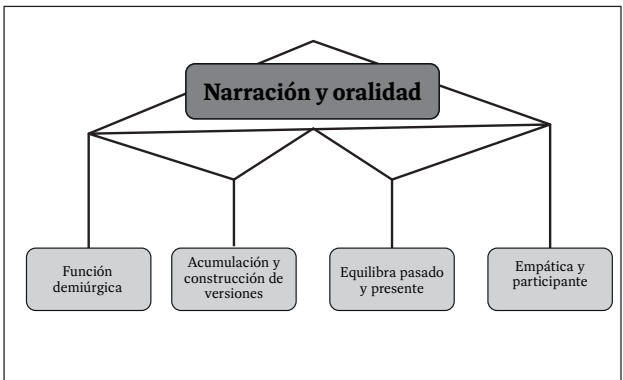


Figura 2. Aspectos de la narración desde la teoría de oralidad

Fuente: elaboración propia.

Los estudios del discurso: dimensiones estructural y sociocultural de los géneros literarios

Desde la perspectiva lingüística, tal vez sean los estudios del discurso los que han abordado de manera más cercana el problema

de la narración y la concepción de géneros literarios asociados. Uno de los trabajos más destacados de esta tendencia se presenta en la obra de Teun A. Van Dijk (2001) *Estructuras y funciones del discurso*. Allí, se establece que la narración es un tipo discursivo y, como tal, tiene unas características básicas: una serie de rasgos estructurales o composicionales que lo configuran y distinguen de otros discursos, así como unas funciones o propósitos comunicativos que predominan en él. Van Dijk establece que “un discurso es una unidad observacional, es decir, la unidad que interpretamos al ver o escuchar una emisión [...] verdaderas estructuras empíricas de discursos emitidos” (p. 20). Esto lleva a considerar el discurso como una realización, una acción comunicativa dada en un contexto de uso real y con propósitos reconocibles. Lo que distingue, entonces, el texto del discurso es que el primero no remite necesariamente a un contexto de uso o un evento comunicativo, por lo que se quedaría en el plano de lo abstracto, mientras que el discurso se situaría en el de la experiencia. Además, dentro de los discursos subyacen los textos. Así, la narración se constituye en un tipo textual abstracto y su realización en contexto se materializa en diferentes discursos a partir de las intenciones de los hablantes, sus estilos personales y manejo del lenguaje; además, depende de la función social que tenga en la comunidad, ya que se valida como narrativo a partir de convenciones socialmente negociadas y establecidas.

Esta mirada lingüística lleva a Van Dijk a plantear que “la literatura no es un tipo de discurso estructuralmente homogéneo. Es más, una familia de discursos, en la que cada tipo puede tener estructuras textuales muy distintas; la unidad es el resultado de funciones socioculturales similares” (2001, p. 119). Debido a que en cada comunidad y cada época se van creando modelos de discurso literario diferentes, se puede decir que las reglas de composición y las estructuras de organización de los textos (dentro de los discursos), varían sistemáticamente; lo que no cambia de manera sustancial es la función estética y narrativa. De ahí que para hablar de lo narrativo haya que situarse en una época y en un grupo de hablantes específico, pues lo que una comunidad concibe como

narración puede variar con respecto a otras latitudes y grupos sociales (por ello se reconocen estructuras narrativas de viajes, de aventuras, épicas, históricas, realistas, etc.).

Esta perspectiva hace hincapié en el reconocimiento de *propiedades textuales específicas o dominantes* de tipos determinados de discursos, para lo cual se debe elaborar una “teoría empíricamente adecuada de la literatura (que tenga) al menos dos componentes principales: una teoría de textos literarios y una teoría de la comunicación y el contexto literarios, teorías que están, claro, sistemáticamente relacionadas” (2001, p. 117). Este planteamiento es relevante para el acercamiento metodológico de la investigación, pues ante la aparición de una nueva forma discursiva (o narrativa, como es nuestro interés), se debe realizar una delimitación sistemática de la producción de dicho discurso, de tal manera que se identifiquen sus rasgos estructurales, los procesos de comunicación, los contextos en los que opera y las funciones que cumple. Esto determinaría tres niveles de análisis para la configuración de la narratividad fantástica transmedia: su estructura interna, quiénes y cómo comunican por medio de ella, así como la incidencia de los contextos digitales en los que se produce y las posibilidades culturales que crea.

Al examinarse los casos de nuevos discursos se pueden identificar las marcas o estrategias recurrentes y distintivas. Esta revisión lleva a los estudios del discurso a determinar que no existen estructuras permanentes ni exclusivas de un tipo textual que no puedan ser encontradas en usos más prosaicos del lenguaje, pero sí es posible establecer elementos recurrentes que identifiquen la estructura composicional de un tipo de discurso. Tal estructura se va construyendo en niveles gramaticales y no gramaticales. Los primeros estarían en relación con las normas de uso de la lengua que han sido aceptadas socialmente y rigen las emisiones tanto literarias como no literarias; mientras que las formas no gramaticales operarían como estructuras extras, como dimensiones que transforman y disponen la materialidad del discurso desde normas no gramaticales (se constituyen en operaciones de organización de la información que permean todos los niveles de la estructura:

adición, supresión, generalización y construcción, entre otras). Los discursos literarios seriales, por ejemplo, plantean finales abiertos que permiten crear expectativa y conducir al lector hacia el siguiente producto narrativo en el afán de darle cierre a la historia, lo cual no implica corrección o incorrección en el manejo de la norma de escritura, pero sí hace evidente una organización estratégica para comunicar de forma específica con el lector.

Finalmente, la caracterización de un nuevo tipo de discurso requiere de una “*trans-clasificación*: el mismo tipo de discurso caerá bajo distintas categorías” (2001, p. 116), por lo que un caso como el de la narratividad fantástica transmedia requiere tanto de un análisis interdisciplinario como de una lectura convergente que permita el diálogo entre narrativas verbales, visuales, lúdicas, musicales y escénicas, entre otras posibles que se encuentran en el espacio digital.

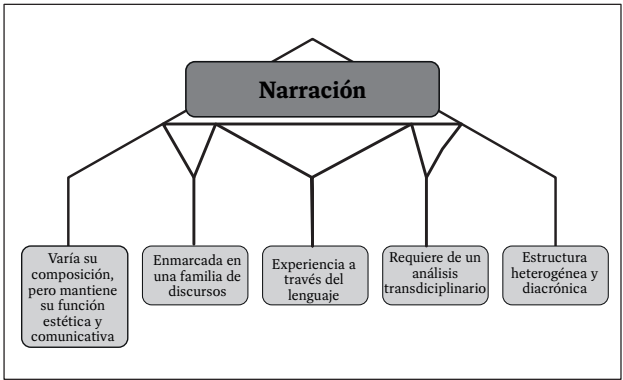


Figura 3. Aspectos de la narración desde la teoría lingüística del discurso

Fuente: elaboración propia.

El giro narrativo en filosofía

Por su parte, la narrativa ha tenido una validación positiva de su función comunicativa y esta valoración ha tenido una importante

repercusión en la forma en que concebimos, actualmente, el estatuto de la narración como forma reconocida de construcción de conocimiento en las Ciencias Humanas (y no ya solo como conocimiento arcaico o restringido a lo estético literario). Tal es el caso de la discusión que se ha venido gestando en el discurso filosófico en torno a la noción de giro narrativo. Para desarrollar este planteamiento se acude al trabajo del profesor Jorge Sierra (2015) en su libro *La prioridad de la literatura sobre la filosofía. Rorty, Nussbaum y el giro narrativo*, texto que se plantea en la línea de estudios de filosofía y lenguaje.

Sierra presenta la concepción de Richard Rorty (filósofo estadounidense, 1931-2007), quien establece que el giro narrativo

sería parte de un giro global en contra de la teoría y hacia la narrativa [...]. Ese giro sería un símbolo de nuestra renuncia al intento de reunir todos los aspectos de nuestra vida en una visión única, de reescribirlos mediante un único léxico. (2015, pp. 13-14)

El autor plantea que desde ciertos ámbitos la filosofía viene cuestionando el alcance y la eficiencia del material lingüístico como forma de expresar el conocimiento. Es una mirada según la cual el lenguaje empleado con finalidad teórica no tendría carácter universal ni verdadero, sino que se trataría de un lenguaje que lleva —de manera insalvable— la marca de su contingencia, de su falibilidad, por lo que Rorty establece que la filosofía no tendría estatus teórico, sino que se trataría de una narrativa esencialmente aceptada para un campo de conocimiento, pero que como tal, sería apenas una versión parcial de la realidad desde una perspectiva específica, no un discurso universal.

De ahí que Sierra establezca que “la filosofía es una narrativa más entre otras narrativas, como la ciencia y la literatura: no hay una filosofía primera en la forma de un metaléxico fundador de nuestras prácticas epistémicas y morales” (2015, p. 14). No hay teoría posible, dado que el lenguaje es multiforme, polivalente y se adecúa contextualmente a las comunidades de habla, por lo que no tendríamos contenidos permanentes en *metaléxicos*

(denominaciones conceptuales aplicables a todos los contextos sociales y todos los casos), sino “*teorías momentáneas del significado*” (2015, p. 15 [énfasis añadido]). De ahí que no existan normas *a priori* universales y trascendentales, sino que estas son provisionales y se ajustan al contexto de emisión para producir la significación. La construcción narrativa está enraizada profundamente en el contexto de su producción, a partir del cual establece estructuras de relación entre elementos que soportan la significación. De esta manera, su base composicional está marcada por la subjetividad, la naturaleza de los códigos que utilice y el espacio de interacción en el que se construya.

Un caso peculiar que hace evidente la limitación del lenguaje y la visión de narrativa como versión de la realidad está dado por el uso de palabras o usos lingüísticos que se salen de la norma convencional. Al respecto, el autor afirma que “tal tesis se pone a prueba a partir de la habilidad que tiene el intérprete para comprender los malapropismos o desviaciones intencionales o no intencionales del uso común del lenguaje” (Sierra, 2015, p. 17). Los interlocutores van formulando teorías de interpretación a partir de su conocimiento del contexto, del hablante, del ámbito del saber y con esa información construyen estructuras de contenidos y significados que se plantean como hipótesis y se confirman o refutan en la interacción comunicativa, por lo que cada interlocutor crea su propia versión del mensaje y desde ahí negocia con el otro.

En este contexto, la filosofía, como otras disciplinas, se plantea como una narrativa que genera estructuras hipotéticas momentáneas para responder a la necesidad de interpretación del mundo y construye, a partir de ello, versiones de la realidad que se acercan o se distancian de la experiencia. De ahí que se plantee que “la comunicación requiere una gran capacidad de imaginación” (2015, p. 20).

La implicación de esta perspectiva indicaría que la interpretación (dada a partir de los diferentes usos del lenguaje) es sustancialmente un proceso creativo situado en el lector, es decir que no se trata de una relación de decodificación (aunque este proceso sea prioritario

y esté ubicado al inicio de la interpretación), sino más bien, de un proceso de creación de significación; no solo se actualizan contextos, sino que se construyen rutas de significados y se hacen hipótesis sobre los posibles enlaces entre los contenidos, el contexto y la intencionalidad de los autores-creadores. La habilidad imaginativa sería un componente sustancial del proceso interpretativo y sería un aprendizaje obligatorio para poder comunicar (ya sea en contextos cotidianos o de carácter estético). Lo que particulariza esta habilidad creativa es que no se trata únicamente de procesos de formulación de hipótesis o de reconocimiento de digresiones en los usos lingüísticos, sino que se requiere de la habilidad para adaptarse a nuevas reglas combinatorias de los materiales, nuevas formas poéticas, nuevos estilos narrativos que se separan de la tradición o de los usos cotidianos. La habilidad imaginativa se sitúa en el reconocimiento y la apropiación de nuevos usos de los materiales y nuevas construcciones tanto lingüísticas como narrativas que configuran la propuesta de un autor o, incluso, una nueva forma de expresión narrativa, como en el caso de los artistas, fanáticos y creadores liminares que contribuyen a la construcción del universo de *Penny Dreadful*.

Si no existen palabras ni estructuras lingüísticas o narrativas fijas (como en el caso de la tipología de géneros discursivos), se debería hablar de una relativización de la significación (en el nivel de los conceptos), de la comunicación (en el nivel del diálogo y la interacción discursiva) y de la representación (en el nivel de la comunicación estética). Esto fortalece una mirada de la narrativa como forma de construcción de conocimiento que parte de distintas versiones o rutas explicativas para reconstruir visiones del mundo heterogéneas que pueden ser tanto complementarias como contradictorias, pero sobre todo que no implican una verdad absoluta o única. Una mirada de la función narrativa que dialoga con perspectivas de las narrativas digitales expandidas, los hipertextos y las ucronías (reconstrucción de nuevas versiones de la historia) dentro del género fantástico.

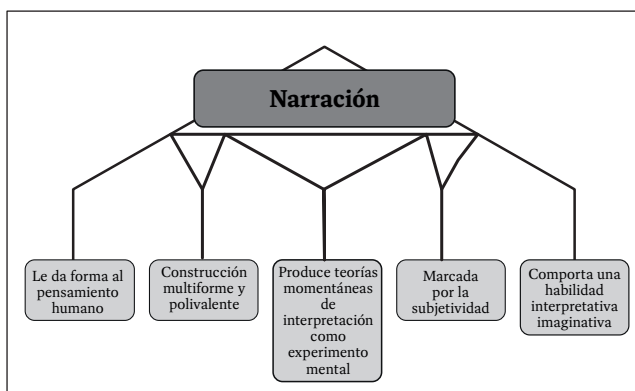


Figura 4. Aspectos del giro narrativo en filosofía

Fuente: elaboración propia.

Desde esta perspectiva del giro narrativo en filosofía, la narración tendría dos aspectos centrales: el primero tiene que ver con el *carácter abierto*, pues no se trata de discursos acabados —ni en su materialidad ni en su sentido—, sino de construcciones dialógicas, expandibles e inestables. Además, como segundo aspecto, la narrativa resiste al cierre ideológico y a la completitud conceptual, pues se convierte en fuente de diálogo y convergencia de múltiples discursos y múltiples voces.

En esta dirección, Peter Swirski (2007, citado por Sierra, 2015), en su texto *Of Literature and Knowledge: Explorations in Narrative Thought Experiments, Evolution, and Game Theory*, propone tres tesis epistémicas sobre el conocimiento literario:

1. Las obras literarias pueden entenderse como instrumentos de conocimiento.
2. Parte de ese conocimiento puede ser evaluado de manera significativa e interdisciplinaria, así como interpersonal y objetivamente.

3. Estos saberes interdisciplinarios pueden entenderse como experimentos mentales.

Esta última noción de *experimento mental* sitúa a la literatura en la búsqueda de verdades y se establece como forma de construcción de subjetividad. Las obras literarias serían *escenarios para la experimentación del yo*, para la evaluación del mundo desde orillas que no podrían ser reconocidas exclusivamente a partir de la vivencia cotidiana del mundo. Así, aunque el conocimiento narrativo no sea universalizable, sí es una base compleja y crítica de dimensiones de lo humano que de otra manera quedarían en la oscuridad. Además, este potencial constructivo e imaginativo de la narratividad no es exclusivo de la narrativa textual literaria, sino que puede extenderse a formas de la narración en otros lenguajes (cine, novela gráfica, ludonarrativa, entre otras).

Narrativa y representación histórica

Plantear la cuestión de la naturaleza de la narración es suscitar la reflexión sobre la naturaleza misma de la cultura y, posiblemente, incluso sobre la naturaleza de la propia humanidad. Es tan natural el impulso de narrar, tan inevitable la forma de narración de cualquier relato sobre cómo sucedieron realmente las cosas, que la narratividad solo podría parecer problemática en una cultura en la que estuviese ausente.

Hayden White (1992, p. 17)

La crisis que ha provocado la resignificación de los materiales lingüísticos y su eficiencia para materializar campos de conocimiento específicos ha sido explorada, también, desde la mirada de la historiografía. En este caso, Hayden White en sus obras *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica* (1992) y *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica* (2010), plantea el cuestionamiento sobre la naturaleza de la narración y su relación con la escritura de la historia.

Al observarse la presencia de formas narrativas en diversos, si no en todos, los ámbitos de la construcción de cultura, se podría

hablar de que no se trata de un código entre muchos para representar la experiencia, sino que se puede considerar la narrativa como “un *metacódigo*, un universal humano sobre cuya base pueden transmitirse mensajes transculturales acerca de la naturaleza de una realidad común” (1992, p. 17). Y así, cuanto más compleja la realidad, más compleja la estructura narrativa que la representa, no solo en su estructura como relato, sino en los medios que utiliza para su construcción. Narrativizar la realidad implica imponer la forma de un relato para interpretar y representar nuestras visiones del mundo. Significa modelar la experiencia para que sea comprensible para otros, también darle perspectiva, orientarla hacia una sensibilidad compartida y aceptada. De ahí el enlace de la narrativa en general con la historia en particular, pues el conocimiento que produce la historia está marcado por la función social de construcción de una *identidad* colectiva que se modela a partir de la narración.

Además, se puede reconocer que la historia llega a nosotros como “una forma procesada, no como datos brutos o información almacenada en un archivo o banco de datos. Es solo como conocimiento representado, escrito, filmado, videograbado, fotografiado, dramatizado y narrativizado, que el conocimiento histórico entra en el ámbito público” (2010, p. 211). Únicamente a través de la narración el discurso de la historia cala en el ámbito popular y no solo es reconocido, sino interiorizado y reproducido por los colectivos. La historia encuentra en la forma de la narración el efecto de totalidad, de continuidad y de coherencia, pues los datos sin tratamiento no tienen en sí mismos lógica o concatenación. La narración permite el surgimiento de la historia como conciencia que es recordada y enlazada a la experiencia de mundo de la comunidad para explicarla. White plantea que la historia solo se da si es contada y que toda narración es una versión (aceptada, validada y buscada), una mirada que explica al colectivo desde un ángulo de evaluación específico.

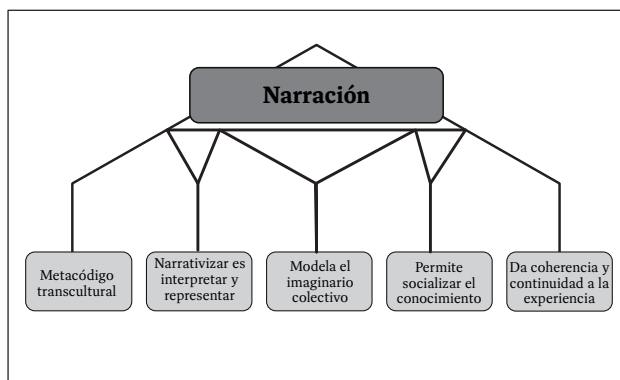


Figura 5. Aspectos de la narración desde la historiografía

Fuente: elaboración propia.

A partir de la discusión de las cuatro perspectivas sobre el papel representativo y creativo de la narración, en marcos disciplinares diferentes (estudios de oralidad, lingüística, filosofía e historia), se pueden encontrar convergencias en las funciones o propósitos que mantienen las narraciones en diferentes contextos epistemológicos. Con base en esto, podría empezar a hablarse de una noción de narración que relacione distintos ámbitos de conocimiento, diferentes sujetos, funciones sociales y elementos estructurales; a este principio de confluencia le denominaremos *narratividad*,⁵ como capacidad generadora, imaginativa y representativa de toda narración.

5 El término *narratividad* lo desarrollo con más detalle en el siguiente apartado, como parte de la propuesta del estructuralismo ruso, y les apunta a unas cualidades transversales en todas las producciones narrativas independientemente de su contexto sociocultural. Es decir, se trataría de un principio connatural a todas las narraciones, ya sea que se den de forma lineal o multilineal, oral, escrita o multimodal.

Transformación del concepto de narrativa en la perspectiva de los estudios literarios: de las preceptivas clásicas a la narratología

Los cambios históricos en la producción narrativa han dado como resultado nuevas formas o géneros que muestran procesos alejados de la preceptiva clásica de la literatura (establecida por pensadores como Platón, Aristóteles, Horacio y Boileau). Por ello, para dar cuenta de la movilidad de los conceptos de narrativa y de géneros en el contexto de los estudios literarios, se mostrará el cambio que se ha producido desde

- Las *preceptivas clásicas* de la literatura que hicieron su aparición en el siglo v a. C. y estuvieron en vigencia hasta entrado el siglo xix, como normativas tradicionales de construcción textual. Estas teorías tradicionales han insistido en la mecánica de la escritura y el uso de técnicas retóricas, dejando de lado la concepción estética literaria.
- Luego, se presenta la perspectiva de la *narratología* como forma de entender la narración en cuanto estructura específicamente literaria. Para ello se acude a dos teóricos que abordan este tipo de análisis: Roland Barthes (2001) en “Introducción al análisis estructural del relato” y Todorov Tzvetan (2001) en su texto “Las categorías del relato literario”.
- Para finalizar el recorrido, se plantea una tercera perspectiva del concepto de narrativa desde la mirada del *arte verbal*. Esta concepción aparece en el siglo xx respaldada por teóricos estructuralistas rusos, como Roman Jakobson (*Arte verbal, signo verbal, tiempo verbal*; 1970, 1985 y 1995); y será continuada luego por Tomás Albaladejo (*Teoría de los mundos posibles*, 1986) y Umberto Eco (*Los límites de la interpretación*, 1992), entre otros.

Tradición y preceptiva

Platón desarrolla su visión de la poesía en *La República o el Estado* (1941), texto en el que abordó consideraciones sobre el papel social del arte, la imitación como motor del quehacer artístico y aspectos relacionados con la elaboración de las obras literarias en cuanto a sus partes constituyentes, sus temas típicos, los enlaces con la cultura y los modelos de textos de mayor calidad estética, a partir de la necesidad de edificar una sociedad digna de perpetuar en el tiempo. También resalta el carácter formativo del arte y cómo debía ceder a la conveniencia de instancias de poder que resaltaban unas obras sobre otras, e incluso condenaban la expresión pasional y emotiva derivada de la experiencia con la obra. Sus planteamientos oscilan entre el juicio moral y el estético; aun así, sentarían las bases para discusiones posteriores ya centradas en las características del arte literario en cuanto a su técnica y su estructura.

En el caso de Aristóteles, hay un esfuerzo por describir y explicar el mecanismo de las obras de su época, entre las cuales se definen las primeras concepciones de géneros literarios: mito, épica, tragedia y comedia. Su *Poética* (escrita originalmente en el siglo IV a. C.) se convirtió en un tratado de autoridad que orientaría incluso hasta el siglo XIX las teorías y prácticas de la dramaturgia, y tendría una enorme repercusión en la concepción inicial del arte verbal. Además, su abordaje del concepto de *mímesis* va más allá de la noción de *copia* para configurarse como una transposición de la acción, los sujetos y la realidad, pero no como una simple repetición, sino como una representación dependiente de los medios utilizados. En esta misma perspectiva, los trabajos de Horacio (*Arte poética* o *Epístola a los Pisones*, años 23 a 13 a. C.) y Boileau (*Arte poética*, 1674) desarrollan poéticas derivadas de la propuesta aristotélica adecuando las condiciones y características a la producción de sus propios contextos, además de incluir aspectos retóricos en la composición y cierta predilección por las formas clásicas de composición literaria. Todas estas obras se enlazan en una primera aproximación normativa de la narración, centrada en la forma y que esboza la relación entre narración y representación de la realidad.

Aportes de la narratología: nociones de narración y narratividad

La teoría de la literatura aparece, formalmente, a comienzos del siglo xx con la obra de los teóricos de la vanguardia rusa (entre otros, Boris Tomachevski, 1925 y Vladimir Propp, 1928) cuya búsqueda se centró en entender la naturaleza de lo literario. Tomachevski, en particular, planteaba la existencia de *modalidades de narración*, es decir, estructuras de organización de la historia que podían ser reconocidas en distintos subgéneros de la prosa o, incluso, podían ser encontrados en el verso. De ahí que se empezara a pensar en la narración como una superestructura esquemática presente en lo literario sin restringirse a formas como la novela o el cuento.

Más adelante, con los aportes de Algirdas Julius Greimas se plantea el concepto de *narratividad* como una “propiedad textual” (Asensi, 2003, p. 329). Su propuesta de análisis estructural de la narrativa lo conduce hasta la narratología como disciplina que plantea sus propias unidades de análisis que no son una copia de las unidades de la gramática o de la lingüística discursiva. La narratología no se limita al estudio de textos literarios, sino que reconoce, de manera más compleja, los elementos que son esenciales no a las narraciones textuales sino a la narratividad como propiedad narrativa en diferentes códigos. Aquello que permite hablar de la estructura de la narración en diferentes manifestaciones artísticas y culturales: “hallar y describir mediante un metalenguaje los universales narrativos, el modelo o *sistema* que subyace a todos los procesos de la narración, la ‘competencia’, la estructura profunda de la que se desprende el infinito número de narraciones existentes” (Asensi, 2003, p. 411).

Así, Greimas establece que dentro de la narratividad se identifican secuencias narrativas que se construyen desde dos aspectos del relato: los *actantes* (noción retomada de Propp), como unidades discretas, que pueden darse independientemente y encontrarse de manera autosuficiente en los textos. Y las unidades integrantes o subordinadas (llamadas *predicados*), construcciones que dependen

estrechamente de su vínculo con los actantes para cobrar sentido pleno en el entramado de la narración. Concibe, además, que la narratividad no está restringida a textos literarios narrativos, sino que cualquier texto⁶ puede estar dotado de narratividad si manifiesta la progresión de un mensaje, por cuanto construye narración. Así, la narratividad sería la cualidad de la progresión o del desarrollo de las acciones y no se restringiría a una lógica lineal; tampoco a la textualidad impresa, sino que se trasladaría a procesos de expansión que pueden encontrarse en medios digitales ya que desarrollan relatos desde la diversidad material, temporal y contextual.

Otro acercamiento de la narratología se desarrolla en la teoría de Gérard Genette, quien

apunta a la necesidad de distinguir entre *texto* y *architexto*. El primero se corresponde con la realización concreta, empírica e histórica de una obra literaria; el segundo se identifica con un modelo abstracto en el que coincidirán cierto número de géneros empíricos. (Asensi, 2003, p. 395)

Estos dos conceptos establecen que puede narrarse atendiendo a *modelos* que sirven como formas de agrupar características comunes y que pueden estar presentes en grupos de relatos; también es posible encontrar formas nuevas de la narración en casos concretos que dinamizan los modelos precedentes o sientan la estructura de nuevos patrones. Unos y otros se combinan para dar pie a teorías provisionales de la narración.

Para cerrar con los aportes de la perspectiva narratológica, se reconocen tres niveles de la descripción de la narración que identifican los aspectos de narratividad, es decir, aquellos elementos que subyacen en la estructura potencial de todas las narraciones y que han sido

6 El texto se entiende como una unidad que supera los límites de la frase o el párrafo; es un “producto verbal —oral o escrito— es la unidad mínima con plenitud de sentido, que se establece mediante procedimientos de negociación entre emisor y receptor y que se mantiene en una línea de continuidad de principio a fin” (Centro Virtual Cervantes, 2020). Esta unidad compleja implica no solo su estructura y composición, sino también las relaciones entre sujetos, el contexto en el que se produce, la autenticidad de la situación comunicativa y su progresión temática.

propuestos en las teorías de Julien Greimas, *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (1982); Roland Barthes (2001) en “Introducción al análisis estructural del relato” y Tzvetan Todorov (2001) en “Las categorías del relato literario”. Los tres niveles en cuestión son: el primero, que describe las unidades narrativas básicas; el segundo, que identifica la lógica de organización en la construcción de una estructura de acciones; y el tercero, que hace énfasis en la manera en que se cuenta la historia en el proceso de la enunciación.

Tabla 3. Planos de la composición narrativa

Planos de la composición narrativa		
Unidades básicas	Unidades actanciales	Cumplen funciones o trabajos dentro del relato (<i>sujeto, objeto deseado, destinador de saber o destinatario, oponente o ayudante</i>).
	Unidades predicativas	Su objetivo es integrar a las unidades actanciales. Pueden ser <i>funcionales</i> (cuando la unidad abre posibilidades de alternativas a la narración para que continúen o se expandan), o <i>indiciales</i> (aportan información sobre algún ser, objeto, tiempo o espacio en la narración; se constituyen en huellas que configuran el contexto de la narración).
Lógica o sintaxis de las acciones	Sintaxis narrativa cuya unidad es la <i>secuencia</i> (que actualiza combinaciones particulares de las tres funciones básicas)	Se trata de describir secuencias posibles (no fijas): <i>Función de apertura</i> (acto que debe llevarse a cabo) <i>Función de desarrollo actual</i> <i>Función de cierre</i> (cierra un proceso mediante la consecución de un resultado).
Relación entre enunciación y enunciado	<i>Enunciación</i> (discurso) <i>Enunciado</i> (historia)	<i>Enunciación</i> : la historia se cuenta de un modo determinado (visión del sujeto externo al texto que construye el enunciado). <i>Enunciado</i> : alguien cuenta la historia desde una perspectiva específica (relación entre el narrador y el personaje en la que el narrador puede saber todo, saber lo mismo que el personaje o saber menos que él).

Fuente: elaboración propia. Se consideran los elementos coincidentes en la composición estructural de la narración desde las propuestas teóricas de Greimas, Barthes y Todorov.

Entender las dimensiones de composición de narraciones específicas permite identificar cuáles son las características y unidades de análisis que se reconocen como integrantes de la narratividad, es decir, aspectos que no son ya de unas narraciones en particular, sino que subyacen en la estructura potencial de todas. Al respecto, con la llegada de los medios digitales se puede ver que se mantienen

las dimensiones de la estructura, pero se amplía el rango de tipos de relación entre acciones, tipos de enunciados que reflejan perspectivas y tipos de sujetos de enunciación. Ya en el análisis de las narraciones que conforman el universo narrativo de *Penny Dreadful* se abordarán estos niveles composicionales para establecer el aporte de la narratividad transmedia por cuanto les permite a los fanáticos la apropiación de los modelos y estructuras narrativas de distintas tradiciones para crear sus propios patrones y sus propias redes de conexión de acciones, ya no en una sola historia, sino en la construcción de un tejido narrativo de derivaciones y diálogos en constante expansión.

El concepto de narrativa literaria como arte verbal

La concepción de la narrativa literaria como arte verbal aparece, claramente, en el siglo xx respaldada por teóricos estructuralistas rusos, como Roman Jakobson (*Arte verbal, signo verbal, tiempo verbal*; 1970, 1985 y 1995); y continuada luego con trabajos como los de Tomás Albaladejo (*Teoría de los mundos posibles*, 1986) y Umberto Eco (*Los límites de la interpretación*, 1992), entre otros. Esta perspectiva se desarrollará a partir del concepto de *poética*, que viene a ubicarse como la estructura composicional que define las formas de la construcción artística literaria.

En palabras de Jakobson (1995), el estudio específico de la literatura como arte reside en la concepción de *poética*, entendida en el siglo xx como el “análisis científico y objetivo del arte verbal, dividido a partir de dos grupos de problemas: sincronía y diacronía” (p. 121). La finalidad de esta concepción es describir de qué manera el arte verbal se diferencia de las producciones verbales no artísticas y de las obras artísticas de carácter no verbal. Los estudios de poética buscaron reconstruir el recorrido cultural e histórico (perspectiva diacrónica) del canon literario de manera evolutiva, en contraste con el canon literario en una época específica (perspectiva sincrónica). Al entender la narración literaria como una forma de arte verbal, se puede establecer una relación con la creación narrativa en diferentes contextos, atendiendo a

que las formas de narración que emergen de nuevas condiciones de producción tienen un carácter creativo interdisciplinario, es decir, no se ciñen exclusivamente al material lingüístico, sino que vinculan elementos de diferentes medios para producir creaciones artísticas narrativas nuevas. Tal es el caso de las formas narrativas artísticas que emergen del contexto de los medios digitales, como ocurre con las narrativas transmedia.

Metamorfosis de la literatura lineal al hipertexto literario

El final del siglo xx y el comienzo del xxi han sido un tiempo propicio para la consolidación y la apropiación de los medios digitales, por lo que se han dado narraciones literarias cada vez más elaboradas y relacionadas con las características de estos medios. De ahí que aparezca como antecedente de las narrativas transmediales el concepto de *hipertexto literario*.⁷ Esta noción ha sido estudiada por investigadores como George P. Landow (*Hipertexto: La convergencia entre la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, del año 1992 y “Cómo nos trasladamos más allá del libro”, en *El futuro del libro*, 1998) y Janet Murray (*Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, publicado en 1999), cuyo trabajo ha sido continuado, en el contexto hispanoamericano, por analistas como la española Susana Pajares Tosca (*Literatura digital: el paradigma hipertextual*, 2004) y el colombiano Jaime Alejandro Rodríguez (*Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*, 2011), entre otros. El concepto planteado por

7 Este concepto de *hipertexto* lo desarrolla de manera inaugural G. P. Landow (1992, 1997 y 2006), quien describe el impacto que tiene la aparición de una nueva tecnología en la concepción del sistema de la escritura. Lo escrito como sistema de representación y comunicación está compuesto por elementos constitutivos (la obra, el autor, el lector y el medio) y por relaciones entre estos elementos. Por ello, la aparición del hipertexto viene a modificar la forma en que los elementos constitutivos se relacionan entre sí. Los hipertextos, en las teorías de los años noventa, no hacen énfasis en la ficción o la literatura; es en la segunda etapa (comienzo del siglo xxi) cuando se presta mayor atención a los hipertextos literarios.

Landow describe un “texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos, cadenas o recorridos a una textualidad abierta, eternamente inacabada” (2009, p. 24).

El hipertexto plantea que el texto tradicional se bifurca, ya que no está pensado de manera lineal y secuencial, sino como una invitación para que el lector elija rutas de lectura asemejando la manera en que el autor produce una narración: seleccionando materiales y disponiéndolos en combinaciones particulares. Por ello, el concepto de hipertexto se enmarca en el proceso histórico de evolución de los géneros literarios controvirtiendo el concepto de texto tradicional.

George Landow, en su tercera versión de *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización* (2009),⁸ establece una conexión entre la teoría de la literatura y los estudios de hipertextos informáticos en los años noventa, a partir de lo cual observa un cambio en la producción narrativa, que pasa de “nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad (a) multilinealidad, nodos enlaces y redes” (Landow, 2009, p. 24). El punto de partida está dado por el concepto de *texto ideal* que propone Barthes en su obra *S/Z* (2004), donde plantea que el texto ideal debe ser una “*galaxia* de significantes y no una estructura de significados” (p. 2). Con esto, lo más relevante sería la red de materiales con carga simbólica que coexisten y se relacionan sin imponerse sobre las otras formas y que constituyen una obra abierta, plural e ilimitada. Lo que describe Barthes es el texto ideal, multidimensional y plurisignificativo. Se trata de un ideal de texto abierto literario que logra materializarse de manera compleja con la aparición de los medios digitales.

En este mismo sentido, la narrativa literaria multiforme⁹ y pre-digital ha sido un tema de importancia para autores como Janet

8 Landow publica su primera versión de *Hipertexto* en 1992, *Hipertexto 2.0* en 1997 e *Hipertexto 3.0* en el 2006.

9 Murray define las narraciones multiformes como formas que superan los formatos textuales lineales. Se trata de narraciones que desarrollan diferentes versiones de una historia que aparece fragmentada y que debe reconstruirse a partir de múltiples puntos de vista (*Hamlet en la holocubierta*, 1999).

Murray (1999), quien ha recuperado el potencial prototípico que se encuentra en estos textos y lo ha vinculado con los posteriores conceptos sobre narraciones digitales. Murray remite a la obra de Jorge Luis Borges y su capacidad para desarrollar mundos posibles que captan “puntos de vista diferentes de un mismo hecho” (p. 48). La literatura multiforme logra transformar el paradigma de la linealidad y materializa en la complejidad de la narración, la complejidad de la realidad. En la medida en la que el relato construye múltiples rutas, el lector se ve en la necesidad de participar de manera más activa en la reconstrucción de la narración. Pasa de un papel receptivo a uno creativo.

Posteriormente, se pueden encontrar investigaciones en el ámbito hispanoamericano sobre el impacto de la tecnología digital en el sistema de la representación literaria. Dolores Romero y Amelia Sanz dan cuenta de ello en su texto *Literaturas del texto al hipermedia* (2008), en el cual describen básicamente dos procesos de transformación: el de *digitalización* de lo textual y el de *creación originalmente digital* de literatura. El impacto de cada uno es diferente, pues en el primer caso se pretende conservar los textos que hacen parte de la historia y la tradición de la literatura, además de dar acceso a la consulta y ampliar la difusión, lo que consolida comunidades de lectura en línea, pero puede diluir la autoría.

En el caso de los productos literarios concebidos desde su origen como digitales se dan otros procesos, como el de dinamización de la concepción de géneros literarios; transformación de la función de los escritores y los lectores literarios que establecen vínculos más estrechos a partir de la intertextualidad radical con otras obras y cooperan tanto en los procesos de creación como en los de interpretación. Finalmente, los estudios sobre hipertexto, en el contexto colombiano, se desarrollan en la propuesta de Jaime Alejandro Rodríguez (crítico literario, profesor de Literatura y autor de narrativas digitales), quien plantea la existencia de una *ciberliteratura* que metamorfosea la literatura tradicional y la relee, reconociendo en ella “[no solo] exploraciones de los límites de la página escrita, sino también posibles modelos para la escritura electrónica” (2011, p. 41).

El autor establece que las técnicas de experimentación son propias del sistema literario y que el contexto digital hace las veces de potenciador. Así, antes el texto impreso luchaba contra los medios predigitales que lo restringían y lo contenían; actualmente, el hipertexto se disemina en los medios digitales asumiendo una libertad radical con fronteras dinámicas.

Estas perspectivas se caracterizan por la creciente complejidad en las nuevas prácticas de narración que se llevan a cabo en ámbitos digitales, pues se pasa a construir culturas de redes y en la red. La aparición de la literatura digital permite pensar no solo en la ruptura de cánones compositivos y en la expresión de nuevas identidades y nuevas formas de construir y preservar la memoria humana, sino también en una creatividad colaborativa que integra artistas, obras y públicos.

Formas narrativas emergentes en los medios digitales

Diálogo de materialidades: tradicionales análogas y formas digitales

En el contexto de los medios digitales, las narrativas que emergen tienen la posibilidad de vincular medios y modalidades de distintos lenguajes que se mezclan y transponen para crear narraciones multimodales.¹⁰ En este contexto, el proceso de transformación de la materialidad de las narraciones no es necesariamente un ejercicio de superación del código textual imperante hasta la primera parte del siglo xx, sino que se trata de una actualización y recontextualización de distintos códigos que se conjugan para contar historias. La narración adopta formas proteicas: el relato

10 Narraciones que, según Kress (2005), asocian de manera simultánea y complementaria modos de significación como el textual, visual, sonoro y audiovisual, entre otros, para comunicar y representar, atendiendo a la complejidad de la comunicación en entornos digitales.

se transforma en sonido o voz; se vuelve imagen —ya sea estática o dinámica— para contar; se pueden encontrar formas narrativas que permiten la interacción y la exploración de los espectadores, por lo que se trata de narraciones abiertas e inacabadas. Viejas materialidades laten en el seno de las nuevas formas digitales: la radiodifusión se recupera en el pódcast; la narración secuencial hace parte de la novela gráfica; y el cómic tiene su reelaboración en el *e-book* ilustrado; las formas del cine permean los videojuegos, que reciben una gran cantidad de herramientas del manejo de perspectiva en cámara; la construcción de planos pone en evidencia un manejo fotográfico y aparece el diálogo lúdico que proviene de los juegos de rol. Las formas cambian y se mantienen en nuevos espacios; no desaparecen, se mezclan e influyen mutuamente.

Así, con el cambio que se da en la producción digital se desdibujan las fronteras de modelos, estructuras y formatos narrativos que se podían reconocer en la tradición de las narrativas textuales literarias. Además, el espacio digital va más allá del espacio del libro como objeto y se convierte en un lugar de encuentro para la experiencia estética, así como para la socialización de intereses comunes y para la creación conjunta.

Por su parte, el diálogo entre tradiciones, medios, formatos y sujetos posibilita que las narrativas digitales se conviertan en rutas de participación y de interpretación que requieren de la mirada activa de los usuarios que deben contribuir en la construcción de las narraciones y como contraparte reciben experiencias de lectura múltiples: relatos que se diseminan en versiones, expansiones que se relacionan con los gustos de lectores específicos y la posibilidad de apropiar un discurso creativo-narrativo que en otros contextos es lejano al lector. Por ello, las audiencias adoptan un papel activo en la interpretación, la cocreación y la expansión de las narraciones transmedia, pues no se trata solo de consumidores indolentes, sino que los participantes van asumiendo posturas activas y críticas paulatinamente ante los sistemas de producción y difusión de narrativas en el espacio digital.

Además, este espacio plantea experiencias heterogéneas en la que hay diversos niveles de conocimiento narrativo y de profundidad en las estrategias de creación que se aprenden y se asumen en las comunidades, pues ya el trabajo en solitario de los narradores tradicionales no es el único que impera, sino que la creación de narrativas se va colectivizando al tiempo que adopta diversos procesos de digitalización en su materialidad y en su circulación. El recorrido de estos cambios se planteará con la exploración de las características de los medios digitales y la transformación de las narrativas literarias en estos contextos, que van desde la aparición de los hipertextos hasta las narrativas transmediales.

Cambios en los aspectos narrativos a partir de la lógica de los medios digitales

En las propuestas de David Marshall y Lev Manovich se hace evidente una lectura crítica sobre la emergencia de nuevos medios en el marco de la computarización y cómo la aparición de tecnologías digitales ha transformado las relaciones entre los productos precedentes de comunicación y expresión narrativa. David Marshall, en *New Media Cultures* (2004), explica la forma en que las mediaciones relacionadas con los nuevos ámbitos de la comunicación mantienen una estrecha relación con la tradición de medios masivos, que pasó a ser entendida como parte de los viejos medios. El texto plantea la necesidad de abordar el cambio en los nuevos medios desde una lógica contextualizada y compleja que no haga del paso de los viejos medios a los nuevos, un cliché de superación. Más allá de esa lógica simplificadora, se plantea que el cambio se da en varios sentidos: los nuevos medios afectan las *formas de comunicación, reproducción y consumo* de los antiguos medios, al tiempo que apropian y adaptan aspectos que antes correspondían a esas propuestas mediáticas precedentes.

Otra mirada los nuevos medios es dada por Lev Manovich en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital* (2005). Allí, el autor establece algunos principios que

marcan la identidad de los medios de comunicación a partir de los años noventa en relación con el cambio de función que tienen con respecto a los computadores. El uso de la computadora como herramienta de cálculo, artefacto de comunicación o mecanismo de control de información pierde terreno y se plantean usos más abiertos: el computador deviene un procesador de medios, un espacio para la relación y la creación digital. Dada esta apertura del espacio y las herramientas digitales disponibles, Manovich enumera cinco aspectos que identifican las nuevas formas de producción.

En primer lugar, se encuentra la *representación numérica*, que remite al paso de las fuentes analógicas al código digital. Su característica más relevante es el cambio de productos continuos o acabados a discontinuos, que pueden ser mejorados, alterados o combinados a partir de cadenas de montaje. Este aspecto nos remite a los cambios que se irán incorporando a los procesos de narración que se digitalizan; los textos en el ámbito de producción digital van diluyendo las fronteras compositivas que estaban dadas por la producción en el espacio del libro.

En segundo lugar, se encuentra la *modularidad*, característica que corresponde a la “estructura fractal de los nuevos medios” (Manovich, 2005, p. 75). Los macroelementos se presentan como agrupaciones que incorporan elementos de menor escala, que logran mantener una identidad propia sin ceder a la de sus componentes más amplios. Así, pueden reconocerse la fotografía, la música y la pintura como elementos insertos en una unidad a mayor escala como una película, que, aunque la componen, no pierden su capacidad de ser interpretados a partir de su estructura individual. La modularidad puede incidir en la materialización de los vínculos de intertextualidad que antes eran mencionados (explícita o implícitamente) como referencias en las narraciones y ahora pueden ocupar un espacio material en la construcción de narrativas digitales, sobre todo cuando estas se expanden en nuevas narraciones derivadas.

En tercer lugar, menciona la *automatización*, entendida como un proceso vinculado con la codificación numérica y la modularización que conduce a acciones o procedimientos que escapan al control

humano. Dichas operaciones son realizadas de forma automática y no intencionada por los sujetos que interactúan en ambientes digitales controlados y organizados previamente para crear, modificar o mejorar las narraciones a partir del uso de plantillas, herramientas y acciones automáticas que traen tanto programas como plataformas de uso. Con base en el uso de plataformas digitales la automatización adopta niveles diferentes: desde la incorporación de herramientas para trabajo de imagen digital, con las cuales se puede hacer producción audiovisual o autoedición de libros digitales, hasta páginas *web* que permiten compartir matrices de programación para videojuegos o para animar breves secuencias narrativas.

El cuarto aspecto destacado corresponde a la *variabilidad*, entendida como la capacidad de establecer versiones diferentes de un producto digital (sea o no narrativo). Dentro de los casos más reconocidos, el autor presenta el concepto de *hipermedia*, cuya base está en el uso de hipervínculos que funcionan como rutas para la construcción de versiones. Esta descripción, aún elemental, se hará más compleja con el tiempo y el concepto de hipertexto que se relaciona no solo con la posibilidad de hacer versiones de lectura, eligiendo las rutas de los hipervínculos, sino con la creación a partir de la selección de materiales y la inserción de elementos para completar colectivamente narrativas digitales.

Finalmente, el quinto aspecto corresponde a la *transcodificación* como principio de afectación e influencia mutua entre la capa informática y la capa cultural que redundan en la *integración de códigos* de la cultura, la comunicación y la significación en la producción que se hace en medios digitales. Este aspecto permite una producción de carácter intertextual, transdisciplinar e intersemiótico (uso de diferentes sistemas de signos) en cuanto a la materialidad de los productos digitales.

Lev Manovich plantea que la lógica de los antiguos medios no daba lugar a la producción variable pues se centraba en la reproducción entendida como copia; sin embargo, su evaluación es demasiado categórica. Incluso en el caso de la “copia” de libros, las versiones que se encuentran son múltiples, ya sea por la tipografía, por

la dimensión y el diseño de la página o por el uso de ilustraciones e, incluso, de notas de lectura que aclaran y matizan el texto. Manovich no tiene en cuenta esta mirada de variabilidad prototípica en los medios tradicionales, pero se recuperará de los presupuestos de Janet H. Murray.

Necesidades comunicativas emergentes en los medios digitales

En el contexto de los medios digitales, los procesos de comunicación se modifican repercutiendo en los procesos creativos y de consumo que empiezan a acercarse y a mezclarse en torno a nuevas audiencias participativas. No hay una pérdida total de los aspectos comunicativos tradicionales (autoría definida en un único sujeto de producción, codificación a partir de un sistema simbólico definido, decodificación, emisión de mensajes, entre otros); más bien, estos son retomados y transformados a partir de relaciones dinámicas, no lineales e interactivas.

Además, las nuevas formas de comunicación estarían determinadas tanto por la tecnología que se utiliza¹¹ como por nuevas condiciones sociales, intencionalidades y expresiones de la cultura. David Marshall (2004) da un ejemplo esclarecedor con el caso de la transformación de la novela, que tiene un desarrollo técnico ya que

como libro depende de las tecnologías de reproducción, impresión y distribución masiva; pero también depende del desarrollo cultural de la narración que le ha permitido ser expresada en forma narrativa, a partir de la expansión de la alfabetización y la emergencia de la impresión en lenguas vernáculas. (Marshall, 2004, p. 1)

Se trata de un proceso de cambio doble: material y narrativo, que termina enlazado. Cuando aparece la imprenta, se generan procesos

11 Las nuevas tecnologías incorporan potenciales creativos intrínsecos que son aprovechados por los individuos, pero no significa que la creación en contexto digital sea apenas un reflejo del avance en herramientas nuevas para la comunicación y la interacción. La creatividad está primordialmente en el sujeto.

de consumo del libro diferentes, se abren espacios para la lectura masificada que se consolidan con el tiempo. El aumento de la producción favorece los procesos de alfabetización pues se puede acceder a los textos y la lectura se va haciendo cada vez más íntima. Al tiempo, las formas de narración cambian y aspectos como el tipo de narrador y los formatos narrativos se diversifican (novelas escritas en forma de diarios, de cartas, de autobiografía, novela de folletín, entre otras). Cada cambio de formato puede convertirse en una poética específica que el autor propone a partir de su experiencia en el mundo, sus necesidades expresivas y su relación (conflictiva o de aceptación) con el canon estético de su época.

Para el caso de esta investigación, las narrativas transmedia han tenido un proceso de desarrollo similar. Inicialmente, el uso de multimedia en el proceso narrativo digital se dio como forma de inserción de formatos que buscaban la integración de diferentes medios con el fin de facilitar y favorecer tanto la difusión como la interpretación, pero no necesariamente se modernizó el componente narrativo de base. Con el tiempo, el uso de nuevas materialidades llevó a que las narrativas respondieran de manera más compleja a las posibilidades del medio, de la interacción y las necesidades comunicativas, más allá de la difusión de información. Así, de lo multimedial acumulativo se pasó a lo transmedial interactivo y participativo.

Por su parte, Marshall plantea también que los nuevos medios se podrían entender desde la lógica de “lucha por el sentido, la significación, el conocimiento y el poder” (2004, p. 1), es decir, se hablaría de una posibilidad de apropiación del discurso que está en estas nuevas mediaciones y es aprovechada por las audiencias asumiendo un rol más activo. En este contexto de lucha se establece que “la pregunta que debe ser respondida es si las nuevas formas de los medios producen tanto contenidos diferentes y distintivos, como audiencias diferentes, comparados con sus predecesores. La respuesta a esta pregunta es una contundente afirmación” (p. 3).

Esta postura dialoga con las características del universo narrativo transmedia en estudio, pues los mensajes y sus formatos son

distintos, producidos por sujetos que se apropian de los medios y no son simples consumidores indolentes y alienados. Podríamos decir que se va creando una forma de empoderamiento desde el discurso popular que le gana terreno a la producción limitada y elitizada por unos cuantos productores o creadores especializados. Puede reconocerse otra dinámica de creación en la que los sujetos que pertenecen a estas nuevas audiencias populares van especializándose y profundizando sus mensajes a partir de sus intereses temáticos; los miembros de estas audiencias emergentes se relacionan y se forman (conceptual y narrativamente) entre ellos. Esta dinámica es la deseable y se puede encontrar en buena parte de la producción de ficción, pero no se da siempre con la misma conciencia de ruptura ni con la misma calidad estética, pudiendo caer en procesos de consumo orientados por las necesidades y deseos de las empresas de entretenimiento, como se evidencia en los grupos de redes sociales cuya administración depende de la empresa como una estrategia de *marketing* y promoción del consumo.

Formas heterogéneas en la producción de discursos

En las nuevas formas de comunicación digital se observa una resistencia hacia los procesos lineales de producción y consumo de discursos (emisión, codificación, recepción y decodificación). A partir de este planteamiento, el concepto de audiencias y su papel en la consolidación de nuevos discursos toma un lugar privilegiado. En concordancia con la audiencia, David Marshall (2004) adopta el término de *usuario* y no el de *consumidor*, denominación con la cual este trabajo tiene afinidad, pues permite plantear el acceso de los sujetos y diferentes formas de participación más allá de producir o consumir.

En este contexto, se hace evidente que a pesar del papel activo de los usuarios que tratan de apropiarse diversos procesos y niveles de producción, van apareciendo nuevas exclusiones y jerarquías. Los usuarios tratan de modificar su posición subalterna con respecto a

los productores tradicionales, pero terminan estableciendo nuevas jerarquías y subalternidades en sus propios grupos empíricos de producción: para mantenerse en ciertas comunidades de usuarios hay que generar discurso público constante o tener conocimientos específicos técnicos y disciplinares, que terminan siendo condiciones de validación del discurso propio.

En el caso de *Penny Dreadful*, al aparecer comunidades de producción y equipos creativos, también aparecen sujetos que se vuelven ejes de la organización de estos grupos: usuarios que ofician de mentores o que comparten su experiencia con grupos para llevarlos a su mismo nivel productivo. Las comunidades, a su vez, van interiorizando procesos de construcción narrativos que antes eran de conocimiento exclusivo de los productores, pues logran apropiarse de técnicas, estrategias narrativas y creativas que circulaban únicamente en el ámbito de los narradores con formación y trayectoria. La producción se convierte, entonces, en una experiencia heterogénea con diversos niveles de profundidad y calidad, pero, además, se transforma en un incesante proceso de apropiaciones, diálogos, interacciones en donde antes se situaba la labor solitaria del genio.

Así, un elemento crucial de las nuevas dinámicas de producción es la constante retroalimentación de los usuarios y la incidencia directa de percepción de estos mismos en los procesos creativos que se siguen desarrollando. Así, los productos narrativos se ven afectados por aquellas producciones que los suceden y esto lleva a una constante intertextualidad fundada en este cotejo permanente de calidades, líneas narrativas, construcción de versiones y lecturas críticas de las posibilidades de los personajes y los relatos.

Otras formas de interpretación

Las relaciones entre los usuarios y los medios digitales se ven reflejadas en los procesos de interpretación. Una tarea de lectura, antaño concebida según la lógica del libro impreso y los lugares de custodia de su materialidad (bibliotecas, sobre todo), planteaba

retos en términos de tiempo, profundidad interpretativa e intertextualidad entre las fuentes. En cuanto al tiempo, la lectura se orientaba a partir de la linealidad de la obra y de la posibilidad económica de acceso a ella. Actualmente, la digitalización de las obras y la heterogeneidad de los materiales narrativos, en el contexto digital, han permitido que se mejore el acceso y que se plantee la lectura como la construcción de una versión, situada en las condiciones de interpretación actuales del usuario. Así, no se trata de un proceso acabado o cerrado, sino de un acto abierto a la experiencia y a las múltiples modalidades de lenguajes que se entremezclan para construir significado en los contextos digitales.

La *profundidad* se convierte en otra característica diferenciadora del proceso interpretativo en los medios digitales. Estos permiten la exploración de referentes, glosarios y fuentes de las narraciones en relaciones intertextuales antes inimaginables. De manera cercana, Janet Murray (1999) plantea que existe un *carácter enciclopédico* potenciado en los medios digitales, ya que no solo se encuentran innumerables fuentes digitalizadas, sino rutas inagotables de relación entre diversas informaciones. Así, la profundización se propone aquí como una lectura interconectada e interpretativamente compleja y su potencia late en la intertextualidad digital; sin embargo, es innegable el peligro que esconde: al tener tantas fuentes disponibles y la posibilidad de acceder a ellas con rapidez, el lector que interpreta una historia puede perderse en la superficie de las fuentes incontables, puede ahogarse en referencias que reiteran la misma información, pero en distintos formatos o puede quedarse con la información que se distribuye de manera masiva y (probablemente) propagada por fuentes empresariales con propósitos económicos latentes.

En este contexto se puede caer en la trampa de la automatización de las relaciones enciclopédicas, en cuyo caso, serán los algoritmos y los intereses de promoción económicos los que determinen el conocimiento con el cual nos relacionamos y no la intención de los usuarios ni sus búsquedas personales.

La encrucijada de las perspectivas teóricas sobre la narrativa transmedia

Abordar el fenómeno de lo transmedia no es algo sencillo, pues se trata de producciones dinámicas que van incorporando nuevas formas de producción, interacción e interpretación; por ello, se trata de un fenómeno en cambio constante que debe ir reformulándose a partir de las narraciones concretas analizadas y los contextos en que estas se producen, así como los sujetos que se vinculan con ellas desde distintas acciones creativas.

Para dar cuenta de este desarrollo heterogéneo y las posibilidades de redefinición que se plantean en este trabajo, se retoman los planteamientos de Marsha Kinder (1991), Henry Jenkins (2006a, 2006b, 2015 y 2019), Jeff Gómez (citado por Scolari en el 2013 y en su texto del 2019) y Carlos Scolari (2013). Cada uno de ellos aporta con su trabajo una dimensión de estudio que puede ponerse en diálogo con las otras y con nuevas miradas de la producción transmedial actual. En el caso de Kinder, se trata de una primera mirada sobre el concepto de *transmedia intertextuality*, categoría que se plantea desde la visión narratológica y semiótica; en el segundo caso se observará la evolución del concepto de *transmedia storytelling* en Henry Jenkins, quien va desarrollando sus propuestas a partir del diálogo entre la visión teórica de los medios digitales, el arte digital, los estudios sobre fanáticos y los problemas de consumo en el contexto de las industrias creativas; en el caso de Jeff Gómez lo que predomina es una mirada desde la perspectiva de la industria del entretenimiento; para finalizar con Carlos Scolari y el aporte que hace con base en las teorías de la comunicación digital.

Marsha Kinder (1991) en su texto *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games*, será una de las pioneras en el desarrollo de una definición de la intertextualidad transmedia, término

que propone y reelabora Henry Jenkins. Esta primera acepción plantea que

en los estudios contemporáneos de medios, la intertextualidad ha llegado a significar que cualquier texto individual (ya sea una obra de arte como una película o una novela, o un texto más común, como un artículo de periódico, un cartel publicitario o un comentario verbal casual) es parte de un discurso cultural más amplio y, por lo tanto, debe leerse en relación con otros textos y sus diversas estrategias textuales y supuestos ideológicos.¹² (1991, p. 2)

Desde esta mirada, la intertextualidad es parte integrante de la concepción de transmedia y debe entenderse como un discurso cultural que hace parte de la ecología de los medios digitales. Se trata de relaciones intertextuales entre narraciones y entre medios que se remiten unos a otros y que implican un vínculo entre interactividad y consumo, lo que genera espectadores activos y una experiencia estética que se produce al integrar diferentes sistemas de representación. Para Kinder este concepto parte de la narración,¹³ pero es innegable que existen contextos como el del periodismo, el activismo y la comunicación no ficcional que pueden hacerse transmedia privilegiando elementos no narrativos literarios, sino informativos. De esta propuesta se destaca la descripción narratológica como herramienta para analizar relaciones de diálogo entre narraciones en medios diferentes y la necesidad de ver las narraciones de manera convergente.

12 “In contemporary media studies, intertextuality has come to mean that any individual text (whether an artwork like a movie or novel, or a more commonplace text like a newspaper article, billboard, or casual verbal remark) is part of a larger cultural discourse and therefore must be read in relationship to other texts and their diverse textual strategies and ideological assumptions.” A menos que se indique lo contrario, las traducciones son propias.

13 Esta mirada dialógica e intertextual —no exclusivamente narrativa— será aprovechada por los profesores Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda, quienes en el 2013 plantean una propuesta de “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas” como aproximación metodológica.

Este punto de partida será aprovechado por Henry Jenkins (2006) en *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*, para establecer cómo aparecen estas narrativas y qué características las definen. Así:

La narrativa transmedia se refiere a una nueva estética surgida en respuesta a la convergencia mediática, que impone nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación de las comunidades de conocimiento. La narrativa transmedia es el arte de crear mundos. Para experimentar plenamente cualquier mundo ficticio, los consumidores deben asumir el papel de cazadores y recolectores, buscando fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando opiniones en grupos de discusión en línea y colaborando para garantizar que todos los que inviertan tiempo y esfuerzo obtengan una experiencia de entretenimiento más enriquecedora.¹⁴ (2006, pp. 20-21)

Esta definición apunta a una “nueva estética emergente”, cuyo principio estaría dado por la convergencia: de medios, sujetos, lenguajes e historias. Además, Jenkins hace evidente el contexto de consumo de entretenimiento como un ámbito detonante de estas propuestas narrativas; de ahí que hable sobre el rol de los consumidores en “una experiencia de entretenimiento coordinada” (p. 96).

Así, una narrativa transmedia debe entenderse como una historia que se despliega en cada medio y en cada producto para crear una propuesta unificada y coherente de universo narrativo, no una fragmentación inconexa, sino una narrativa articulada a la cual se puede acceder desde cualquier producción. Este último elemento es interesante para la apuesta investigativa que se desarrolla, pues cada producto puede constituir una puerta de entrada al universo

14 “Transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence—one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience.”

narrativo que se articula con todos los productos, medios, creadores y consumidores. Además, se evidencia que Jenkins desarrolla su propuesta de narratividad transmedia en el marco del análisis de franquicias, entendidas como formas comerciales de la industria del entretenimiento más que como experiencias espontáneas de producción de universos ficcionales por comunidades de fanáticos, si bien también se encuentran ejemplos como los de *Harry Potter* y *Star Wars*, que dan cuenta de procesos simultáneos de cooperación no dirigida por las empresas.

Siguiendo esta teoría, reconocemos tres procesos de creatividad que fundamentan la emergencia de narratividades transmedia. El primero es la *convergencia mediática*, definida como “el flujo de contenido en múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias de medios y el comportamiento migratorio de las audiencias que irán casi a cualquier lugar en busca de los tipos de experiencias de entretenimiento que desean”¹⁵ (Jenkins, 2006, p. 2). Se trata del flujo en el que los contenidos pasan entre formatos, medios, contextos de consumo y producción para producir una experiencia activada por la participación del consumidor. El flujo aquí se entiende como desplazamiento y cambio que busca la apropiación de nuevas formas de narración por medio de la tecnología y, por lo tanto, es la base de la convergencia mediática. En la narratividad transmedia se encuentran las plataformas, los intereses de las industrias culturales y los intereses de las audiencias para crear procesos de transformación cultural alrededor de las experiencias de entretenimiento. Además, funciona como eje articulador entre producciones que pueden ser tanto artísticas como no artísticas (comentarios, críticas, trivias de datos especializados).

El segundo proceso corresponde a la construcción de una *cultura de la participación*. Jenkins explica que se trata de un cambio en la relación transmisionista y pasiva que late en procesos de lectura

15 “The flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want.”

tradicionales (de carácter acumulativo y enciclopédico memorístico). Se trata de un proceso cultural que propone nuevas reglas de interacción y hace que los papeles de recepción y producción se mezclen y se complementen, diluyendo así la contraposición entre producir y consumir. El autor acentúa su concepción de convergencia en la labor de los sujetos y no en la automatización de los medios, herramientas digitales y plataformas. Son los usuarios quienes han cambiado su participación y su contexto de construcción discursiva ficcional.

Al tener procesos de convergencia mediática y de construcción cultural participativa se producen nuevas formas de construcción de conocimiento en el contexto de los medios digitales. Jenkins propone, entonces, una “inteligencia colectiva puede considerarse una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder a partir de nuestras interacciones cotidianas dentro de la cultura de la convergencia”¹⁶ (2006, p. 4). Hay con ello una paulatina consolidación de formas complejas de inteligencia colectiva: formas de creación en la red que parten de la cooperación y de la confluencia de intereses mutuos; se comparte información, se sitúa a los demás usuarios como fuentes de conocimiento y se le da validez a la construcción grupal y cooperativa. Finalmente, el autor evidencia que en las prácticas convergentes hay pérdida de control creativo por parte de los productores tradicionales. Jenkins aborda el impacto que tiene la convergencia en la cultura popular al fortalecer el papel activo en el vínculo de audiencias, productores no tradicionales y contenidos. Las relaciones que se establecen entre estos elementos han venido cambiando y aquellos que ocupaban lugares periféricos en los procesos de consumo y de producción mediática han pasado a ser agentes fundamentales en la construcción de cultura popular. En este contexto, la convergencia plantea un énfasis en los procesos y no en resultados, se trata de una nueva lógica de construcción cultural. Es la vida que ocurre en múltiples plataformas y no puede

16 “[A] collective intelligence (that) can be seen as an alternative source of media power. We are learning how to use that power through our day-to-day interactions within convergence culture.”

limitarse a ser un simulacro de la experiencia. Es la experiencia en planos auténticos de uso tecnológico lo que ha cambiado nuestra forma de ser, de sentir y de interpretar el mundo.

Jeff Gómez, profesional no académico perteneciente a la industria del entretenimiento, plantea que

los mundos narrativos están en aumento. Lo que *Pottermore* hace por primera vez es convertir la marca Harry Potter de un producto adaptado o repetitivo en una verdadera marca transmedia. Transmedia es interacción: la audiencia no solo quiere una relación intensa con la narradora (eso ya sucede con J. K. Rowling) sino también que sus *inputs* tengan algún tipo de impacto en el mundo narrativo. (Citado por Scolari, 2013, p. 31)

Para Gómez, la narrativa transmedia tiene un objetivo inminentemente económico y se plantea como una estrategia de venta que capta la atención para posicionar una marca en el mercado; además, también propone una interacción que busca darles protagonismo a los consumidores, pero esto se da de manera regulada y orientada de antemano por las empresas. La participación no se concibe como una contribución artística, sino como una forma de *input*, de manera más general como *construcción de contenidos* no repetitivos que buscan expandir y alterar un mundo transmedia.

La siguiente definición de narrativa transmedia es tomada de la propuesta de Carlos Scolari en *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013), texto en el que trata de ampliar y actualizar lo expuesto por Jenkins. Scolari propone que “las narrativas transmedia (NT) son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y de diferentes medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013, p. 25). Además, pone en evidencia dos procesos importantes: el la *producción utilizando diferentes sistemas simbólicos* y la *creación ficcional compleja*. Cuando una narración pasa de un sistema a otro se convierte en una historia nueva, no es una copia o traducción literal de la anterior; además, cada sistema crea unas posibilidades expresivas que difieren y complementan las de los otros. La complejidad ficcional se da en la relación entre independencia e interconexión en distintas mediaciones y sistemas

simbólicos. Cada producción realizada tiene autonomía comunicativa y narrativa, al tiempo que plantea la interacción con otras historias del mismo universo ficcional. En conclusión, el énfasis de Scolari está en los procesos de comunicación más que en la relación con las industrias culturales; comparte con Jenkins el acento en el cambio que han tenido los sujetos (del proceso comunicativo) mediante la incorporación de nuevas formas de interacción en los nuevos medios.

Para finalizar, es el mismo Jenkins quien en *The Routledge Companion to Transmedia Studies* (2019) plantea la necesidad de hacer una constante revisión y *expansión* del concepto de narrativa transmedia, por ello:

Nuestra comprensión de la narración transmedia surgió en la intersección entre la teoría y la práctica y a partir de intercambios entre académicos y creadores de medios [...] tuvimos que ampliar y agudizar nuestra comprensión de lo que queremos decir con transmedia, mientras los críticos y teóricos se apresuraban a mantenerse al día con las nuevas prácticas innovadoras que a menudo desafían cualquier definición simple, rígida o estática.¹⁷ (2019, pp. vvviii-xxvix)

Más allá de querer superar las definiciones anteriores, surgen nuevas prácticas narrativas transmedia que mantienen aspectos de las primeras definiciones, pero pueden transgredirlas o resignificarlas. Al respecto, el género narrativo que marca el universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful* es el fantástico; esto produce procesos de construcción narrativa y simbólica que afectan tanto los procesos de creación y de apropiación como el andamiaje de construcción de los mundos narrados, y las narraciones que se derivan y expanden. La experiencia estética de lo fantástico se basa en la ruptura de la realidad, con lo cual las nociones de *espacio*, *sujeto* y *tiempo* se rompen y su disolución dialoga con el constante cambio y la reconstrucción que marca la transmedialidad. Además, lo

17 "Our understanding of transmedia storytelling emerged at the intersection between theory and practice and through exchanges between academics and media makers [...] we had to both expand and sharpen our understanding of what we mean by transmedia, as critics and theorists raced to keep up with innovative new practices the often defy any simple, rigid or static definition."

fantástico como género está en diálogo permanente con tradiciones de diferentes épocas que plantean una intertextualidad constante con arquetipos narrativos del pasado, los cuales pueden ser retomados, mezclados o renovados en el presente.

Dimensiones que se articulan en la narratividad transmedia

Al evaluar cuáles son los contextos que convergen en la aparición, producción y circulación de narrativas transmedia se puede reconocer que hay distintos ejes de la convergencia y giran alrededor de las dimensiones cultural, artística y comunicativa. Scolari plantea que la unión se da a partir del concepto de convergencia entendida como “proceso centrípeto de concentración y fusión” para permitir procesos de expansión (2013, p. 64).

La primera convergencia se presenta en el nivel de la cultura y en esta dimensión el trabajo de Henry Jenkins es esclarecedor. En su texto *Cultura transmedia* (2015) plantea que los usuarios utilizan el “entorno mediático” para configurar sus prácticas culturales y no solo las comunicativas, a partir de lo cual podría pensarse que este tipo de entorno se convierte en un catalizador de procesos de convergencia cultural. Ante esta conjetura, vale la pena preguntarse qué niveles de la cultura convergen y qué tipo de propagación se establece: el primer nivel de convergencia prioriza el diálogo y la creación de colectivos, pues se trata de crear relaciones entre comunidades de productores y consumidores de productos mediáticos en el entorno digital; a partir de esa interacción ocurre una convergencia de contenidos que se propagan “más lejos, más ancho y más rápido” (Jenkins, 2015, p. 285).

De ahí que pueda hablarse de un “contenido mediático transnacional”, es decir, contenido que refleja intereses, prácticas, herencias y conocimientos de múltiples culturas que convergen en dos direcciones: para producir y favorecer la diversidad en el entorno digital o para producir adhesiones y homogenizar el consumo alrededor de contenidos comerciales instaurados por las grandes industrias del entretenimiento. Este resultado de la transnacionalización de

contenidos y productos culturales puede lograrse a partir de procesos múltiples, como la apropiación, el contacto, la reelaboración, la actualización y la revitalización, entre otros.

En el caso del universo de *Penny Dreadful* se recuperan numerosas tradiciones culturales narrativas que confluyen en la categoría de lo fantástico, una estética que reúne el gótico europeo (pictórico, literario narrativo y poético, así como arquitectónico); el horror sobrenatural y psicológico de tradiciones como la inglesa, la estadounidense y la francesa; para recuperar también formas de narrativas populares vinculadas con el relato criminal (como en las sagas de folletines decimonónicos sobre crímenes y asesinatos macabros) y con las mitologías y narraciones maravillosas y épicas que traen personajes y situaciones que cimentan la atmósfera de lo fantástico, entendida como una narrativa de la otredad y de la ruptura de las percepciones de realidad. Además, nuevas y viejas historias se encuentran, se mezclan y se rehacen a veces en lucha y otras veces en diálogo con la perspectiva de género fantástico que se vaya reconstruyendo histórica y contextualmente.

Al respecto, Jenkins menciona que el resultado del contacto en sus diversas resoluciones sería el de una “cultura impura”, una nueva forma de construcción, circulación y consumo que viene dada por la pugna entre formas hegemónicas y marginalizadas que antes no tenían contacto pero que ahora convergen en el entorno mediático digital y que se construyen a partir de la difusión transnacional de contenidos. Además, se suma la movilidad de los usuarios, que ya no se concentran únicamente en núcleos nacionales, y debido a esto las dinámicas de migración poblacional crean colectivos que buscan reconstruir intereses y afinidades identitarias aun cuando el territorio material que habiten no sea el de su país. Esta nueva construcción de comunidades tiene asidero en las posibilidades que ofrecen las comunidades en línea.

En cuanto a la dimensión artística se hace referencia al vínculo de perspectivas estéticas que representan la trayectoria y mirada de los productores tradicionales, al tiempo que se plantea el diálogo interdisciplinario de artistas provenientes de diversas áreas de

desempeño profesional. Esto supone retos, pues plantea la configuración de grupos de trabajo que se articulan conceptual y narrativamente; también da pie para la inclusión espontánea de usuarios, fanáticos e imitadores, quienes, aunque no son artistas reconocidos ni tradicionales, se apropian de los procesos, las ideas y las miradas creativas que configuran el universo creativo de su interés.

Finalmente, en relación con la dimensión comunicativa, Carlos Scolari plantea que existe convergencia dada en “las hibridaciones que se expresan a nivel de los contenidos y las narrativas” (2013, p. 64). Además de propiciar un encuentro de mensajes y formatos, es innegable que en el ámbito comunicativo confluyen, igualmente, audiencias y medios con distintas representaciones de sectores sociales y tendencias que oscilan entre el entretenimiento y la información.

Procesos de construcción transmedia: hibridación, remediación, traducción, adaptación y refundaciones

Son muchos los procesos de construcción que guían la producción de contenidos y narraciones en el espacio digital y a partir de la aparición de los universos transmedia, estos procesos pueden explicar la manera en que estas narrativas crean significación y cómo van modificando la comprensión de la creación.

En primera instancia, la *hibridación* entendida en la perspectiva de Carlos Scolari (2013) sería el resultado de un proceso de fusión y convergencia de “empresas, tecnologías, profesionales, lenguajes” (p. 64), que se unen y negocian desde sus particulares perspectivas las formas de hacer narrativas, sus necesidades y sus posibilidades, con el fin de construir lineamientos comunes para después producir narrativas que se expandan en distintos medios y formatos. Este primer proceso estaría asociado a la producción de nuevas formas de narración en medios digitales, pero no solo afecta a los productos en sí mismos, sino a los productores y a los lenguajes desde los cuales se crea. Aparece también el cuestionamiento sobre el impacto de estas narraciones en las formas precedentes

de creación narrativa: narraciones que eran producidas de manera lineal o a través de un solo medio y un solo lenguaje, ahora son evaluadas y reelaboradas desde la mirada de la multiplicidad, por lo cual empiezan a transformar sus estructuras para incorporar elementos de transmedialidad (audiolibros, versiones clásicas en formato de novela gráfica, videojuegos que se basan y actualizan viejas narraciones, entre otros).

El segundo proceso se esboza en el trabajo de Jay David Bolter y Richard Grusin (2000), *Remediation: Understanding New Media*, quienes plantean la *remediación* como adaptación. El concepto de remediación plantea connotaciones como la de adopción ya que, al modificar el propósito y la perspectiva de una obra narrativa en un medio específico, se cambia el contexto y el objetivo del relato. Al reelaborarse el formato o la materialidad de una narración, esta se interpreta de forma diferente. Además, Bolter y Grusin plantean que existe una doble lógica para el proceso de *remediación*: se trata de una oscilación entre principios aparentemente contradictorios de inmediatez (se eliminan los rastros de uso de distintos medios ante la necesidad de comunicar instantáneamente) e hipermediación (o comunicación hipermedial, que reconoce el uso de diferentes plataformas y mediaciones en el proceso de la comunicación). La remediación nos reta a apreciar e interpretar los mensajes reelaborados en formatos que se mezclan y se funden en una misma construcción narrativa, pero percibiéndolos de manera integrada y no como si fueran retazos inconexos de diferentes medios.

Además, en el proceso de remediación “...el contenido ha sido tomado prestado, pero el medio no ha sido apropiado ni citado”¹⁸ (p. 44), es decir, los contenidos permanecen, pero los medios y formatos cambian. El proceso se ha dado fuertemente en la industria del entretenimiento, que, en búsqueda de contenidos de calidad, ha tomado en préstamo las historias que se han desarrollado en medios predigitales para darles un “uso” nuevo valiéndose de

18 “...the content has been borrowed, but the medium has not been appropriated or quoted.”

los medios digitales. Esta apropiación de los contenidos plantea, igualmente, una redefinición de las historias que al cambiar de medio no solo cambian de materialidad, sino que también adoptan nuevas perspectivas narrativas y crean formas de comprensión, difusión y consumo diferentes por parte de las audiencias. De esta manera, la relación con las obras se puede dar a partir de un proceso de interacción (*interplay*) que invita, aunque no obliga, al cotejo entre remediaciones de una misma historia en sus diferentes versiones.

Otro proceso que puede retomarse desde una perspectiva lingüística es el de *traducción*, que también puede dar cuenta de los procesos que tienen lugar en la reelaboración de las narrativas transmedia. George Steiner en su libro *Después de Babel* (2001) plantea el problema de la traducción desde el proceso de la interpretación, “entendida como lo que da vida al lenguaje más allá del lugar y del momento de su enunciación o transcripción inmediata” (p. 49). La traducción no trataría de una trasposición mecánica de una lengua a otra, sino de una transformación del mensaje en el paso que se da entre códigos. Traducir implica, entonces, interpretar la realidad contenida en las palabras de una lengua específica y se da a partir de la lectura del traductor que les da perspectiva a los textos. Al traducir se crea un mundo nuevo, paralelo al original; un mundo de lenguaje que retoma elementos de esa primera construcción discursiva, pero, ante la incapacidad de repetirlo, debe re-crearlo.

Y esto da pie al proceso de adaptación. Dicha concepción se enlaza con el trabajo de Costas Constantinides (2010) en *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters Across Old and New Media*. Su investigación plantea un acercamiento al trabajo de reelaboración constante de fuentes narrativas textuales que pasan al cine desde la perspectiva del dialogismo intertextual (Gérard Genette, 1989). Constantinides parte de considerar el texto literario como una construcción abierta susceptible de ser trabajada, leída, interpretada y reelaborada desde múltiples contextos, ya que, como creación narrativa, se nutre de otros textos y se convierte en fuente de

innumerables diálogos creativos. Adaptar implicaría, entonces, la labor del creador como un coordinador, un negociador entre diferentes discursos que crea un nuevo texto; dicha creación sería la intersección de creaciones precedentes e interpretaciones sobre las obras, con lo cual se incluye ya no únicamente al artista consagrado, sino a los equipos creativos y a los fanáticos, como sujetos creativos participantes del proceso de adaptación.

Todos estos procesos múltiples de reelaboración confluyen en la construcción de universos narrativos transmedia a partir de un proceso que los vincula y se propone como *refundación*. La narrativa transmedia permite la construcción de un universo ficcional que se cimenta en los diálogos y contactos con otros textos, otros formatos, otras interpretaciones de los lectores y los creadores, así como reelaboraciones en lenguajes y lenguas diferentes; pero el propósito fundamental es el de reposicionar en diferentes productos narrativos una idea generadora, una primera estructura de relato que se actualiza incesantemente en cada producto al tiempo que se va expandiendo. Con ello, la creación narrativa transmedia se basa en un proceso de incesante exhumación de tradiciones que se mezclan con perspectivas y temáticas del presente para producir nuevas obras y revitalizar tradiciones que no dejan de morir, pero tampoco dejan de volver bajo otros ropajes.

Transmedialidad como conjunto de relaciones a través de los medios

La transmedialidad, entendida como un fenómeno que agrupa relaciones que se dan en medios diferentes para crear una ecología integrada y multimodal, se puede ver inicialmente como indica Henry Jenkins:

La transmedialidad puede y debe implicar diversas combinaciones alternativas entre plataformas tanto en línea como fuera de línea. Internet y todas las tecnologías digitales desempeñan un papel crucial, por ejemplo, en (1) la difusión de contenido transmedia, (2) la fácil disponibilidad mundial del contenido, (3) el acceso a una gama diversificada de públicos,

(4) la participación del público y (5) la contribución a la cultura participativa. Sin embargo, las posibilidades de enriquecer la experiencia del público mediante actividades fuera de línea, eventos en vivo e iniciativas analógicas son inmensas, ya que pueden contribuir significativamente a (1) la sensación de inmersión, (2) el sentido de pertenencia y (3) la respuesta emocional del público.¹⁹ (2019, p. 4)

Esta precisión sobre el tipo de relaciones que construye la transmedialidad no se limita a lo digital, sino que implica contextos tanto digitales como analógicos vinculados por la creación de experiencias colectivas e individuales. La experiencia se ubica en ambas direcciones planteando respuestas que pasan de lo emocional a lo creativo.

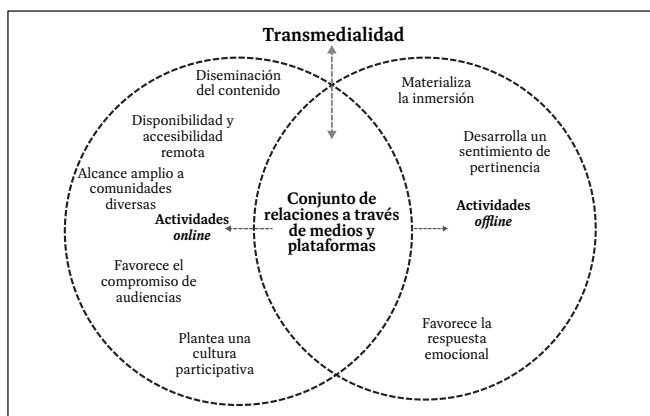


Figura 6. Relaciones que se producen en la transmedialidad

Fuente: elaboración propia.

19 “Transmediality can and should involve a variety of alternative combinations between both online and offline platforms. The internet and all digital technologies unequivocally play a crucial role in (1) disseminating transmedia content, (2) making content easily available worldwide, (3) reaching a diversified range of audiences, (4) enabling audiences’ engagement, and (5) contributing to participatory culture, for instance. But the possibilities to enrich the audience experience via offline activities, live events, and analogue initiatives, are immense because they can dramatically contribute to (1) the feeling of immersion, (2) the sense of belonging, and (3) the emotional response of audiences.”

En el caso del universo narrativo de *Penny Dreadful* se hacen evidentes no solo medios y prácticas que se dan en línea y sin conexión, sino que sucede que prácticas que empiezan siendo digitales pasan al plano de lo análogo, como en el caso de la producción de libros físicos derivados de historias audiovisuales por *streaming*. A su vez, se da el uso de las locaciones y los objetos que aparecen en la serie como componentes del juego de video o como objetos de *merchandising* que funcionan en el mundo material de los fanáticos como coleccionables. Estas transformaciones nos hablan de una expansión narrativa constante así como de una remediación e interactivación que se da en las formas que adoptan los relatos.

Narratividad fantástica transmedia: del canon narrativo realista y mimético a lo fantástico y neofantástico

En relación con la transformación de la concepción de narrativa, particularmente en el caso de lo fantástico, encontramos la propuesta de David Roas en su texto “La amenaza de lo fantástico” (2001), en la que desarrolla una tesis integradora²⁰ para definir qué es lo fantástico. En torno a este género literario se han desarrollado muchas perspectivas, pero todas han dado respuestas parciales y fragmentadas: Freud (1919) plantea la desfamiliarización de lo cotidiano; Todorov (1972) habla de que lo fantástico se basa en la vacilación y en la duda; Rosie Jackson (1981) define el género como ideológicamente subversivo y crítico de la realidad y Roas ve la oportunidad y la necesidad de articular las teorías para responder de manera compleja a la definición del género. Este autor plantea,

20 Ante la multiplicidad de teorías, autores y enfoques de lo fantástico, Roas asumió la tarea de vincular estas teorías en una propuesta coherente y relacional.

además, que las narraciones fantásticas se valen de diferentes recursos para trasgredir los estándares de normalidad y los cánones de escritura realista, sobre los cuales la realidad se ha construido histórica y culturalmente. Así, lo fantástico se construye a partir de la ruptura de lo real en tres dimensiones: el *tiempo*, el *espacio* y el *sujeto*. Este planteamiento se relaciona estrechamente con miradas de la narración en el contexto digital: se trata de historias que no buscan unidad, sino que, por el contrario, le apuntan a la fragmentación, a la disolución de límites y requieren de la cooperación del lector que ingresa al mundo fantástico que se construye.

Esta marca de ruptura determina el carácter de lo fantástico ya que, al desestabilizarse la evaluación de la realidad, al cuestionarse los pilares sobre los cuales esta se funda, la incertidumbre invade la percepción del lector, haciendo que este dude de lo familiar, se cuestione sobre la racionalidad de su mundo e, incluso, reevalúe la integridad de su propio ser. Lo fantástico estaría marcado, entonces, por aspectos como la desestabilización (de las formas del género, de las representaciones de realidad y de los contextos de producción mismos), una retórica del juego que desarrolla la duda; la cooperación con el autor necesaria para poder sumergirse en el mundo fantástico que se construye y la rarefacción del lenguaje para dar cuerpo a lo inexistente, a lo que no puede decirse.

Existen, además, otras formas de narración fantástica emergentes que van transformando los rasgos de la tradición. Tal es la propuesta del crítico argentino Jaime Alazraki, quien en su texto “¿Qué es lo neofantástico?” (2001) hace una revisión del canon de la narrativa fantástica a partir del análisis de la obra de escritores como Julio Cortázar, Jorge Luis Borges y Franz Kafka. Con base en esta lectura analiza la aparición de nuevos rasgos que van modificando paulatinamente la concepción de las narraciones fantásticas anteriores.

Alazraki plantea que la estructura de lo neofantástico incorpora una segunda estructura de realidad que superaría la confrontación entre lo real y lo irreal, por una visión de otras realidades o mundos

posibles, pero no como alternativas que reemplazan lo normal o lo cotidiano, sino como construcciones que expresarían la complejidad de una realidad multidimensional y multitemporal. El autor establece que es posible reconocer en los relatos neofantásticos tres componentes: 1) *una visión de lo real como máscara*, ya que la realidad sería una pretensión marcada por vacíos, intersticios, espacios desde los cuales se pueden atisbar otros mundos concomitantes; 2) *una intención metafórica compleja*, que permite expresar, por medio de las imágenes literarias, una definición del caos que marca el mundo y que de otra manera sería ininteligible, el relato neofantástico sería entonces una especie de traducción de una realidad compleja, fragmentada, expandida; y 3) *una estructura convergente*, que fusiona lo real y lo irreal, dotando al conocimiento del mundo de un carácter inconcluso: no se puede comprender o percibir totalmente, así que no se puede oponer lo real y lo normal a lo irreal y lo anormal; no habría más contraposiciones, sino la convivencia de múltiples versiones, todas posibles.

De la propuesta de Alazraki lo más relevante tiene que ver con la formulación de la complejidad de lo real y la incorporación de elementos que plantean la dificultad de percepción de un mundo imposible de entender y de asir. Estas formas de lo fantástico retoman esta preocupación por la complejidad del mundo a partir de lo *multidimensional y lo multitemporal*, según lo cual las representaciones tanto de espacios como de tiempos son móviles e intercambiables en la producción y la interpretación de la narrativa fantástica. Estas posibilidades, que se materializan en la estructura de la narración fantástica, están marcadas por la aparición de nuevas mediaciones comunicativas que permiten el diálogo de lenguajes, de referentes intertextuales, de espacios creativos y vinculan tradiciones de lo fantástico que se renuevan constantemente.

Estas nuevas formas narrativas también reciben el nombre de *fantástico posmoderno*. Roas las caracteriza con la irrupción de lo imposible, con la cual “se produce una integración y equivalencia absoluta de lo real y lo imaginario semejante a la que articula los

relatos mágico-realistas” (2010, p. 152). Esta armonización no implica un reemplazo afirmativo, es decir, lo fantástico termina convirtiéndose en una posibilidad de realidad entre otras, pero no sustituye ni elimina representaciones de realidad normalizadoras más tradicionales.

Esto explica en buena parte cómo se articula el universo narrativo de *Penny Dreadful* a partir de la construcción de un universo que, en primer lugar, *integra* submundos o historias provenientes de diversas fuentes (textuales literarias, de cultura popular sobre el horror y lo gótico, canciones, grabados y pinturas, entre otros) y se basa en la convergencia de personajes arquetípicos de distintas tradiciones (vampiros, brujas, exploradores, hombres lobo, científicos locos y sus creaturas contra natura). Ese universo no existe únicamente en la tradición literaria, lo hace en el mundo de conocimiento que los lectores han construido por años —alrededor del género— integrando narrativas del cine, la televisión, el arte pictórico y los videojuegos. En segunda instancia, el universo narrativo de *Penny Dreadful* plantea un espacio y un tiempo de *posibilidad narrativa* que no solo tiene coherencia interna, sino que permite la construcción derivada de nuevas historias que surgen ante la posibilidad de tener un espacio disruptivo común para las monstruosidades que habitan la historia.

Así, lo fantástico posmoderno intenta construir una noción de realidad a partir de las ideas de multiplicidad y diseminación, superando concepciones precedentes como las de *unidad* y *homogeneidad*, pero manteniendo la percepción disruptiva y amenazante que llega desde múltiples focos y perspectivas. De ahí que los mundos narrativos transmedia potencien las nuevas formas de lo fantástico y nuevas formas de realidad.

Además, vemos la coincidencia estructural y funcional entre las nuevas formas de lo fantástico y la narración transmedia, como se evidencia en el trabajo de Lars Konzack, “Transmediality” (2018). Para este autor:

Un mundo imaginario transmedial es la estructura ficticia o subcreación de este mundo imaginario y debe estudiarse. Si la transmedialidad se entiende como la materialidad de lo transmedial, se convierte en el estudio mediático de las adaptaciones entre diferentes representaciones mediáticas. El investigador puede estudiar un mundo transmedial como una transmedialidad más o menos coherente, en el sentido de que transmite un mundo imaginario mediado o una subcreación; la transmedialidad también puede entenderse como un examen de la materialidad de las producciones mediáticas y los efectos sobre el contenido de las modalidades cambiantes dentro de las diferentes representaciones que se dan en los medios.²¹ (p. 134)

Dos elementos se distinguen en esta concepción: *los mundos imaginarios transmediales* como estructuras ficcionales susceptibles de ser analizadas por medio de formas derivadas de una narrativa núcleo y la *transmedialidad* como materialidad de los medios que intervienen para construir los mundos de ficción a partir de los cuales se originan procesos de relectura y cambio de la representación de una historia en diferentes materialidades.

Así, lo fantástico en el marco de los medios digitales plantea diálogos, adopciones y trasvases entre géneros y materialidades posibles de las narraciones emergentes, así como temas, arquetipos y conexiones culturales que empiezan a acercarse gracias a la aparición de la transmedialidad. De esta manera, tanto las nuevas formas de lo fantástico como las narrativas transmedia se convierten en espacios para la construcción interdisciplinaria e interdiscursiva de nuevos relatos que parten de procesos de adaptación y construcción derivada.

21 "A transmedial imaginary world is the fictional structure or subcreation of this imaginary world, and what ought to be studied, while if transmediality is seen as the materiality of transmedia, then it becomes the media study of adaptations between different media representations. The researcher can study a transmedial world as a more or less coherent transmediality in the sense that it conveys a mediated imaginary world or subcreation; or transmediality as an examination of the materiality of media productions and the effects upon the content of shifting modalities within different media representations."

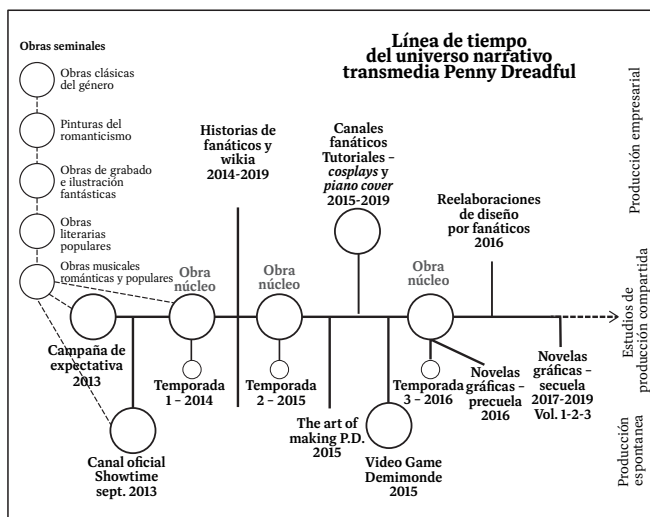


Figura 7. Línea de tiempo que recupera el proceso de construcción del universo narrativo fantástico en *Penny Dreadful*

Fuente: elaboración propia.

Al integrar las narrativas transmedia a la estructura de las nuevas formas de lo fantástico, comparten estrategias que van a caracterizar los procesos de producción de los universos simbólicos. Estos procesos son esbozados por Konzack (2018) y Mark J. P. Wolf (2018) (en “Transmediality” y *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, respectivamente) a partir de cinco formas que asume la adaptación: descripción, visualización, auralización, interactivación y desinteractivación. En la tabla 4 se muestra cómo se plantea cada una de estas formas.

Tabla 4. Formas de adaptación

Formas de adaptación	Descripción	Cuando un trabajo audiovisual se plasma a partir de descripción textual, como en la narración.
	Visualización	Cuando un trabajo no visual se desarrolla en una imagen fija o en movimiento.
	Auralización	Ocurre cuando un texto es leído en voz alta o es interpretado sonoramente a través de medios acústicos (radio). En este proceso, las alusiones no verbales se convierten en efectos sonoros.
	Interactivación	Ocurre cuando un trabajo no interactivo se vuelve interactivo, como sucede en el paso del texto narrativo al videojuego.
	Desinteractivación	Sucede al transformar un producto interactivo en no interactivo.
	Intervisualización ²²	Adaptación que se da de una clase de visualización a otra: imagen estática a imagen en movimiento y viceversa.

Fuente: elaboración propia que describe las formas de la adaptación con base en las propuestas de Konzack (2018) y Wolf (2012).

La adaptación no es nueva en lo fantástico; este proceso puede reconocerse en las producciones hechas para el consumo POPULAR, como los folletines de terror, las fanficciones y los homenajes narrativos. En estos relatos fantásticos, los arquetipos de monstruosidad se actualizan y se transforman retomando perspectivas de diferentes épocas. En este sentido, Konzack plantea:

Realizar una adaptación siempre implica un desplazamiento. La obra adaptada perderá algunas cualidades del original y adquirirá otras nuevas. [...] Esto significa que una adaptación nunca es exactamente la misma obra que el original. En algunos casos, la adaptación es muy similar al original y, en otros, es imprecisa y se aleja de él.²³ (2018, p. 135)

Por eso, hay diferentes valoraciones (positivas y negativas) de las obras derivadas, evaluaciones que dependen del reconocimiento de

22 Esta categoría constituye un último tipo de adaptación que Konzack no establece en su texto de manera explícita, pero que se propone en esta investigación a partir del análisis de los ejemplos que desarrolla en el texto.

23 “Making an adaptation always involves a displacement. The adapted work will lose some qualities of the original, and also gain some new ones. [...] This means

los arquetipos que validan o invalidan las reelaboraciones que se hacen de estos. Pero, sobre todo, hay una audiencia, una comunidad que identifica, reconoce y ubica los relatos en el seno de una tradición que ha sido siempre una tradición intermedial y multitemporal.

an adaptation is never quite the same work as the original. In some cases, the adaptation is very close to the original and in other cases the adaptation is loose and far from the original.”

Capítulo 2.

Ceci n'est pas une Oeuvre.

De la noción de obra a la de universo narrativo fantástico transmedia

Este segundo apartado busca entender la apertura del concepto de obra en los procesos de la creación narrativa y artística de la narratividad fantástica transmedia. Para ello, se desarrollan seis aspectos con los cuales se abordaron las características del universo narrativo de *Penny Dreadful*, revisando la concepción de obra individual en arte, para pensar en otras posibilidades de nominación en las narrativas transmedia, como con las de tejido narrativo y universo narrativo. Los aspectos abordados son:

- La heterogeneidad de los códigos y sistemas de representación.
- El paso de lo lineal a lo multiforme.
- La propuesta de traducción intersemiótica.
- Las formas y efectos del diálogo transtextual.
- Las transformaciones de la noción de obra de arte a partir del contexto digital.
- La configuración de un universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*.

En primera instancia, *la heterogeneidad de códigos o sistemas de representación* es esencial en la convergencia de medios que potencia

la construcción de universos narrativos transmedia. Este aspecto puede abordarse a partir del análisis de las relaciones que se dan entre los códigos, los medios, los contenidos y los distintos referentes narrativos. En este sentido, se propone la exploración de dos tipos de relaciones: lineales y asociativas, que pueden dar cuenta de la manera en que se vinculan códigos diferentes en una misma construcción narrativa.

Con esta propuesta se hace evidente el paso de las *narrativas lineales a las multiformes*, pues se muestra el fortalecimiento de la multiplicidad y la interactividad ya presentes en formas de creación narrativa y artística anteriores. Así, se acentúan procesos como la construcción de versiones y la serialización. Debido a esta dinámica, que implica la convergencia de medios, se plantea que los sistemas de representación se encuentran para producir nuevos discursos y formas de pensamiento; además, se dan procesos como la digitalización, la refundación y el remezcla, como parte de las nuevas dinámicas de creación en los universos narrativos transmedia.

Igualmente, se establece que muchos de estos cambios se deben a la consolidación de la *web 2.0* como espacio tecnológico que posibilitó la apropiación de contenidos provenientes de distintos medios y, a su vez, la realización de procesos de interacción y conexión en comunidades que construyen y aprenden juntas. Por ello, aparecen otras lógicas: intertextuales, intermediales e intersemióticas para la construcción narrativa.

A partir de estas nuevas lógicas de construcción, consumo y difusión, se hace necesario pensar en una propuesta que vincule los diferentes ámbitos de la narratividad transmedia; para ello, se aborda la traducción *intersemiótica* como base del proceso. De esta mirada se destaca que hay un paso de un código verbal a otros (múltiples) no verbales y que la traducción implica un ejercicio creativo, pues no se trata de un traspaso sino de una recreación. Además, se articulan tanto las características materiales de los universos narrativos transmedia como las formas de consumo que inciden en las propuestas de materialización o creación de estas.

Todo apunta al reconocimiento de la *transtextualidad* como base composicional y creativa desde la que podría interpretarse la propuesta de una narratividad fantástica transmedia. Para este caso se toman los planteamientos de Gérard Genette y se destacan cinco formas de la transtextualidad, así:

- *Intertextualidad*, cuando alude, cita o plagia otra fuente.
- *Paratextualidad*, cuando se usan estrategias de edición del texto para referir a otra fuente (solapas, prefacios, epígrafes).
- *Hipertextualidad*, que evidencia la construcción de una nueva versión de un texto precedente.
- *Architextualidad*, que se refiere a la pertenencia a un género narrativo y crea un horizonte de expectativa en la narración más reciente.
- *Metatextualidad*, en la forma de comentario crítico, pues este se desprende de una lectura de una fuente narrativa original.

Cada una de las estrategias presenta formas de acercamiento y diálogo entre narraciones como material creativo y se observa su cercanía con las estrategias propias de las narrativas fantásticas transmedia. Además, se recuperan aspectos de las obras de arte digital (instalaciones interactivas, escultura expandida, entre otras) que dan cuenta del desbordamiento del medio y de los materiales de la obra en el contexto digital.

Partiendo de estas relaciones de interacción de las obras con su materialidad, el concepto de *obra* se transforma, se adapta y reconstruye. Ya las obras no están hechas para ser contempladas pasivamente desde la distancia, sino que plantean —de manera cada vez más explícita— la participación del espectador. Por ende, la actividad creadora pasa a ser pluridisciplinar y abierta a cualquier sujeto, formado o no, que esté dispuesto a realizar acciones para completarla. En este sentido, el desarrollo de esta discusión se apoya en los conceptos de *obra en movimiento* (con estructuras caleidoscópicas o cambiantes) y *obra abierta* (que brinda autonomía creativa al lector-espectador). Estas posibilidades se ven sustentadas

por formas de creatividad que van más allá del individuo como autor único y permiten abrir espacios para la creación cooperativa e incluso corporativa.

Finalmente, el último eje de discusión se sitúa en la necesidad de plantear una categoría que permitiera articular niveles de elaboración de una narrativa fantástica transmedia; para ello, se desarrolló la noción de *universo narrativo* a partir de la resignificación del concepto de *mundo imaginario*. Además, se determina la diferencia entre universo y mundo narrativo transmedia al entender el primero como un sistema abstracto y vasto que permite la expansión potencial de historias; y el segundo, como un mundo recorrido o apropiado a partir de la exploración individual y que se concreta como una manifestación de la heterogeneidad de la experiencia de la audiencia. Finalmente, se incluyen dos conceptos como herramientas para la descripción del universo narrativo transmedia: el de *obra seminal*, entendida como aquella que da origen a una narrativa y a un mundo articulado; y el de *obra núcleo*, que se constituye en un punto de expansión y derivación de nuevas narraciones (ya sea que lo hagan artistas reconocidos o comunidades y fanáticos), pero no necesariamente es la obra de origen de un universo narrativo.

Multiformidad del lenguaje en los sistemas de representación que configuran el universo narrativo en *Penny Dreadful*

La heterogeneidad de las narrativas y los códigos comunicativos que hacen parte del tejido narrativo del universo en *Penny Dreadful* plantean preguntas sobre qué relaciones materiales y simbólicas se establecen en los conjuntos de obras: ¿puede reconocerse y estudiarse cada narración de manera separada y llegar a conclusiones de sentido relacionadas? Y en esa medida, ante la posibilidad de

relacionar las narraciones, ¿cuáles podrían ser las categorías o los tipos de relaciones que subyacen entre sistemas de representación? Ante estas inquietudes y necesidades se recupera inicialmente la postura de la lingüística, a partir de la obra de Ferdinand de Saussure (1945), pues en esta propuesta se plantean formas de comprensión del lenguaje y de la estructura de los sistemas de representación que podrían retomarse para el estudio de la hibridación de códigos en los universos fantásticos transmedia.

Saussure (1945) en el capítulo 3, sobre el objeto de la lingüística, define inicialmente cuáles serían los propósitos de estudio de esta disciplina y por qué el estudio del lenguaje se hace difícil. Plantea que la complejidad del lenguaje está dada por su definición de facultad lingüística, de potencial con el que cuentan los hombres para la comunicación:

Tomado en su conjunto, *el lenguaje es multiforme* y heteróclito; a caballo en diferentes dominios, a la vez físico, fisiológico y psíquico, pertenece además al dominio individual y al dominio social; no se deja clasificar en ninguna de las categorías de los hechos humanos, porque no se sabe cómo desembrollar su unidad. (Saussure, 1945, p. 37)

Retomando esta definición, el lenguaje se caracteriza —y se estudia— por medio de diferentes sistemas que operan como instrumentos para materializar los signos y los mensajes. El lenguaje incorporaría, así, todos los sistemas simbólicos de los cuales es capaz el hombre ya que permite la construcción de códigos diferentes con materiales diferentes según la época, las necesidades de comunicación y de expresión, así como el cambio en las tecnologías que albergan los códigos.

Tradicionalmente se ha estudiado cada sistema de significación de manera independiente y es con la aparición de la semiótica que se empiezan a dar pasos significativos en el camino de estudiar cómo se vinculan sistemas de significación que tienen diferentes propósitos, materialidades y funciones sociales. En este marco, los estudios de comunicación, que hacen hincapié en el cambio de viejos a nuevos medios, han abordado el análisis de las narrativas

transmedia desde la perspectiva de cada código y las características de los medios digitales que los albergan y posibilitan; sin embargo, queda abierta la oportunidad de relacionar los estudios del lenguaje, ya que al entenderlo como posibilidad y, sobre todo, en su heterogeneidad, simultaneidad y multiplicidad, podríamos acercarnos al estudio no ya de narrativas específicas, sino de la narratividad como una *propiedad discursiva de las narraciones* que permite tanto la comprensión de las propiedades de la narración como su uso en construcciones narrativas particulares. En la narratividad transmedia, de manera análoga a la caracterización del lenguaje, se enlazan diversos tipos de narraciones con distintas formas, contextos y estructuras que permiten ver recurrencias alrededor de lo que se considera narrativo (unidades componentes de la narración que aparecen como abstracciones y se actualizan cuando se da un ejercicio narrativo).

Para ver las posibilidades de este enlace entre el estudio del lenguaje y el de la narratividad transmedia (entendida ya no como una narrativa específica, sino como una cualidad de diferentes narraciones que se articulan en la construcción de un universo narrativo transmedial, en el cual emergen de forma material), se hará referencia a dos postulados que caracterizan el concepto de *lenguaje* según Saussure:

3.º El lenguaje tiene un lado individual y un lado social, y no se puede concebir el uno sin el otro.

Por último: 4.º En cada instante el lenguaje implica a la vez un sistema establecido y una evolución; en cada momento es una institución actual y un producto del pasado. Parece a primera vista muy sencillo distinguir entre el sistema y su historia, entre lo que es y lo que ha sido; en realidad, la relación que une esas dos cosas es tan estrecha que es difícil separarlas. (1945, pp. 36-37)

Estos planteamientos pueden orientar la manera en que nos acercamos al estudio de sistemas simbólicos que se hibridan en el contexto de los medios digitales, el cual potencia las relaciones de diálogo y de mezcla entre códigos que aparecen y se vinculan

de manera interdisciplinar y polisémica. Se trata de códigos que evolucionan al ritmo de las comunidades que los utilizan, pero las mismas comunidades cambian sus tendencias de uso con base en las apropiaciones individuales de estos códigos, como ocurre con las lenguas naturales: un sujeto puede recomponer, apropiar palabras precedentes o construir nuevas, así su originalidad hará mella en el código completo cuando otros usuarios adopten estos comportamientos y el uso nuevo se haga colectivo. Es así como mutan los sistemas lingüísticos, a partir de la ruptura individual que luego se vuelve construcción normalizada por todo un grupo de usuarios.

En cuanto a la evolución de los sistemas de representación, es necesario contrastar aspectos sobre el origen de estos para ver cómo cambian, no hablando ya de su materialidad, sino de su función social comunicativa. En particular, es posible señalar que en la actualidad los medios digitales no solo proveen nuevos entornos comunicativos y expresivos, además, les dan cabida a códigos procedentes de los viejos medios que son recuperados por el espacio digital. Esto ha permitido que se mantengan, parcialmente, características de los antiguos códigos, aunque los canales de difusión sean distintos. Por ejemplo, se especuló mucho sobre el detrimento de la escritura por la aparición de los emoticones (*emotion icons*) y sobre su forma peculiar de representar reacciones o estados de ánimo que acompañaban los mensajes. A pesar de los pronósticos más apocalípticos, un sistema no sustituyó al otro; más bien, uno se incluyó como estrategia en el otro código y permitió dar mayor complejidad a la escritura en red.

Por su parte, es posible ver un segundo ámbito de diálogo entre la teoría del lenguaje y la narratividad transmedia, a partir de las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas entre elementos de los códigos que se articulan para expresar. Saussure, en el capítulo 5 de su *Curso de lingüística general*, desarrolla un apartado sobre las relaciones sintagmáticas y relaciones asociativas, que son tipos de relaciones que establece el código de la lengua. El autor las entiende en dos sentidos: como *estructuras que producen órdenes de valores* entre los elementos que conforman un sistema de comunicación,

al tiempo que se consideran materializaciones de nuestra *actividad mental*. Así, estos dos elementos de relación resultan prioritarios, pues permiten describir formas en que el sistema de la lengua les da sentido a los elementos que utiliza para expresar y comunicar.

En primera instancia, la *relación de extensión o relación sintagmática* se describe como aquella que se da en la construcción del discurso, por medio de las palabras, “en virtud de su encadenamiento, relaciones fundadas en el carácter lineal de la lengua. [...] Los elementos se alinean uno tras otro en la cadena del habla. Estas combinaciones que se apoyan en la extensión se pueden llamar sintagmas” (Saussure, 1945, p. 147). Hay, entonces, una forma de relacionar los componentes y es por medio de la linealidad de los elementos del código. Las palabras no se pueden entender de manera simultánea en los planos acústico y gráfico, por ello deben expresarse en cadenas de signos que dependen de su articulación con los elementos siguientes y los precedentes. Esta relación hace evidentes los límites de la materialidad del mensaje pues hay indicios de la finalización del texto o de los mensajes cuando acaba una secuencia y empieza otra.

Así, la categoría de relación sintagmática puede llevarse al análisis de las narrativas transmedia: en los universos narrativos que se crean se encuentran narraciones que tienen cierta concreción, pues representan momentos o aventuras que se desarrollan y terminan. Más allá de estos límites iniciales, estas narraciones pueden entenderse en relación con otras y ocupan un lugar en una cadena de sucesos: pueden ser acciones fundacionales (del universo narrativo, de las historias de los personajes) o ser expansiones (historias derivadas). No significa que cada narración sea lineal en la construcción del relato, más bien, se trata de establecer que en un universo de narraciones cada historia cobra sentido en relación con las que van antes y después. Puede haber relaciones de simultaneidad, pero se va de una interpretación sintagmática, una organización lineal de las historias, a otros tipos de organización que permitan asociar diferentes relatos, así podrían describirse los dos tipos de creación

que hacen los usuarios: lineal restringida a una obra y lineal dentro de una obra derivada más amplia.

En segunda instancia, “fuera del discurso, las palabras que ofrecen algo de común, se asocian en la memoria, y así se forman grupos en el seno de los cuales reinan relaciones muy diversas” (Saussure, 1945, p. 147). Estas son las relaciones paradigmáticas, de carácter asociativo. No dependen de la contigüidad, sino que se dan a partir de enlaces semánticos que se realizan en el texto (como producto del autor) y que el lector reconoce por medio de la reconstrucción en campos de contenido que se vinculan en temas, contextos, afirmaciones, formas de uso del lenguaje que dan ideas sobre la orientación del mensaje y la interpretación del texto. Las relaciones asociativas no tienen límite de orden ni restricción en el número de elementos que las componen pues parten de la iniciativa y del conocimiento previo enciclopédico del sujeto que las establece; así, pueden seguir ampliándose, reconstruyéndose o modificándose en el tiempo bajo la inferencia e iniciativa del lector.

Este segundo tipo de relaciones son las que se privilegian en la construcción de narrativas transmedia, pues se busca que las formas de enlace entre narraciones se abran y se diseminen de manera permanente, además de permitir que las asociaciones se den de manera móvil a partir del conocimiento que tengan los sujetos. En el caso del universo narrativo de *Penny Dreadful* se narra en torno a distintos centros de interés y de referencia que dependen del conocimiento del usuario: si es cercano a las fuentes literarias, entrará al mundo narrativo desde su comprensión de la literatura fantástica y del horror. Si se parte de las referencias plásticas, se hará énfasis en los ambientes que se enlazan con obras pictóricas y arquitectónicas; otros usuarios, llamados por la sonoridad, reconocerán no solo el plano musical (tradicional), sino el plano acústico de la lírica romántica que permite un acercamiento a fuentes de la poesía y la música victoriana popular. Finalmente, aquellos que estén más cercanos a la dinámica de los juegos de rol y las ludonarrativas, entrarán al universo transmedia

a partir de su praxis participativa y enlazarán todas las otras referencias en función del juego. Sin ser exhaustivos, esta breve descripción permite ver el carácter asociativo maximizado de la narrativa transmedia.

Ambos tipos de relaciones (sintagmáticas y paradigmáticas) forman parte de la estructura comunicativa de la lengua y según Saussure dialogan y se complementan para dar lugar a procesos de creatividad e interpretación. Se añade al respecto que “la conexión sintagmática es *in praesentia*; se apoya en dos o más términos igualmente presentes en una serie efectiva. Por el contrario, la conexión asociativa une términos *in absentia* en una serie mnemónica virtual” (Saussure, 1945, p. 148). De esta manera, las relaciones que marcan los procesos de elaboración y de comprensión de discursos están en dos ámbitos diferentes e igualmente necesarios: el de relaciones explícitas que se denotan en los materiales de los códigos y aquellas que se dan de manera connotativa por evocación.

En cuanto a la relación con la narratividad transmedia, esta incorpora diversos sistemas de representación que pueden estudiarse en los dos sentidos mencionados: entendiendo su heterogeneidad, su diálogo con temporalidades diferentes que confluyen en las narraciones y en las formas de los códigos que recupera a partir de la intertextualidad y que pueden ayudar a entender la forma en que distintos sujetos aprovechan los potenciales creativos de cada código por sí mismo, al tiempo que permiten ver la confluencia de códigos en el contexto digital que los hace dialogar y finalmente los hibrida. Por último, para estudiar la narratividad transmedia en la concreción de los productos y de los códigos que utiliza se puede recurrir al estudio de las relaciones sintagmáticas-lineales y las paradigmáticas-asociativas que posibilitan ver cómo cada discurso construye sentido y, luego, la forma en que los diferentes discursos, como parte de un universo narrativo, se asocian de manera compleja a partir de la mezcla de temas, tradiciones literarias y artísticas fantásticas, así como de elementos de la cultura popular en torno al contexto gótico y al horror.

Transformación narrativa en el tránsito de los espacios offline a los espacios sin conexión: de lo análogo a lo múltiple, interactivo y digital

Ya que la narratividad fantástica transmedia aparece potenciada por el espacio comunicativo de los medios digitales, pero innegablemente unida al de los medios comunicativos precedentes (predigitales), es necesario revisar cómo se mantiene este vínculo, ya sea que se hable de procesos y estructuras que se trasladan, se apropian o cambian de un medio a otro.

La interactividad y la multiplicidad no están reservadas a los medios digitales, sino que vienen construyéndose de manera paulatina y en diferentes niveles de complejidad a partir de la interacción entre autores, textos, lectores y contextos de difusión. La linealidad estaría vista como una forma de pensar y articular el mundo por medio de los discursos que se producen y van variando con el cambio de las experiencias humanas que, con el tiempo, se articulan mediante formas múltiples y no únicas. En este sentido, Janet Murray (1999), en su libro *Hamlet en la holocubierto*, revisa la transformación que se da de las *narrativas* producidas como *lineales* a las *narrativas multiformes*. Las primeras narrativas de carácter lineal están marcadas por las condiciones de las tecnologías tradicionales de la comunicación, aún sin componentes digitales, y se van transformando en narrativas multiformes, es decir, “narrativas lineales que luchan contra los límites de los medios predigitales como si fueran cuadros bidimensionales que intentan brotar fuera del cuadro que los contiene” (1999, p. 41). Esta idea puede asociarse con la lógica del marco o del pedestal en las obras visuales y plásticas, un marco que puede expandir y también restringir, la obra misma, aunque esta dé la impresión de salirse de los límites de su propia materialidad y espacio convencional de representación. Murray ve en este tipo de narraciones la construcción de versiones múltiples de una misma situación, cada una de las cuales sería imposible siguiendo una percepción lineal del argumento, pero que logran desarrollarse a partir de una experiencia múltiple de la historia.

Por medio de la inclusión de diferentes *narradores* y *narratarios*¹ se da la percepción de interactividad, por lo que se construyen diferentes miradas de una misma historia con base en la evaluación y la perspectiva de diferentes observadores (ya sea que se hable de narradores externos, testigos no participantes, protagonistas o participantes en momentos específicos).

Así, las narrativas multiformes permiten experimentar el mundo de manera más compleja y adoptan diversos formatos narrativos que juegan con diferentes niveles de interacción. De ahí que se pueda hablar, además de los ejemplos que propone Murray, de los juegos teatrales que rompen la línea del espectador y el escenario para pedir la participación de la audiencia por medio de la improvisación (se puede pensar incluso en las dinámicas participativas del *happening*). También es posible encontrar propuestas de participación en los juegos de rol y en la lectura de novelas policiacas o novelas negras, que implican un reconocimiento de las convenciones del género para poder hacer parte de la situación narrativa, al tiempo que se asume un papel activo develando enigmas, uniendo información dispersa y formulando hipótesis sobre el desarrollo y la culminación de las historias.

En este contexto de narrativas multiformes, la literatura ilustrada se constituye en otro referente de importancia por su propuesta que integra tanto texto como imagen y que ha asumido formatos múltiples, como los del folletín decimonónico que permitió la producción y el consumo de novelas por entregas. Su aparición periódica por suscripción y sus estrategias para mantener en vilo al lector que buscaba resoluciones, así fueran parciales, de las historias, posibilitaron una interacción diferente a la de lectores de novelas acabadas y en formatos tradicionales. Una muestra de ello se presenta con la

1 Narrador y narratario se convierten en instancias de enunciación de todo relato. El primero dispone y emite el discurso, mientras que el segundo ubica a quién va dirigida la interlocución. Su relación es dinámica, pues puede haber múltiples narradores en el relato, así como cambios en el narratario, que puede pasar de ser un personaje a estar ausente o a convertirse en narrador posteriormente.

ilustración de obras como *El holandés errante* (1839) (figura 8) y *El barbero de la calle Fleet* (Sweeney Tod, 1850) (figura 9).



Figura 8. *The Flying Dutchman* (*El holandés errante* o *el Barco demoniaco*), Thomas Peckett Prest (1839)

Fuente: ilustraciones tomadas de <https://www.britishlibrary.cn/en/articles/penny-dreadfuls/>



Figura 9. *The String of Pearls; or the Barber of Fleet Street* (*El collar de perlas* o *el Barbero de la calle Fleet*), escrito por James Malcolm Rymer hacia 1850

Fuente: ilustraciones tomadas de <https://www.britishlibrary.cn/en/articles/penny-dreadfuls/>

Estas narraciones logran ir más allá de las posibilidades de construcción secuencial que establece la materialidad de los medios predigitales mediante dos procesos narrativos que empiezan a privilegiarse: la construcción de versiones diferentes sobre un mismo hecho (versión textual y visual) y la serialización, que si bien puede concebirse como una forma de continuidad, también posibilita la recuperación de relatos pasados, al tiempo que puede interpretarse y disfrutarse la singularidad de cada capítulo, cada historia componente de la totalidad del relato.

Sobre la relación existente entre viejos y nuevos medios y formatos, el trabajo de David Marshall (2004) en su texto *New Media Cultures*, hace evidente que no se trata únicamente de cambios en las formas que adopta la comunicación, ni de una cuestión derivada de los cambios en la tecnología que los produce, sino que se observa una transformación —mucho más profunda— en las condiciones sociales y culturales. Así, se puede reconocer que los formatos digitales recuperan la referencia de formatos de medios precedentes: se encuentran formas impresas, imágenes y sonido (entre otros), que se incorporan y pasan de unos medios a otros; también aparecen cambios y rupturas concernientes a nuevos usos y modos de presentar, combinar y circular estas formas de la cultura: los folletines, por ejemplo, se alquilaban, por lo que un ejemplar era leído por muchas personas, y en el caso de los fanzines aparece la lógica del homenaje y de la imitación, en la que un lector conocedor pasa a contar su propia versión de una historia o un personaje famoso, dando paso así a una especie de consumo creativo y un proceso de reciclaje de formas y materiales precedentes. De ahí que plantee que “los medios de comunicación estaban mucho más claramente delimitados en sus formas antiguas. En nuestras categorías de transformación, aparecen y reaparecen formas concretas de medios de comunicación. Por ejemplo, Internet y la *web* constituyen ahora todas estas formas de medios de comunicación²” (2004, p. 2). Con esto, Marshall explica que las

2 “Media was much more clearly delineated in its older forms. In our categories of transformation, particular media forms appear and reappear. For instance, the internet and the *web* now constitute all these media forms.”

distinciones previas de formatos específicos ya no tienen el mismo sentido en la convergencia mediática digital, pues en ella impera la lógica de la combinación, del desdibujamiento y la diseminación.

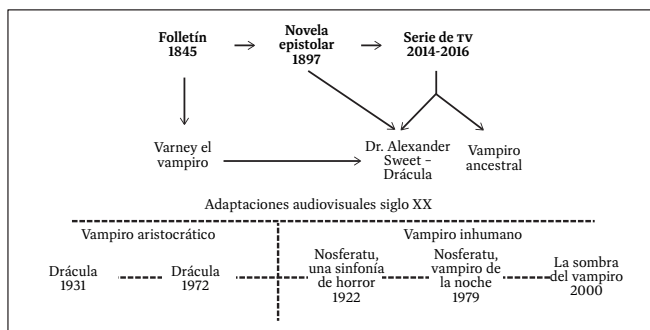


Figura 10. Formas de relación, derivación y reelaboración de la figura del vampiro en *Penny Dreadful*

Fuente: elaboración propia.

En el caso del universo narrativo de *Penny Dreadful*, y en particular de la serie de televisión del mismo nombre, hay muchos procesos de convergencia. Uno de los más evidentes y fructíferos ha sido el de la reelaboración iconográfica y narrativa del vampiro: *Varney el Vampiro*, folletín que data de 1845, fortalece un arquetipo que tendría mucha acogida en el contexto del horror sobrenatural; se trata de un vampiro aristocrático cuya maldad está arraigada en la decadencia de su clase social. Dicho arquetipo tiene dos elementos: por una parte, la iconografía de los grabados que acentúa el aspecto de *dandy* inglés; por otra, el mito del aristócrata venido a menos. En 1897, Bram Stoker reelabora el arquetipo narrativo dándole la categoría de conde rumano y tejiendo una historia en la que el personaje no ha sido corrompido ni cae en desgracia, sino que representa la pureza de la oscuridad y la maldad de los hombres, una especie de condensación de la maldad victoriana de la época. Con esta segunda obra, ya no popular sino canónica, del romanticismo

gótico inglés se inicia un proceso constante de diseminación en el cine que aprovecha las características inhumanas del personaje de Drácula y termina mezclándose con la propuesta del *dandy* aristócrata. Como se presenta en la figura 10, en el universo narrativo de *Penny Dreadful* aparecen rastros de esos dos modelos de personaje vampírico, pero no como una copia sino como reelaboración; el doctor Alexander Sweet no es solo un vampiro aristocrático sino un héroe byroniano, un sujeto caído en desgracia que oscila entre víctima y victimario, un tentador demoníaco y luciferino: libera y condena al mismo tiempo. Por otra parte, está el vampiro ancestral que recupera el arquetipo inhumano; pero no se queda en su representación animalizada superficial, la lleva hasta el extremo de formularlo totalmente bestial (sin vestuario, viviendo como un depredador, un ser bárbaro proveniente de la mitología egipcia, Amón-Ra), un ser primitivo y milenario que compartía su poder con su esposa Amonet, quien al mismo tiempo era su doble femenino. En este vampiro no solo convergen elementos iconográficos del vampiro inhumano, sino que su narrativa se expande al relacionarse con tradiciones no europeas, pero siempre en el terreno de lo ominoso con su estructura de *doppelgänger*.

Con este ejemplo puede verse cómo las narrativas transmedia en los nuevos medios se apropian de “algunas” cualidades y relaciones de los viejos medios para producir contenidos y construir audiencias empáticas y emotivas que recuerdan, al tiempo que generan nuevas formas de producción y de recepción que enlazan con las de sus predecesores. Igualmente, un fenómeno de transformación recurre a los viejos medios que no desaparecen, pero sí se especializan o focalizan ambientes y usos, así que la transformación ocurre de manera recíproca. Una muestra de esto la encontramos en el *merchandising* que, valiéndose de muñecos, juguetes, cartas de tarot y de póquer, máscaras, entre otros, plantea un consumo situado en el juego de papeles en vivo, en la representación escénica espontánea o el juego de colección.³

3 Para observar el fotograma en cuestión, remitirse a este enlace:
<https://www.behance.net/gallery/16348907/Penny-Dreadful-S1>

Procesos de convergencia de narrativas y contenidos predigitales y digitales

El proceso que se acentúa en el diálogo entre medios predigitales y digitales será, entonces, el de *convergencia*. En este sentido, el trabajo de Henry Jenkins (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, es esclarecedor. Puede pensarse que la convergencia se define básicamente por una amalgama de formatos y de medios, pero en realidad el acento se encuentra en el cambio de comportamiento comunicativo; la transformación de los espacios de interacción conlleva un cambio en las formas de participación de los usuarios ya que “los medios de comunicación también son sistemas culturales”⁴ (2006, p. 14), es decir, se trata de espacios simbólicos de construcción de cultura, discurso y pensamiento que se relacionan y se imbrican.

Entonces, las dinámicas de construcción narrativa cambian con la transformación de medios, materiales y productos cuando se integran en un universo transmedia. La convergencia plantea retos de apropiación que sustentan las demandas de participación de las nuevas audiencias, cada vez más activas en el ámbito digital. Jenkins afirma:

La convergencia altera la relación entre las tecnologías, industrias, mercados, géneros y audiencias existentes. Altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que los consumidores procesan las noticias y el entretenimiento. Por eso hay que tener en esto cuenta: la convergencia se refiere a un proceso, no a un punto final o resultado.⁵ (2006, pp. 15-16)

Por ello, la convergencia no es un proceso único, sino una serie de procesos de enlace que evidencian intencionalidades y relaciones nuevas entre contextos, sujetos y productos predigitales y digitales.

4 “Media are also cultural systems.”

5 “Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences. Convergence alters the logic by which media industries operate and by which media consumers process news and entertainment. Keep this in mind: convergence refers to a process, not an endpoint.”

Teniendo como soporte esta nueva lógica de construcción, se destacan algunos procesos que se dan entre medios predigitales y digitales; algunos se derivan de trabajos investigativos que abordan formas específicas de convergencia, otros han sido identificados como resultado del estudio del universo narrativo en *Penny Dreadful*:

- *Digitalización*. Según Bolter y Grusin, “La computadora se ofrece como un nuevo medio para acceder a estos materiales más antiguos, como si el contenido de los medios antiguos pudiera simplemente volcarse en el nuevo”⁶ (2000, p. 45), es decir que el proceso de digitalizar los productos que fueron originalmente creados en medios no digitales tiene como propósito preservar y dar acceso a los usuarios. La versión electrónica de contenidos tradicionales se muestra inicialmente como una mejora y busca permanecer fiel a las características del producto original en el medio antiguo, en un intento de preservar su contexto original de producción y difusión, aunque evidentemente este haya desaparecido.
- *Refundación*. Como parte de la lógica de preservación se plantea un proceso en el que no solo se trata de preservar la integridad de la estructura del producto original en la digitalización, sino que se pretende preservar el aporte cultural y social del producto en el marco de un contexto de conocimiento que ya no es el original. Al pasar al medio digital el producto análogo se revitaliza pues renueva la relación con las audiencias que lo reconocen (cuando lo han hecho ya en el pasado) y también permiten la difusión en nuevos ámbitos y con nuevos públicos. Además, con su reaparición se validan contextos culturales que de otra manera son olvidados o se cierran en el conocimiento especializado de grupos de consumo específico. Este caso se puede ver en particular en la obra núcleo de *Penny Dreadful*, que corresponde a la serie televisiva.

El valor simbólico que está ya captado por las referencias literarias reintroducidas en el texto se comparte con los demás productos culturales que vienen de otros lenguajes

6 “The computer is offered as a new means of gaining access to these older materials, as if the content of the older media could simply be poured into the new one.”

artísticos: pintura, música, teatro, entre otros. Estas producciones proceden tanto de producción cultural de élites, con reconocimiento académico, como de fuentes de producción y consumo populares que no tienen tal importancia; sin embargo, en la interacción de narrativas se hace evidente que hay una nivelación de valor: las que no lo tenían lo adquieren, las que estaban en un lugar de conocimiento enciclopédico exclusivo de especialistas pasan a ser de conocimiento masivo y popular. Esto plantea ganancias y pérdidas, pues mientras que algunas producciones se cargan de valor e importancia, otras se pueden trivializar y perder sus orígenes banalizando su uso sin contextos de interpretación artísticos, pues el contexto pasa a ser de masificación y entretenimiento.⁷

La película *El hombre lobo* es una de las fuentes populares de la iconografía cinematográfica de este monstruo arquetípico y parte de un ámbito de circulación masificado no vinculado a la mitología ni a la cultura literaria canónica. Así, la serie *Penny Dreadful* marca un proceso de refundación de esta figura a partir del cual las nuevas audiencias adquieren un referente de cultura popular que antes no tenían y este pasa de ser una referencia marginal a una central en el marco de la construcción simbólica del personaje. Otro ejemplo de este proceso se muestra en la figura 11: los fotogramas que recuperan y reelaboran un grabado de la muerte de John Done, que se utiliza como referente gráfico de la composición del personaje del nuevo universo narrativo.

7 Para ver un fotograma de *The Wolfman* (1941) de Universal Pictures, y un fotograma de la serie *Penny Dreadful*, revisar los siguientes enlaces: <https://archive.org/details/wolf-man-1941>, <https://www.imdb.com/es/title/tt2628232/>



Figura 11. (Izq.) Retrato póstumo de John Donne (poeta inglés) envuelto en su mortaja. Grabado en talla dulce elaborado por Martin Droeshout en 1632. (Der.) Fotograma de la serie *Penny Dreadful*

Fuente: [Izq.] https://es.wikipedia.org/wiki/John_Donne#/media/Archivo:Donne-shroud.png. Collage de elaboración propia.

- *Remezcla*. Un último proceso que vale la pena destacar y tiene que ver con la creación de productos nuevos a partir de “citas” o fragmentos de productos que tienen características materiales diferentes (texto, audio, video ya sean digitales o no) y pueden superponerse de manera que dan origen a una nueva forma y un nuevo mensaje. Aquello que se retoma de los productos originales no es solo su particular materialidad, sino su contexto y fragmentos de mensajes que son seleccionados de acuerdo con la interpretación del usuario, no con la estructura semántica propuesta por el autor. Además, la remezcla “no declara la verdad, sino que la muestra. Y una vez mostrada nadie puede escapar a su efecto mimético” (Lessing, 2012, p. 109). Esto plantea que el efecto de la remezcla depende en primera instancia del reconocimiento de la referencia original, pues en su identificación hay en sí mismo un mensaje. La referencia permite recuperar un *sentido emocional* que se encuentra en la fuente y que reviste cierta autoridad.

Además, se observan lógicas de relación entre nuevos y viejos medios que mantienen y regulan las formas de interacción entre ellos. Estas lógicas han sido abordadas por múltiples estudios y analistas, trabajos entre los que se destaca la compilación elaborada

por Ryan *et al.* (2014), *The John Hopkins Guide to digital media*, que reúne diferentes perspectivas que van concatenándose en torno al estudio sobre medios digitales y sus alcances.

En primer lugar, aparece la relación entre *medios análogos y digitales* que augura lo que será luego el paso de viejos a nuevos medios. Jake Buckley desarrolla esta distinción afirmando que “lo analógico se refiere a todo lo que es continuo, fluctuante y cualitativamente variable dentro de la comunicación, mientras que lo digital se refiere a todo lo que es discontinuo, delimitado y cuantitativamente controlado dentro de la comunicación” (citado en Ryan *et al.*, 2014, p. 7). La diferencia entre ambas formas de comunicación está dada por la *representación numérica*, que se constituye en la base de la digitalización; este aspecto además de un uso de códigos numéricos para traducir lo material-análogo a lo digital-virtual, plantea un cambio en la lógica de la información registrada que se hace programable y manipulable con el medio digital. Ya en el apartado anterior se mencionaban principios como los presentados por Lev Manovich (2005) en este sentido.

Jessica Pressman continúa desarrollando esta relación con el paso de viejos medios a nuevos medios. La investigadora plantea:

El término *nuevos medios* anuncia su relatividad. Solo tiene sentido en relación con los “viejos medios” y, por supuesto, lo antiguo siempre es históricamente específico. Los términos involucrados no son estables ni verdaderos, sino cualitativos y cambiantes; sin embargo, a menudo se emplean retóricamente, como si existiera una definición común de cultura digital, del libro, impresa, etc. Esta paradoja hace vital que examinemos de manera rigurosa y repetida las formas en que se utilizan lo nuevo y lo antiguo.⁸ (Pressman, citada en Ryan, 2014, p. 365)

Si bien es cierto los términos *viejo* y *nuevo* se mantienen en un contexto de ambigüedad, dado lo cambiante del contexto comunicativo y tecnológico, se destaca que las mediaciones van transformándose

8 “The term new media announces its relativity. It only has meaning in relation to ‘old media,’ and, of course, what is old is always also historically specific. The terms involved are not stable and true but qualitative and changing; and yet, they are often employed rhetorically as if there exists a common definition of digital, book, print culture, and so on. This paradox renders it vital that we rigorously and repeatedly examine the ways in which new and old are used.”

y modifican tanto los procesos como las prácticas culturales, al igual que su materialidad tecnológica y física. De ahí que no se pueda pensar en un reemplazo claro de unos medios por otros, sino más bien en una evolución compleja en la que se puede plantear una ecología de interrelaciones: actualizaciones, retos, adopciones de nuevas funciones comunicativas que pasan de unos medios a otros.

Aquí es importante destacar la aparición de la *web 2.0* como un evento determinante, ya que este tipo de entorno digital movilizó tanto las herramientas de participación y creación como el papel que desempeñan los usuarios en la *World Wide Web*. La primera versión de la red tuvo su origen en la década de los noventa y tenía unas posibilidades que se limitaban al acceso a contenido textual e hipertextual muy sencillo; además, propició espacios para la interacción por medio de chats restringidos a la digitación de mensajes para establecer mensajería de manera sincrónica. Así, la *web 2.0*⁹ se constituye en un nuevo espacio tecnológico y un nuevo contexto para la práctica social. Brayan Alexander (2008) plantea que esta versión de la *web* se enfoca

en el microcontenido y las conexiones sociales entre personas. También ejemplifica que el contenido digital se puede copiar, mover, alterar, remezclar y vincular según las necesidades, los intereses y las capacidades de los usuarios, algo totalmente contrario a los derechos de autor tradicionales y recientemente ampliados.¹⁰ (p. 151)

Uno de los cambios fundamentales de esta nueva tecnología está dada por la aparición del *social software*, es decir, surgen espacios

9 La denominación de *web 2.0* aparece en el 2005 y se debe al programador Tim O'Reilly, quien acuñó la denominación para describir el avance en la tecnología vinculada a la red mundial de información y describía una mezcla entre tecnologías digitales ya reconocidas y otras emergentes. Todo esto estuvo en el contexto del trabajo de grandes corporaciones y nuevas empresas que se insertaban en el mercado del diseño de aplicaciones. La aparición de esta versión de la red plantea, entonces, una hibridación medial y tecnológica, así como un cambio conceptual y una nueva ecología digital.

10 "On microcontent and social connections between people. It also exemplifies that digital content can be copied, moved, altered, remixed, and linked, based on the

para la construcción de comunidades virtuales, con herramientas que van a potenciar servicios y procesos de interacción entre usuarios e información a partir de intereses compartidos. La tarea de la conexión se hace más compleja y va a transformar la imagen generalmente estable de la página *web*. Ya sea que se hable de blogs o de espacios colaborativos como los de las redes sociales, no se trata de construcciones de una página, sino de muchas que convergen y se van moviendo, adaptando o desapareciendo. Es un espacio para el flujo de información y para el cambio constante que va a poner énfasis en la construcción de “piezas de microcontenido para un proyecto colectivo, más que trabajar en un solo elemento de contenido más amplio”¹¹ (Alexander, 2008, p. 153). Así, hay un cambio en las características de los productos que se obtienen, pues los usuarios transforman las estrategias de producción para posibilitar la construcción en colectivo y esto hace variar la forma, su extensión y la profundidad de los productos, así como las posibilidades de combinación, reutilización y socialización.

En el caso del universo narrativo de *Penny Dreadful* son varios los espacios de producción narrativa de la *web* 2.0 que se vinculan por medio de las redes sociales. El primero que se encuentra es la página oficial de Facebook de la serie: <https://www.facebook.com/PennyDreadfulOnShowtime/>.

needs, interests, and abilities of users —quite against the grain of both traditional and recently-expanded copyright.”

- 11 “Pieces of microcontent to a collective project than to work on a single item of larger content.”

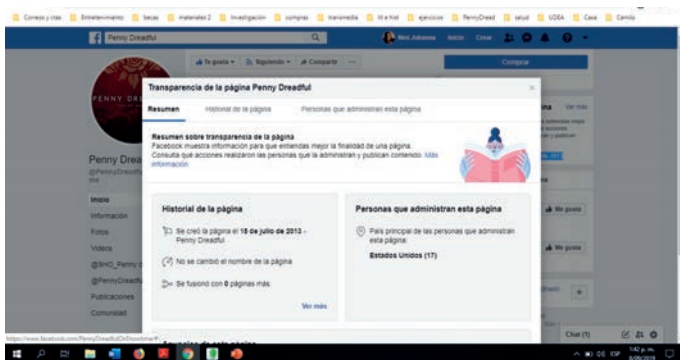


Figura 12. Información de la página oficial de *Penny Dreadful*, gestionada por la compañía Showtime

Fuente: información de seguridad de la cuenta pública de *Penny Dreadful* en: <https://www.facebook.com/groups/3002818689764158>

Este espacio fue abierto intencionalmente por la empresa productora Showtime como parte de una campaña de expectativa en julio del 2013, un año antes del lanzamiento oficial. El grupo sigue abierto, pues tenía la intención de aprovechar la cohesión de la comunidad para lanzar, en diciembre del 2019, la campaña de expectativa de la segunda historia asociada a *Penny Dreadful*¹² en el 2020 (*Penny Dreadful*, *City of Angels*, que tuvo una sola temporada y desarrolló una historia policiaca y de horror, en lugar de gótica), con una nueva estructura narrativa que buscaba recuperar la audiencia ya consolidada. Aunque el espacio se abre bajo el control creativo de la empresa, es innegable que la plataforma permite procesos de interacción que se tornan espontáneos entre los fanáticos que no solo responden a los deseos corporativos, sino que logran generar narraciones y diálogo creativo. La plataforma dispone de varias herramientas (tabla 5).

12 La serie de televisión que salió como obra núcleo del universo transmedia contó con tres temporadas, que se desarrollaron entre el 2014 y el 2016. En el 2020 se retoma el nombre para tratar de dar pie a una franquicia, pero se lanza una nueva historia que no continúa la estructura inicial y no funciona comercialmente, por lo que solo tuvo una duración de una temporada.

Tabla 5. Descripción de las utilidades del grupo de Facebook oficial de *Penny Dreadful*

Utilidades	Posibilidades
Fotos, videos y GIF	Material visual de la empresa compartido en redes. Fotogramas de la serie, las novelas gráficas, tráiler, extractos del videojuego.
Comunidad	Etiquetar amigos Compartir <i>hashtags</i> para circular ideas, concursos y formas de identificación de las comunidades: #DreadfulArt #Dreadfuls #FanArtFriday #RenewPennyDreadful #PENNYDREADFULTEAM Evaluación de comentarios con emoticones      Respuestas textuales a publicaciones Guardar video, mirar video con amigos o con un grupo. Vínculo con las páginas de Twitter e Instagram

Fuente: elaboración propia.

Este espacio facilita la interacción entre los usuarios y la empresa, así como entre medios, plataformas, formatos y diferentes producciones narrativas derivadas. Dada su amplia gama de herramientas y de estrategias de enlace, la plataforma de *web* social permite que las comunidades narren juntas, piensen colectivamente, recuerden y construyan conocimiento, logren (en algunos contextos) incidir en las decisiones de la empresa de entretenimiento productora de la serie, para lograr que sus iniciativas y gustos sean escuchados en un intento de dar continuidad a las producciones de la serie, el videojuego y el canal de GIFs, entre otros.

Una última relación que reviste importancia en este recorrido por la convergencia tiene que ver con la *interactividad*. Peter Mechant y Jan Van Looy la describen como

una relación activa entre al menos dos entidades, que pueden ser personas u objetos. A menudo, se dice que un mensaje es “interactivo” cuando está relacionado con varios mensajes anteriores (a diferencia de un mensaje “reactivo”, que solo se relaciona con un mensaje anterior).¹³ (Citado en Ryan, 2014, p. 302)

13 “An active relationship between at least two entities, which can be people or objects. Often a message is said to be ‘interactive’ when the message is related to a number of previous messages (in contrast to a ‘reactive’ message, which only relates to one previous message).”

La interacción determina lógicas de relación que abordan:

- la *estructura de los productos* que en su construcción intertextual potencian el diálogo entre fuentes y lectores, ya sea por los contenidos o por la disposición de materiales;
- una *forma de organizar la comunicación* que implica dialogismo, es decir, intercambio de voces y saberes y
- los *procesos cognitivos* de asociación que subyacen a la interacción entre productos y usuarios. Respecto de esta última lógica, Mechant y Van Looy plantean que existen tres niveles de complejidad en la interacción: de sujetos a sujetos, entre sujetos y textos y de los sujetos con sistemas (2004, p. 304).

Como se muestra en esta síntesis de procesos, la convergencia debe entenderse de forma compleja en por lo menos tres dimensiones: la correspondiente a las características de los productos y su materialidad; la que involucra el diálogo de contextos de consumo y difusión y la que se refiere a los espacios de producción e interacción. La convergencia, en esta medida, permite establecer cercanías y distancias entre sujetos, productos, medios y plataformas para dar soporte a la transmedialidad característica de ciertas formas narrativas que emergen en el ámbito de los medios digitales actuales. Por su parte, la digitalización, la refundación y la remezcla tienen lugar de encuentro a partir de la convergencia que es potenciada por la intermedialidad. Estos tres procesos se convierten en estrategias que permiten que un medio (con sus códigos asociados, sus funciones estéticas y culturales, así como sus contextos de uso) interactúe con otros para permitir el intercambio simbólico y la reorganización de formas de representar; de esta manera se integran varios medios con el fin de desarrollar una práctica estética y cultural compleja que se potencia en los entornos digitales.

Nuevas lógicas de la construcción narrativa: reinterpretación de diferentes tradiciones

Como se viene planteando, la narratividad transmedia aparece en un momento en el que convergen tiempos, sujetos de producción y consumo, medios de comunicación y expresión, al igual que tecnologías de la palabra. Así, es de esperarse que esta interrelación se amplíe también a la interacción entre tradiciones de la construcción narrativa de diferentes épocas. Para desarrollar esta idea se traen a colación los aportes de Janet Murray (1999) y George Landow (1995), quienes han investigado sobre el impacto de la tradición narrativa en la construcción de formas y estructuras propias del ciberespacio como las que se dan en el hipertexto, las narraciones multimedia, los juegos de rol, las tradiciones narrativas fantásticas y las narrativas transmedia.

Murray plantea que la aparición del ordenador es una innovación que va más allá del almacenamiento de la información que antes se producía en medios físicos. Defiende que el ordenador “no fue diseñado para transportar información estática, sino para realizar otra serie de operaciones complejas y dependientes unas de otras” (p. 83). Al respecto, puede interpretarse que parte del carácter estático está dado por el papel de archivo que se privilegiaba en los medios no digitales. No quiere decir que el libro, el periódico o los vinilos no establecieran formas de interacción, sino que el ordenador potencia nuevos procesos de circulación capaces de dinamizar la información que las vehicula y permite la emergencia de nuevas formas de representar e interactuar con los contenidos. Así, dependiendo de la época, encontraremos formas en que la narración y el discurso se dinamizan para interactuar con los lectores y las audiencias.

La comunicación y la interpretación se dan como resultado de la relación entre los sujetos y los productos narrativos, por ello, estos procesos pueden verse orientados y potenciados a partir del medio y el código que se utiliza. Hay tantos formatos y propuestas narrativas como comunidades en el mundo, pero para ilustrar

brevemente este punto se puede pensar en casos como los de la literatura emblemática o las narraciones de horror sobrenatural; ambos pertenecen a contextos de conocimiento diferentes y formas de producción distintas, y en ellos se encuentran formas de circulación e interacción con los lectores.

En el primer ejemplo de tipo textual, vemos cómo la literatura emblemática que se desarrolló en el siglo xv (Andrea Alciato es un ejemplo de esta propuesta con su libro *Emblemata*) se produjo amalgamando dos lenguajes artísticos: el literario y el visual. Los emblemas tradicionales constaban de cuatro partes articuladas de manera simbólica y significativamente complementaria. Cada uno debía incorporar un lema (cita de autoridad como título para los lectores); un comentario (descripción literaria o composición breve narrativa que ampliara el sentido inicial del lema y lo actualizara según la perspectiva del emblemista); una imagen (que partiera de las alegorías visuales de la tradición moralista religiosa o erudita de la cultura europea del siglo xv), para culminar con una cartela o marco (que debía dar pistas complementarias a partir de un recorrido visual por objetos, sujetos, plantas o elementos arquitectónicos que daban peso a las ideas textuales y dialogaban con ellas). Para los lectores de los emblemas, cada parte de la estructura permitía acceder a una parte del conocimiento y tanto el disfrute como el reconocimiento la calidad de la composición estaban dados por el descubrimiento de relaciones intertextuales y el develamiento de las referencias ocultas tanto en el texto como en las imágenes. Ambas formas de representación —texto e imagen— aportaban una parte del mensaje y del contexto; así, el emblema potenciaba procesos de narración entre sistemas de representación diferentes y complementarios.

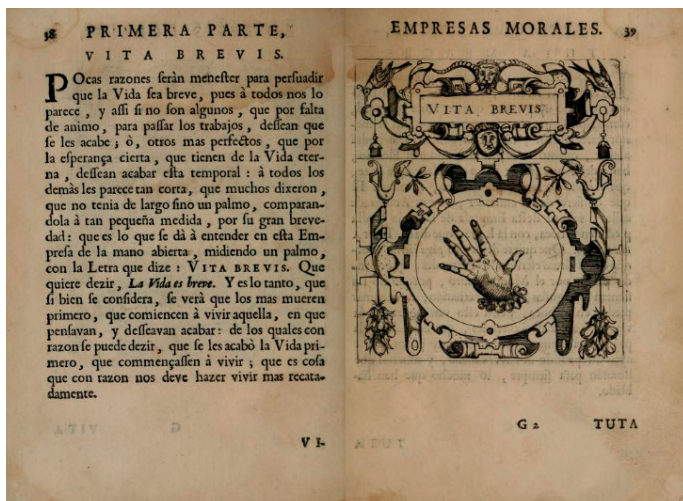


Figura 13. Muestra de literatura emblemática

Fuente: tomado de las *Empresas morales* de Juan de Borja, 1581.

<https://archive.org/details/empresasmorales00borja/page/38/mode/2up>

En el caso de las narrativas de horror (cuyo auge se da entre los siglos XVIII y XIX) se puede hablar de una segunda dimensión de la narración que no está vinculada con una forma y una técnica específicas, sino con el reconocimiento de múltiples producciones pertenecientes a un género narrativo literario específico. Como ocurre con muchos otros géneros (romántico, realista, costumbrista, fantástico, policiaco, entre otros), el lector de narraciones de horror depende del reconocimiento de diferentes aspectos: textos fundacionales; arquetipos recurrentes en personajes, ambientes, temáticas; estrategias de narración a partir de tendencias del género (escritura epistolar, falso manuscrito descubierto, recurrencia a un narrador testigo que valida la aparición de sujetos o sucesos imposibles, etcétera). Quiere decir esto que al leer horror no se lee la unidad de la obra, sino su multiplicidad. El proceso de comunicación estético

literario depende, en buena parte, del enlace con otros productos y el reconocimiento de contextos recurrentes.

Como vemos, no se trata de decir que las narrativas transmedia establecen formas totalmente nuevas de narrar, pero lo que sí encontramos es que reconocen las experiencias de lectura intertextual, intermedial e intersemiótica, ya no para unir dos sistemas de significación o una sola propuesta de innovación de técnica narrativa, sino que, aprovechando la complejidad del tejido en red que se da en los medios digitales, puede plantear un número indefinido de combinaciones y recombinaciones de medios, discursos, estrategias de narración y referentes. Así, los procesos de comunicación estéticos se hacen más complejos al incluir contextos multisensoriales, al tiempo que potencian la recuperación de formas antiguas de narración dadas como antecedentes o influencias que se convierten en algo más que archivos, se transforman en presencias que se actualizan en el espacio digital para enriquecer la interpretación y la participación.

Esta mirada de la actualización de las obras narrativas va de la mano con lo que Murray define como sustancial para las narraciones en los contextos digitales: “Los entornos digitales son sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos” (1999, p. 83). De ahí que las nuevas formas de narración aprovechen las tradiciones anteriores, pero también añadan rasgos propios de los nuevos entornos. Características como la participación, la interactividad y la inmersión contribuyen a complejizar el concepto de obra y se constituyen en prácticas de los usuarios en la red que pueden aprovechar las nuevas herramientas para hacer de su lectura una experiencia estética activa.

Otro aporte para entender las nuevas dinámicas de la narración en los entornos digitales está dado por George Landow (1995) para quien “otro procedimiento consiste en adaptar para la presentación hipertextual unos materiales originalmente concebidos para la tecnología del libro dividiéndolos en lexías discretas, sobre todo cuando contienen elementos multilíneales que requieren la clase de lectura multisecuencial asociada con el hipertexto” (1995, p. 52). Landow

plantea en su desarrollo del concepto de *hipertexto* que las *lexías*¹⁴ son una estrategia de adaptación para las narraciones lineales, así como una propuesta estructural para las obras narrativas multilineales nativas del espacio digital. Se trata de bloques de texto que funcionan como unidades de lectura y de sentido al agrupar fragmentos que se relacionan y se interpretan por contigüidad. Estas *lexías* están hechas como módulos de información que permiten vincular nuevas fuentes o hacer expansiones narrativas, de ahí que sean la base de construcción del hipertexto. Lo que permite la *lexía* es la fragmentación del texto y la dinamización de la lectura, por lo que la obra se hace en cada versión o recorrido de enlaces que actualiza el usuario. Las rutas y posibles combinaciones entre *lexías* reconstruyen una obra que se percibe y se interpreta desde la experiencia del recorrido.

Más allá del hipertexto, el concepto de *lexía* puede trasponerse al de narrativa transmedia a partir de los elementos narrativos que permiten la expansión y diseminación de una historia en múltiples narraciones que logran tener, cada una, autonomía y sentido completo, al tiempo que se articulan con un universo simbólico que las conecta.

Elementos para una lectura intersemiótica

Dado el recorrido que se plantea entre la convergencia de medios y la convergencia de tradiciones narrativas, se establecen formas particulares de diálogo y de mezcla que se convierten en retos de interpretación y de producción tanto para los creadores como para las audiencias. Así, este apartado busca esbozar las relaciones

14 En el *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje* se define *lexía* como “unidad de lectura que, como escribe Barthes, ‘comprenderá o bien una serie de palabras, o bien algunas frases’” (p. 254) se trata de una unidad comprensible que logra comunicar y encierra sentido completo en sí mismo, por lo que se define como “el mejor espacio posible donde puedan observarse los sentidos”.

intersemióticas como opciones de elaboración y comprensión que se tienen cuando los productos se dan en el contexto de los medios digitales y cuando estos asumen la lógica de la transmedialidad.

La discusión para definir qué es la *traducción intersemiótica* nace con la aparición del concepto en la obra del teórico ruso Roman Jakobson, quien en su texto “En torno a los aspectos lingüísticos de la traducción” (1975) plantea que el proceso interpretativo es complejo y requiere de acciones que permitan la comprensión, ya sea que se hable de un vocablo nuevo o de una palabra que pasa del desconocimiento al conocimiento en la misma lengua, de una lengua a otra o de un sistema verbal a uno no verbal. En los tres casos hay una coincidencia y es la necesidad de traducir como una forma de conocer. Una palabra nueva o que cambia de forma de representación plantea la aparición de conocimiento nuevo y formas nuevas de representación, por lo que Jakobson propuso que la traducción puede ser de tres tipos:

- *Traducción intralingüística*, o reformulación que implica procesos de parafraseo y se utiliza para introducir palabras nuevas en la lengua usando signos del mismo sistema para describir y definir la novedad.
- *Traducción interlingüística*, o traducción en el sentido tradicional. Es una forma de interpretar una palabra a una lengua que no es la de origen del mensaje.
- *Traducción intersemiótica*, o transmutación. Esta plantea el paso de un elemento lingüístico —la palabra— a un sistema de representación no lingüístico (icónico, musical, plástico, espacial, entre otros sistemas de representación no verbales).

En los tres casos hay una coincidencia y es que el proceso de comprensión implica creación, pues no se parte de cero. Un signo se entiende a partir de otros signos que lo explican, lo construyen o lo contextualizan. De esta manera, interpretar y crear se convierten en una misma acción.

Siguiendo la propuesta de convergencia de narrativas transmedia en el contexto de los medios digitales, asistimos a una época en que la confluencia de diferentes medios, sistemas de significación y

contextos de comunicación y difusión es la constante. De ahí que la apuesta por la *traducción intersemiótica* sea pertinente para abordar estas nuevas producciones narrativas.

Mezcla de signos y procesos creativos en el contexto de los medios digitales. De la intermedialidad a la transmedialidad

Para completar el camino conducente a la producción de universos narrativos transmedia es necesario pasar por las categorías o ámbitos de producción creativa y cultural que se han venido desarrollando desde finales del siglo XX en el contexto de los medios digitales. Por ello, el concepto de *intermedialidad* se constituye en un antecedente importante de este recorrido. Primero, se encuentra el multimedia que planteaba más o menos la contigüidad de mediaciones para construir un mensaje que se adoptaba por yuxtaposición; y luego aparecen producciones digitales con distintas materialidades que empiezan a articularse y a construirse de manera complementaria y no por acumulación de medios, sino que plantean una amalgama tanto material como conceptual en la intermedialidad.

Según Humberto Ortega (2016), la *intermedialidad* puede entenderse en tres sentidos que no son excluyentes sino complementarios: como adaptación (de un medio a otro); como traducción técnica de un medio o lenguaje a otro (como ocurre cuando la literatura retoma y reelabora elementos narrativos que son propios de un tipo de formato o lenguaje distinto y se los apropia [el *zoom*, el montaje, etc.]), o como fusión de nuevos y viejos medios, de manera que se generan composiciones y relaciones orgánicas entre medios análogos y digitales.

La diferencia entre intermedialidad y transmedialidad estriba en que la segunda se expande en diferentes medios, plataformas y pantallas, mientras que la composición de la primera se hace integrada y a través de una mediación a la vez. Además, la intermedialidad no implica la construcción de mundos narrativos articulados

en los que productos independientes adquieren sentido narrativo diferente cuando se acercan a otras producciones del mismo universo ficcional, sino que se trata de productos únicos que tienen materialidades diferentes que se articulan.

Será Carlos Scolari (2013) quien reúna las características que diversos analistas y productores han propuesto como fundamentales del fenómeno transmedia. Esta reunión aún no articula todos los aspectos, pero los plantea en una sucesión que permite ver las coincidencias; las narrativas transmedia se pueden reconocer, entonces, con base en las características de los productos y del consumo. Así, se destacan los planteamientos de Henry Jenkins y Jeff Gómez, quienes establecen, cada uno, las características de lo que consideran es una narrativa transmedia. En sus propuestas se logra identificar que algunas de las características tienen que ver con aspectos de las narrativas transmedia y los productos que derivan de ellas; mientras que otras se refieren más a los procesos y tipos de consumo que promueven y requieren. En la tabla 6 se sistematiza una síntesis de estas discusiones.

Tabla 6. Propuestas de articulación para la caracterización de narrativas transmedia

Características de los productos	Características del consumo
Henry Jenkins	
Expansión: práctica viral de construcción de narraciones en entornos de red. Se expande el relato, su capital simbólico y su valor económico. Puede darse de manera intencionada o programada por las empresas de entretenimiento.	Profundidad: a partir de la “penetración dentro de las audiencias” (Scolari, 2013, p. 40). Se trata de llegar a grupos de consumidores que se vuelvan <i>seguidores</i> de las narrativas.
Continuidad: de las historias iniciales en diferentes medios y plataformas de difusión. Esta continuación debe tener coherencia pues se trata de mantener la <i>identidad</i> de la historia y sus componentes.	Inmersión: se da a partir del reconocimiento minucioso del mundo ficcional propuesto. Está relacionada con las ludonarrativas (videojuegos) y la exploración del espacio narrativo.
Multiplicidad: de versiones de una historia que pueden cambiar elementos de desarrollo originales, pero puede apartarse, parcialmente, de la historia. No continúa, sino que plantea un desarrollo paralelo.	Extraibilidad: se define como práctica de consumo de <i>gadgets</i> y <i>merchandising</i> que sale de objetos del relato y son llevados al contexto de la cotidianidad de los consumidores.

Características de los productos	Características del consumo
Construcción de mundos y mitologías: este aspecto marca que no se trata de la mera elaboración de relatos, sino de la construcción de un mundo ficcional donde el relato y sus personajes puedan existir. Esto posibilita la expansión y construcción de nuevas narraciones a partir de un andamiaje mitológico y simbólico que justifique y sustente el mundo narrativo.	Realización: implica consumo activo con la reacción que tienen los usuarios. Estos no solo consumen, sino que emprenden acciones de promoción y creación a partir de las narrativas transmedia.
Serialidad: este rasgo permite la construcción de narraciones por entregas y está estrechamente relacionada con narraciones populares episódicas precedentes (folletín, fanzine).	Convergencia empresarial: articulación de diferentes actores económicos que participan en la producción y distribución transmedia. La oferta de consumo se coordina con la demanda para mantener la coherencia del mundo narrativo.
Subjetividad: se reconoce como el entrecruzamiento de voces narrativas (canónicas y aficionadas) que confluyen en los relatos transmedia.	Construcción de espacios para la interacción y la participación: de los usuarios. Esto implica diseñar espacios que permitan la interacción con los fanáticos, pero también que se aproveche para el monitoreo de audiencias.
Equipos interdisciplinarios de creación: la coautoría se da de manera explícita y programada. Se trata de creación en colectivos especializados. Como se verá, esta práctica también la adoptan creadores fanáticos y no especializados.	

Fuente: elaboración propia a partir de aspectos característicos de las narrativas transmedia desde la perspectiva de Henry Jenkins y Jeff Gómez, citados por Carlos Scolari (2013).

La diferencia fundamental entre estas dos propuestas de caracterización de las narrativas transmedia estriba en la definición de su origen, es decir, en decidir si una narrativa transmedia se da de manera programada y diseñada previamente, o si emerge a partir de contribuciones espontáneas, no buscadas de antemano. En todo caso, se hace evidente que son características que responden a los dos niveles (producción y consumo) y muestran de manera complementaria qué aspectos marcan y distinguen la transmedialidad de la intermedialidad.

Procesos de transtextualidad: formas del diálogo, rastros y trasgresión de las fuentes

Una de las dinámicas que contribuyen a reconocer y construir la composición específica de una narratividad transmedia está dada por la “intertextualidad radical” (Jenkins, citado por Scolari, 2013, p. 34). Así, a fin de describir esta tendencia que prima en la transmedialidad se hace necesario profundizar en las posibilidades creativas que aporta la transtextualidad. Por ello, se acude a la propuesta teórica de Gérard Genette en su libro *Palimpsestos. La literatura de segundo grado* (1989), en el cual la transtextualidad se desarrolla mediante procesos que en otras perspectivas se denominan intertextuales y que equivalen a diálogos entre fuentes y obras artísticas literarias.

Podríamos abrir el contexto de la teoría de Gérard Genette diciendo que se trata de una propuesta en la que se privilegia el estudio de las relaciones de interacción entre las obras. Genette plantea un camino que nos permite seguir el curso de las relaciones que el autor teje en un texto y otros textos a partir de los cuales emerge la obra literaria y con los cuales plantea distintos tipos de diálogos dependiendo del nivel en el que se vinculan unas obras con otras.

De esta manera, se propician procesos de interacción creativa entre autores que se hacen lectores en profundidad de la tradición y las propuestas creativas que les preceden, estableciendo diálogos entre propuestas estéticas y artísticas de otros creadores y la producción propia. Esta interacción se convierte en la base dialógica de la creación de nuevas obras que parten de la interacción con *poéticas, visiones de mundo y conocimiento técnico artístico*. Así, Genette propone las siguientes cinco tipos de relaciones transtextuales (entre textos y fuentes).

Intertextualidad

Esta primera relación fue propuesta y explorada por la semióloga Julia Kristeva, quien establece el paradigma terminológico que adopta Genette. Recuperando este antecedente, Genette define la intertextualidad como “una relación de *copresencia* entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro” (1989, p. 10). Aquí es fundamental entender lo eidético como la esencia conceptual, la idea que identifica la obra referida y que aparece como una representación de la voz del texto. Esta aparición reviste diferentes grados de explicitud y literalidad por lo que puede hablarse de tres estrategias que evidencian la copresencia de otras obras en: *la cita* (cuando se retoma el discurso directo o indirecto de otro texto y se identifica la fuente); *el plagio* (cuando se retoma el otro texto, pero no se identifica el origen) y la alusión (cuando la referencia se da de manera reelaborada y no literal a partir de discurso indirecto y de parafraseo). Estas estrategias marcan no solo un recurso esporádico sino una red de interacciones y diálogos que se mantienen a lo largo de toda la construcción narrativa.

Paratextualidad

Este segundo tipo de relación se da de manera más distante con una fuente principal única de diálogo, pero más cercana a la interacción con un *campo de referencias complejo* ya que a partir del uso de estrategias textuales se orienta en una dirección, se limita o se abre el proceso de lectura e interpretación de la obra. Se trata de estrategias como las que se describen a continuación:

El título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, al pie de página, finales; epígrafes; ilustraciones; fajas, sobrecubiertas y muchos otros tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas, que procuran un entorno (variable) al texto y a veces un comentario oficial u oficioso del que el lector es más purista y menos tendente a la erudición externa no puede siempre disponer tan fácilmente como lo desearía y lo pretende. (1989, pp. 11-12)

Metatextualidad

Como tercer tipo de relación se plantea la forma del “comentario que une de un texto a otro texto que habla de él sin citarlo (convocarlo), e incluso, en el límite, sin nombrarlo” (1989, p. 13). El comentario sobre el texto permite la reseña y la descripción de la fuente y también favorece y requiere de la evaluación crítica. No en el sentido de crítica literaria, sino de interpretación del texto y consideración sobre su valor en el contexto del lector. Permite, además, que la evaluación del comentario incluya diferentes matices: calidad del texto, lugar en la tradición narrativa, novedad técnica o temática, así como empatía emotiva y sensible con el lector.

Hipertextualidad

Genette afirma que este cuarto tipo de relación evidencia la unión entre “un texto B (que llamaré *hipertexto*) con un texto anterior A (al que llamaré *hipotexto*) en el que se injerta de una manera que no es el comentario” (1989, p. 14). Aunque la definición es algo ambigua, lo que puede afirmarse de la hipertextualidad es que un texto inicial da origen a otros a partir de estrategias que lo transforman de manera compleja. Así, el hipotexto puede transformarse (en una nueva versión) a partir de la imitación estructural del original (género literario y estructura narrativa), la imitación del estilo, o la modificación de la intención (pasa de ser serio a satírico o lúdico; o de cómico a serio).

Architextualidad

Este último tipo de relación transtextual es el más complejo, abstracto e implícito, ya que se hace énfasis en el reconocimiento del género o los géneros narrativos a los cuales pertenece o con los cuales dialoga la obra. La relación con un architexto (un género narrativo específico) puede darse de manera explícita al ser mencionada en la obra, puede ser escondida por medio de rastros y alusiones o puede negarse de manera categórica: “se trata de una

relación completamente muda que, como máximo, articula una mención paratextual, de pura pertenencia taxonómica. Cuando no hay ninguna mención puede deberse al rechazo de subrayar una evidencia o, al contrario, para recusar o eludir cualquier clasificación” (1989, p. 13). Al señalarse, eliminarse o negarse los vínculos con uno o más géneros narrativos se establece un diálogo con la tradición estética literaria que impacta en el *horizonte de expectativas* del lector y permite reconocer la postura del creador con respecto al canon.

Estos cinco tipos de relación intertextual ponen en evidencia la complejidad de los diálogos que se establecen entre obras y fuentes en el proceso de creación narrativo. Así como estas estrategias postulan mecanismos de elaboración de narraciones complejas, se pueden incluir como parte de las estructuras de creación que hacen parte de los relatos en los entornos digitales, en los cuales el reconocimiento de fuentes y referencias está potenciado gracias al entorno digital.

También es posible reconocer que el problema de las influencias, las adaptaciones y la autoría transgredida no es nuevo ni exclusivo de los contextos digitales ni literarios; además, este tipo de relaciones presenta las influencias como detonantes creativos y como homenajes de un autor a otro. Por ello, sirven de mediaciones para determinar factores de prestigio y reconocimiento cultural, económico e ideológico que permiten sustentar el reconocimiento y favorecer la circulación de las nuevas obras.

Así, en las narrativas transmedia se observa que las relaciones transtextuales rebasan el límite de las obras narrativas pues permiten el diálogo entre obras de arte que se dan en diferentes lenguajes, como las obras pictóricas, las musicales, las escénicas y las audiovisuales que entran en relación a partir de procesos de apropiación, resignificación, remezcla y adaptación, entre otros. Estos procesos parten del mismo principio de interacción transtextual, pero ya no se da solo entre narraciones, sino también entre estilos, lenguajes, autores y horizontes estéticos.

Transformación de la noción de obra en el arte contemporáneo y el arte digital: condiciones en la construcción del universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*

Después de hacer un breve recorrido que va de los medios análogos a los digitales, y de mostrar cómo las lógicas narrativas de distintas tradiciones, medios y formatos se mezclan y se integran, se hace necesario revisar cómo dicha convergencia va de la mano de un cambio profundo y paulatino en el concepto tradicional de obra artística como unidad. Esta concepción ha venido mutando, como se vio a partir de la presentación de las relaciones de transtextualidad, pero su transformación fundamental aparece con la ruptura que generan las vanguardias artísticas de comienzo de siglo xx.

Al respecto, el trabajo compilatorio de Simón Marchán Fiz (2006), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, incluye varios autores y ensayos sobre los cambios que marcan el concepto de obra de arte desde diferentes campos artísticos. Uno de estos trabajos es el de Adolfo Sánchez Vásquez, quien en el capítulo titulado “De la estética de la recepción a la estética de la participación” describe cómo el papel —cada vez— más activo de los usuarios (lectores, consumidores, espectadores y audiencias) influye en la movilidad del concepto de obra. Afirma que “al reflexionar sobre la praxis artística de nuestro tiempo, hemos de tener presentes las tres instancias insoslayables de esta praxis: *sujeto creador, objeto producido y recepción de este producto*” (Sánchez, 2006, p. 17). El centro de la discusión sobre qué era una obra artística estaba en el análisis de su materialidad, su propuesta estética, el tipo de relaciones que establecía con la tradición, y se priorizaba, también, la perspectiva del artista, quien definía en qué consistía su proceso creativo, la forma en que construía sentido y manifestaba muchas veces cuál era su intención con la obra. Sin embargo, el aspecto relativo al papel

del espectador y la recepción quedaba relegado. Así, el siglo xx se convierte en el siglo de la recepción, el ámbito en el cual usuarios de todo tipo van a empoderarse y a influir en la transformación de la concepción de obra de arte.

Esto plantea una interdependencia de las tres instancias esenciales de la comunicación estética, pues no se trata de ver cómo los sujetos operan sobre los objetos, sino cómo el cambio en el contexto cultural y en los espacios de producción y socialización plantean una afectación sobre las funciones que desempeñan las personas en torno a la producción de obras de arte; de ahí que cambien las obras pero también cambien los sujetos de producción y consumo, así como los espacios históricos desde los cuales se hace divulgación. Adolfo Sánchez Vásquez (2006) plantea, en este último sentido, que el museo —como institución moderna que se apropia del espacio para la difusión y la *contemplación* del arte— se diluye, pues juega a establecer distancias entre el consumidor, el objeto de arte y los productores, por lo que, al aparecer el consumo digital, las barreras de acceso se van desdibujando hasta desaparecer, de cierta manera.

En esta misma dirección se encuentra la propuesta de Frank Popper en *Arte, acción y participación*, trabajo en el que desarrolla la idea de que “las relaciones entre hombre y el entorno son más dinámicas que estáticas” (1989, p. 9), por lo que, con el cambio en los ámbitos de creación y los nuevos contextos de la comunicación, se van dando transformaciones importantes en la forma en que los artistas conciben lo que es una obra artística. Popper hace evidente que “en cuanto al papel del espectador en el arte que exige una participación, ha cambiado radicalmente desde que este espectador ha sido invitado a dar una *respuesta total*, es decir, intelectual y física a la vez” (p. 10 [énfasis añadido]). Actualmente pide y se espera que el espectador asuma de forma seria su participación en la situación artística que le plantea el artista y que debe no solo interpretar, sino ayudar a construir.

Son múltiples los contextos en los que esta nueva actitud hacia el espectador y de este se convierten en estimulantes para la transformación de las obras: ya sea que se hable del *arte pobre* o el *arte*

conceptual (cuya puesta en forma se aparta de la materialidad de obras anteriores pues abandonan el canon material imperante); o un *arte relacional* asociado a la práctica social y política que recupera estéticas de colectivos y formas de representación con sentido ideológico definido y prioritario en la composición. O que se hable de tendencias como la desarrollada por el *body art*, en la que se “ha llegado a reconciliar lo que podía pasar en los dos extremos: un arte para todos y un arte altamente personal e individual” (1989, p. 24). En este mismo sentido se orientan las creaciones de *obras cinéticas* que en el juego de la perspectiva visual, de efectos ópticos y cromáticos, ejercía una liberación parcial y una participación más abierta del espectador. Así, obras estáticas que por su configuración de materiales tienen organización fija, pueden evocar o sugerir movimiento desde el juego con la perspectiva y la asociación con la participación del espectador que debe moverse, recorrer, es decir, hacer *contemplación activa*. A partir de todas estas experiencias de creación,

algunos artistas han intentado liberarse de la representación estrictamente visual orientándose hacia la exploración de materiales que pueden provocar esta participación polisensorial. Han sido profundamente influidos por el desarrollo de artes conexas, algunos incluso se han incorporado a grupos de investigación pluriartística. La introducción de materiales polisensoriales no incita a salir del ámbito de las artes plásticas para estudiar algunas corrientes experimentales que se han ido abriendo paso dentro del teatro, el ballet, el cine, la poesía y la música. (Popper, 1989, p. 62)

Popper plantea, finalmente, que el proceso de transformación de la obra de arte en el contexto contemporáneo está pasando —y debe pasar— por un ejercicio de reconocimiento de los hallazgos y las propuestas de otras artes (la suya retoma inicialmente artes plásticas y visuales). De esta manera, en la intersección de intereses y exploraciones materiales los artistas se encuentran con prácticas artísticas en las cuales ellos tienen un nuevo papel: no se trata de hacer obra —únicamente—, sino de diseñar un espacio en el que se favorezca tanto la contemplación como la acción; el artista se convierte, entonces, en un *mediador*. Esto ocasiona que se transfieran

responsabilidades y actividades de creación hacia el espectador, pero esta transferencia no es siempre del mismo tipo: puede darse de manera *simbólica* (a partir de selecciones restringidas que le permiten al espectador sentir que contribuye a la organización de los elementos de la obra) o como acción de *transformación real* (en la cual aparecen elementos y acciones espontáneas que construyen la obra). Popper diría que se trata de un intento por llevar a cabo “una nivelación de la jerarquización artística sin que el poder creativo disminuya en nada” (1989, p. 37).

Popper afirma que la tendencia se dirige hacia un nuevo arte, un arte de la acción, un arte participativo y —de alguna manera— popular, en el sentido de que hay coproducción activa y búsqueda de los espectadores. La obra, en este nuevo marco creativo, se transforma y su separación de la realidad se hace difusa, pues el arte no se contempla desde distancias contextuales o desde la línea límite del espacio del museo, sino que está, aparece y se experimenta como un lugar más de la experiencia: “un entorno más humano, ya que pueden penetrar en él una o varias personas a las que ofrece una posibilidad de actividad polisensorial espontánea” (Popper, 1989, p. 10)

Es posible considerar, entonces, la actividad creadora de manera global, como una práctica pluridisciplinar y abierta a cualquier sujeto, sea o no un artista formado, siempre y cuando esté en la disposición de colaborar en la realización de la experiencia:

La participación creciente del espectador ha contribuido a la desaparición del objeto de arte tradicional. En este sentido al menos se ha orientado el arte en la calle y el *happening* [...]. Lo esencial no es ya el objeto en sí mismo, sino la confrontación dramática del espectador con una situación perceptiva. (Popper, 1989, p. 11)

De esta manera, la obra se ha convertido en algo más. Se ha transformado en un hecho, en un acontecimiento en el que convergen intereses, necesidades, invitaciones a la creación, de diferentes sujetos que no pueden ser delimitados exclusivamente como artistas o espectadores pues esa frontera de funciones sociales se ha diluido.

Impacto de la estética digital en la concepción de obra artística

Tratar de establecer un proceso de desarrollo del arte digital no es sencillo. Son muchos los trabajos que han emergido con la perspectiva del impacto de los medios digitales y que han incorporado sus formas narrativas y sus procesos de convergencia y participación; con eso, se hace evidente que más allá de establecer momentos claros de superación o de tendencias cerradas, se podría hablar de trayectorias de artistas, espacios del arte y formas de este que han planteado nuevas maneras de entender lo artístico en el contexto de las ecologías digitales. Se tratará, entonces, de trazar puentes que permitan vincular las discusiones precedentes sobre la lógica de los nuevos medios digitales y cómo no solo ha afectado la estructura y concepción de obra artística, sino que ha generado estéticas propias. Al respecto, se recuperan los trabajos de Rachel Greene (2004) en *Internet Art*, así como los aportes de Christiane Paul y Sean Cubitt (2016) en *A Companion to Digital Art*. Estos pueden ayudar a ilustrar la heterogeneidad de caminos que conducen a estéticas digitales y además hacen evidentes vínculos con prácticas artísticas cada vez más cercanas a las industrias culturales del entretenimiento, a veces como simulacros, otras como contendientes directos e incluso, como formas de lucha por el valor simbólico.

Greene (2004) nos ubica en el contexto de la aparición del ciberespacio “el arte digital (*net art* o *internet art*) reside en una zona en gran parte abierta —el ciberespacio— que se manifiesta en los escritorios de las computadoras en todo el mundo, pero rara vez en las salas de los museos y las galerías del cubo blanco”¹⁵ (p. 8). Se trata de un arte que está desterritorializado y cuya materialización rompe con la convencionalidad de lo objetual. Además, el arte en la *web* plantea espacios de producción y consumo que se

15 “Internet art resides in a largely open zone —cyberspace— manifesting itself on computer desktops everywhere in the world but rarely in museums halls and the white cube galleries.”

entremezclan pues no hay una diferencia precisa o clara de dónde empieza uno u otro.

Esta autora reconoce que el contexto del arte en internet se nutre de diversas experiencias que se desarrollan a partir, sobre todo, de los años cincuenta: casos como el de los artistas de Fluxus (Allan Kaprow, Robert Watts, George Brecht y Yoko Ono), quienes se interesaron en eventos que incluían participación e interacción interpersonal. Como parte de este proceso de transformación y evolución del arte al llegar al ciberespacio se puede acudir a artistas cuyos trabajos empezaron el proceso de transformación de los medios en camino hacia el arte interactivo cuyas prácticas ya estaban presentes en medios análogos. Se destaca Nam June Paik (Corea, 1932-Estados Unidos, 2006) con su propuesta de video arte que logra vincular en *Participation TV* (1963) procesos de transmisión y recepción de video, rompiendo el uso de la televisión solo como reproductora de narraciones e imágenes prefabricadas para consumo masivo, logrando usar los dispositivos para retransmitir imágenes con la participación de los espectadores.

También hay proyectos colectivos como el de *Experiments in Art and Technology* (EAT, 1967), en el que se encontraron tanto artistas plásticos y visuales como ingenieros, para realizar proyectos de *performance* con nuevas tecnologías: video inmersión audiovisual en domos, programación de efectos ópticos y emisión de sonido, entre otros, lo que llevó a establecer grupos interdisciplinarios de creación. Además, se desarrollaron proyectos que empezaron a usar tecnología satelital para conectar participantes en torno a teleparticipación (Sherrie Rabinowitz y Kit Galloway, 1977).

En esta dirección, se encuentra la contribución del crítico y escultor Jack Burnham, quien plantea una *estética de sistemas* (1968) como un trabajo artístico que involucra *configuraciones dinámicas* que relacionan sujetos creativo y receptivos, objetos e información. Esta postura da relevancia a las reglas, interacciones y participaciones más que al objeto de arte como un producto que exterioriza la voluntad y el pensamiento de un sujeto creador en solitario. Burnham plantea que ya no se trata de apuntarle a materializar obras, sino a

relacionar prácticas artísticas en torno a condiciones de interacción y producción compartidas.

Otras miradas para entender el impacto del arte digital hablan incluso de estéticas digitales. “El problema que enfrentamos al trazar una estética de lo digital comienza entonces en el problema del presente, un momento por definición demasiado breve para experimentar todos los artefactos que podrían describirse como estéticos”¹⁶ (Cubitt, 2016, p. 2). El arte en general y el arte en el contexto digital se desarrollan de manera vertiginosa y proliferan de forma que no pueden ser evaluados o interpretados a la misma velocidad de su producción y expansión. Este problema se hace evidente no solo como un aspecto contextual, sino como una marca particular de la producción en red. De ahí que exista todo un cosmos conceptual para hablar de diferentes expresiones que se fueron dando a medida que el ciberespacio y la tecnología digital fueron siendo apropiados por los artistas en diversos lenguajes y contextos de producción. Así, pueden encontrarse denominaciones como arte de nuevos medios, arte electrónico, arte computacional, arte de internet, estéticas posmediáticas, arte telemático, arte virtual, entre muchas otras que se van proponiendo ya en relación con disciplinas específicas (música digital, *performance* interactivo, instalaciones digitales). Para ello, pueden consultarse en detalle los trabajos compilatorios de Christiane Paul (2015, 2016) y Cat Hope y John Charles Ryan (2014).

Sean Cubitt (2016) también plantea que pueden identificarse principios comunes a diferentes expresiones artísticas que se elaboran y circulan por el ciberespacio, como el principio de *no identidad*, cuya base radica en que la imagen —o la producción digital— que circula en diferentes calidades y espacios en la red no es la misma en cada una de sus reproducciones, “esto como estética es turbia e impura”¹⁷ (2016, p. 5). La segunda característica de la estética digital sería su naturaleza *efímera*, que reside en capacidad de reproducción

16 “The problem we face in tracing an aesthetic of the digital then begins in the problem of the present, a moment by definition too short to experience all the artifacts that might be described as aesthetic.”

17 “That as an aesthetic it is muddy and impure.”

indefinida y constante, pero también en su caducidad: los productos que circulan en digital también tienen formas de deterioro que los marcan (color, componentes, completitud, respuesta, que van decayendo con el tiempo). La tercera característica corresponde a la *ininteligibilidad* (*unknowable* en el texto original) referente a la incapacidad humana para entender plena y completamente el código de base que tienen los programas y las herramientas que usa para producir de manera inmediata, inaccesibles en su entramado digital. Se usan las herramientas, pero no se entiende en realidad la forma de los mecanismos digitales que las sustentan.

En esta perspectiva, las narrativas transmedia que hacen parte de la producción en estos entornos digitales no solo se identifican por su capacidad expansiva y las posibilidades de apropiación que les plantean a sus públicos, sino que, además, forman parte de la producción de arte digital y comparten con este elementos de su estética: disuelven la hegemonía de la producción creativa y narrativa de las empresas y artistas tradicionales; logran cambiar los papeles y dar herramientas así como espacios para la producción apropiada de los fanáticos, al tiempo que se expanden de tal forma que es imposible recuperar la totalidad de los productos asociados. De ahí su carácter efímero: aparecen diseminados y circulan rápidamente; su gran cantidad implica que se pierden en el maremágnum de producción haciéndose —muchas veces— invisibles, lo cual hace que desaparezcan. Asimismo, la complejidad de su estructura narrativa es tan alta que su estudio representa retos tanto en el nivel de la descripción interpretativa como en el de la producción creativa.

Nuevas perspectivas de la obra artística y su renovación poética

En respuesta a la apertura de fronteras de la obra y la necesidad de renovar las prácticas y las concepciones artísticas, se fueron generando perspectivas que intentaban entender de qué manera se estaban dando los nuevos procesos de creación y las obras en contextos digitales. En este sentido, se destacan tres propuestas

para entender las transformaciones del concepto de obra: dos se encuentran en la propuesta de Umberto Eco, *Obra abierta* (1992), donde se plantea tanto la *obra en movimiento* como la *obra abierta*, lo que se vincula con el desarrollo que construye Adolfo Sánchez Vásquez (2006) como *estética de la recepción y de la participación*.

Para hilar esta perspectiva, es necesario entender, inicialmente, la relación entre el concepto de obra de arte y el de poética. La primera entendida, tradicionalmente, como “mensaje fundamentalmente ambiguo, una pluralidad de significados que conviven en un solo significante” (Eco, 1992, p. 34). Esta primera acepción nos remonta a dos dimensiones del concepto de obra: es tanto su materialidad (significando) como la significación que construye o el mensaje que pretende comunicar (significado).

Al mismo tiempo que es unidad material y de contenido, tiene una segunda dimensión que es estructural. A esto se refiere la poética, al “*programa operativo* que una y otra vez se propone el artista, el proyecto de la obra a realizar como lo entiende explícita o implícitamente” (Eco, 1992, p. 36 [énfasis añadido]). La obra articula una estructura composicional compleja que permite establecer diálogos con la tradición ya que se enmarca en una tendencia o género artístico; permite, además, articular materiales y contenidos de manera novedosa y necesaria a partir de la recuperación de técnicas y procedimientos propios de los lenguajes que se retomen para la elaboración estética. La estructura posibilita, finalmente, incluir rastros o indicios que ayudan a construir un intérprete (un oyente, un espectador, un lector o una audiencia) adecuado para la obra.

Eco va más allá de esta definición que recoge la tradición. Plantea que la obra debe entenderse como un todo que tiene unidad material, de contenido y estructura, articulada a una *experiencia*:

Ideas, emociones, disposiciones a obrar, materias, módulos de organización, temas, argumentos, estilemas fijados de antemano y actos de invención. Una forma es una obra conseguida: *el punto de llegada de una producción y el punto de partida de un consumo* que, al articularse, vuelve siempre a dar vida a la forma inicial desde diferentes perspectivas. (1992, p. 40 [énfasis añadido])

La obra entendida como experiencia de producción y de consumo cultural se renueva constantemente a partir del lugar que adopte el sujeto, en uno u otro extremo del proceso artístico. Y la experiencia que se produce es polisémica, multisensorial y multitemporal, por lo que cada vez que se accede a la obra se encuentra una configuración nueva, ya que el producto se mantiene en su materialidad, pero se dinamiza en la interpretación debido a que el sujeto tiene nuevos conocimientos que le hacen ver con *nuevos ojos* la propuesta estética.

Obra en movimiento: estructura caleidoscópica

Eco plantea que, aunque una obra pueda tener una estructura material estable aún es susceptible de dinamizar su interpretación a partir de la experiencia, de ahí que hace evidente la potencia del *principio experiencial* y plantea que empiezan a aparecer obras que materializan en su estructura estrategias para potenciarlo. Así, aparecen obras que él denomina *en movimiento* o *caleidoscópicas*, “por su capacidad de asumir diversas estructuras imprevistas físicamente irrealizadas, podríamos definir como *obras en movimiento*” (Eco, 1992, p. 84). Se trata de objetos artísticos que se diseminan en piezas y que a partir de leyes de permutación (organización) pueden tomar formas definidas por los usuarios pues tienen una necesidad y una *mecánica combinatoria* propuesta en su origen. La obra tradicionalmente vista como conclusa y terminada se presenta como un cosmos organizado y finito: representación de jerarquías y órdenes fijos; las obras contemporáneas juegan a construir y representar cosmos infinitos, maleables e inconclusos que retan a sus lectores a cuestionar, preguntar, cambiar, continuar. Así, el carácter caleidoscópico implica que la obra puede replantearse por la acción del usuario mediante la recombinación, como un objeto permanentemente novedoso.

Ya en el caso de la narratividad transmedia, la obra se abre a partir de la complejidad de un sujeto que se construye no solo individualmente, sino vinculado a la identidad de un colectivo para hacer construcción conjunta. Se alimenta de ojos que miran en perspectivas no hegemónicas ni únicas o unidireccionalmente orientadas;

se permite, por así decirlo, el don de la omnisciencia, pero no de manera ideal o divina, sino profundamente terrenal y humana (suma a cuentagotas de sapiencia individual y finita), marcada por momentos diferentes que se acumulan para dar la sensación de un presente. Se trata de una obra multidimensional que permite recomponer el conocimiento, asirlo en un tejido de aportes que se van acumulando, no buscando racionalidad, sino goce y emoción, con la autenticidad de la vivencia humana que puede estar marcada por profundidades epistemológicas insospechadas, al tiempo que deja aflorar entre líneas trivialidades cotidianas.

La poética de la obra abierta

Como otra forma de reelaboración del concepto de obra, Eco propone la noción de *obra abierta*. Ya que la estructura y la interpretación de la obra se completa en y por la interacción que se da con los usuarios, aparecen obras que construyen a su lector modelo como un sujeto de participación y de interacción, sin el cual la obra artística no solo estaría incompleta, sino que, además, no existiría en lo absoluto. El semiólogo italiano propone una analogía para entender el papel del lector-espectador alrededor de la obra abierta, pues hay una

particular *autonomía ejecutiva* concedida al intérprete, el cual no solo es libre de entender según su propia sensibilidad las indicaciones del compositor, sino que debe intervenir francamente en la forma de la composición, determinando a menudo la duración de las notas o la sucesión de los sonidos de un *acto de improvisación creadora*. (Eco, 1992, p. 71)

Este ejemplo del contexto de la música nos remite a un tipo de intervención que se convierte en parte de la obra material y plantea, además, una distancia entre la idea y su ejecución o materialización. Así, habría diferentes niveles de creación de una obra y multiplicidad de posibilidades de actualizar una idea artísticamente.

También en el contexto de las artes performativas, como en los *happenings*, se encuentran dinámicas de participación particulares. Allan Kaprow es un ejemplo de ello con los libretos generales que les proponía a los participantes de la acción artística que, sin ser

necesariamente artistas, asumían un papel activo sin el cual la obra no existía; además, podían apartarse de las indicaciones en virtud de la libertad de la interpretación de la instrucción.

La dimensión conceptual o cognitiva de la obra, desde su propuesta como tema o idea generadora, es aquello que conecta con el imaginario del intérprete o el usuario que la reconoce como parte de su propio repertorio de intereses, de formas de ver el mundo y evaluarlo, por lo cual empatiza con el creador como si el proceso inicial y detonante partiera de su propia intención. Las experiencias de interpretación y experimentación de una obra pasan por el filtro de la perspectiva individual. Ya sea que hablemos de una instalación hecha explícitamente para el recorrido del público, de un concierto en el que haya presupuestos sobre quiénes pueden ser los oyentes (más o menos formados en música, más o menos desprevénidos ante el hecho escénico específico de la interpretación) o que se hable de un relato, de una historia reciente o antigua en la cual se nos remita a un mundo literario específico, es innegable que la interpretación y el goce del interlocutor no será el mismo. Tanto la fruición como la comprensión pueden variar dependiendo de las experiencias que acumula cada sujeto y el tiempo (tanto social como íntimo) en el cual cada persona llega a relacionarse con la propuesta estética. La obra responderá de diferentes maneras, como una voz que dialoga con el otro: puede decirle cosas que se buscan, puede divertir o deleitar y, en el mejor de los casos, puede producir efectos no esperados.

Relación de disfrute activo y creativo

Como último elemento destacado de la propuesta de Eco, tanto la movilidad material de la obra como su apertura simbólica, experiencial y estructural llevan a un mismo punto: la convergencia entre interpretación y placer. Por ello, Eco afirma que “todo goce es así una interpretación y una ejecución, puesto que en todo goce la obra revive en una perspectiva original” (Sánchez, 2006, p. 74). Leer es revitalizar la obra pues no solo se identifican en ella mensajes pasados o estructuras técnicas ya vistas o reconocidas,

sino que se crean nuevos mensajes a partir de la actualización del contexto de lectura en el presente del lector-espectador. Por ello, obras pictóricas que eran vistas e interpretadas de una manera por los coetáneos en el momento de creación, son revisitadas y casi que reelaboradas cuando se ven en las perspectivas de otros tiempos y otros contextos culturales. Las piezas siguen diciendo, pero ya no dicen lo mismo ni a las mismas personas.

De ahí que el goce, el máximo placer de los consumidores, esté en resolver el enigma de la intrincada trama de materiales, mensajes y experiencias guardadas en lo profundo del objeto artístico que lucha para mantenerse en un mundo diferente del que le dio vida. La experiencia de actualización interpretativa plantea el deleite del trabajo de lectura crítica como una forma de disfrutar la obra de arte.

Estética de la recepción y de la participación

Para culminar con este recorrido por la transformación de la concepción de obra vemos la importancia creciente que tiene el espectador. Adolfo Sánchez Vásquez (2006) pone énfasis en el papel cada vez más importante que tiene la recepción de las obras ya que el antiguo sujeto de recepción se ha venido emancipando de los deseos y las intenciones del autor, para posicionar sus propias necesidades y su voz de creador, no solo de consumidor. Con la aparición de los contextos digitales, se desinstitucionaliza la difusión y el acceso a las obras —que ya no se encuentran únicamente en los espacios demarcados por la academia (ente imperante de regulación cultural hasta comienzos del siglo xx)— y aparecen otras acciones que no se limitan a la contemplación pasiva.

Teóricos de la literatura y la cultura como Roman Ingarden, Wolfgang Iser y Hans Robert Jauss exploran las estrategias que adopta la recepción activa en la estructura misma de la obra “y para ello (se) recurre a los conceptos de *indeterminación* y *espacio vacío* [...]. El lector llena estos espacios vacíos, determinando lo indeterminado, en un proceso que Ingarden llama la *concreción*” (Sánchez, 2006, p. 19). Así, el proceso creativo situado en el receptor viene a hacer parte de un *horizonte de expectativas* que es una latencia, un espacio de

maniobrabilidad en el cual se puede contribuir a la obra concretando aquello que aparece apenas sugerido o inacabado en ella.

Por esta razón, la perspectiva de la *estética de la recepción* estima que la obra no es la materialidad inicial construida por el autor-creador, sino la transformación que sufre este artefacto creativo al ponerse en contacto con los lectores-agentes que actúan sobre él y lo terminan. “Estamos, por tanto, ante una participación del sujeto que no sólo afecta a la obra, o al proceso de su producción, sino también a él mismo en cuanto que se convierte en parte de la obra misma” (Sánchez, 2006, p. 25). En este contexto, el trabajo del autor no se elimina, sino que se comparte, ya sea que esté distribuido con otros sujetos (receptores) o con la tecnología que alberga las obras y que le da vida a la materialidad en el entorno digital. Podría también pensarse que aparecen nuevas formas de creatividad más allá de la individual, como la cooperativa y la corporativa; al igual que formas de creatividad intencionales y espontáneas en estos contextos de producción y consumo cultural.

Configuración de un universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*

Como se mencionó, una de las características esenciales de las narrativas transmedia es la construcción de mundos en los cuales cada narración se articula desde la convergencia tanto mediática como narrativa. Así, para analizar el concepto de obra en la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful* se requiere la identificación de la estructura que compone el cosmos aterrador que le da origen, lo articula y lo potencia. Dicha estructura parte de aspectos que al unirse establecen las dimensiones simbólicas, culturales, narrativas literarias y artísticas que sirven de andamiaje para el universo narrativo. En este sentido, se desarrollarán dos niveles de descripción: la de universo narrativo como estructura potencial y abstracta y la de mundo narrativo como materialización

particular del universo y como recorrido que actualiza aspectos de las dimensiones generales para construir una narrativa específica.

Lo primero es entender la estructura y el alcance de ese universo imaginario. Para ello, se retoma la propuesta de Mark J. P. Wolf, quien compila y participa en el trabajo *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (2018), en el cual se estudia de manera muy detallada la construcción de mundos imaginarios y cómo estos tienen características que se mantienen a lo largo de la historia y se actualizan en el contexto de los medios digitales, sin perder su estructura.

La tradición de construcción de mundos imaginarios se remonta a múltiples culturas y tiempos, pero puede ser rastreada desde los relatos mitológicos (el mundo de *Gilgamesh* y de la *Odisea*, por ejemplo), pasando por los relatos de viajes de todas las épocas, a los relatos de utopías, la fantasía, la ciencia ficción y el horror, que desarrollaron y siguen construyendo espacios que sustentan la recepción e interpretación de narraciones que aún se producen y se consumen tanto en medios análogos como en los digitales.

El estudio de los mundos imaginarios plantea el establecimiento de categorías que permitan su comprensión, su caracterización y su delimitación. Para ello, se recogen los siguientes aspectos:

- definición de la concepción de mundo narrativo imaginario;
- configuración de una geopoética: límites y fronteras;
- lenguajes inventados;
- diseño del mundo imaginario: historia de soporte, alcance;
- mitología como sistema operativo y construcción de las reglas ontológicas, y
- tejido narrativo a partir de la transmedialidad.

El concepto de *mundo narrativo imaginario* es propuesto por Gerard Hynes en el capítulo “Locations and Borders” (2018). Acá se plantea que un mundo es “tanto un término experiencial como espacial definido por la cultura, las costumbres y los acontecimientos, así como por el espacio y el lugar” (p. 3). Esta primera definición no solo pone énfasis en la construcción de referentes espaciales y de lugares que se relacionan para materializar el espacio narrativo imaginario, sino también en el tipo de acercamiento que propone

al lector por medio de la experiencia. No se trata de un mero telón de fondo que contextualiza acciones narrativas, sino de un espacio inmersivo que le propone al lector el reconocimiento y la participación en lógicas culturales específicas que constituyen la coherencia interna del mundo: lógicas propias diferentes del mundo exterior, pero también articuladas alrededor de principios y normas internas que asumen los personajes en un espacio temporal. Como la experiencia no depende de la amplitud del mundo construido, sino de la profundidad de la inmersión y la complejidad de la construcción del mundo, Mark J. P. Wolf plantea que “si los mundos imaginarios se definen como reinos experienciales, pueden ser tan grandes como un universo o tan pequeños como un pueblo aislado”¹⁸ (2018, p. 4). De ahí que el espacio se define por las convenciones internas que le propone al lector, así como la experiencia de recorridos y de lógicas de comportamiento y cultura que pueden estar presentes en extensiones diferentes, desde una ciudad hasta un universo expandido complejo.

Por ello, lo más importante de los mundos imaginarios es que creen su propio sistema de lugares, su propia *geopoética*, es decir, la narrativa se convierte en palabra creadora y viva, palabra fundacional y demiúrgica que materializa en el lenguaje una experiencia de mundo imaginario, además de establecer conexiones entre lugares específicos, límites que miden el alcance del mundo o que lo amplían, pero sobre todo que permiten establecer un horizonte de exploración y expectativa.

Gerard Hynes insiste:

Los personajes pueden conectar mundos; cuando las localizaciones de una historia aparecen en otra, conectan ambas, formando un mundo narrativo compartido. Los viajes entre localizaciones, ya sea que aparezcan en varios textos o dentro de una misma narrativa, establecen que existen en el mismo mundo diegético.¹⁹ (2018, p. 4)

18 “If imaginary worlds are defined as experiential realms, they may be as large as a universe, or as small as an isolated town.”

19 “Characters may connect worlds, when locations from one story appear in another they connect the two, forming a shared narrative world. Journeys between

El mundo narrativo logra articular sus espacios a partir de la acción exploratoria de los personajes que con sus viajes y experiencias establecen vínculos simbólicos y, además, permiten dotar de sentido o de propósito tanto al espacio entendido convencionalmente (como lugar material ya sea abierto o cerrado), como a los objetos y a los cuerpos que lo habitan por cuanto se convierten en extensiones de este, que generan proyecciones entre espacios íntimos e individuales y espacios públicos y colectivos. Hay espacios que terminan identificando y caracterizando a los personajes, su forma de pensar y actuar en el mundo imaginario en el que habitan, pues habitar es una forma de apropiación e interiorización.

En este sentido, Hynes precisa que existe una relación entre los mundos reales y los mundos imaginarios que es necesaria: los primeros son espacios de la experiencia convencional y colectiva del mundo racionalizado y objetivado, mientras que los segundos se convierten en proyecciones desfamiliarizadas de estos primeros espacios. Así, el mundo imaginario se construye como mundo secundario, derivado del primero, opuesto a él o superpuesto de manera independiente pero dialógica (Hynes, 2018). La utilización de la denominación de mundo para la estructura potencial y para las narraciones derivadas plantea problemas sobre el alcance y la naturaleza de cada una de estas propuestas en su aplicación a la narrativa transmedia en el caso de *Penny Dreadful*, por ello, se ve la necesidad de establecer la distinción entre las dos posibilidades por medio de las categorías de *universo* y *mundo narrativo*, siendo el universo la categoría más abstracta y amplia, mientras que al mundo se le subordina como una materialización y un recorrido particular por ese universo potencial.

En este contexto, el universo narrativo en *Penny Dreadful* se caracteriza como un *Demimonde*,²⁰ un *espacio intermedio* oscuro como imagen

locations, whether these locations appear in multiple texts or within a single narrative, establish that they exist in the same diegetic world.”

20 La denominación se retoma del nombre del cuarto capítulo de la primera temporada de la serie, en el cual se devela la existencia de un universo escondido y terrible que convive con el universo real y alberga la negatividad y el deseo que no son permitidos por los estándares de normalidad y moral. Este planteamiento de

invertida de la Inglaterra victoriana y la Londres real. Este espacio imaginario está lleno de umbrales: espacios intersticiales donde pasado, presente y futuro de los personajes confluyen; donde los personajes pertenecientes a textos literarios del gótico inglés se encuentran en una misma atmósfera de terror y de monstruosidad. Se trata de un universo latente y oculto en los lugares oscuros, íntimos y subterráneos que aflora para confrontar los principios de realidad, moralidad, identidad y sociedad que subyacen en el mundo primario real.

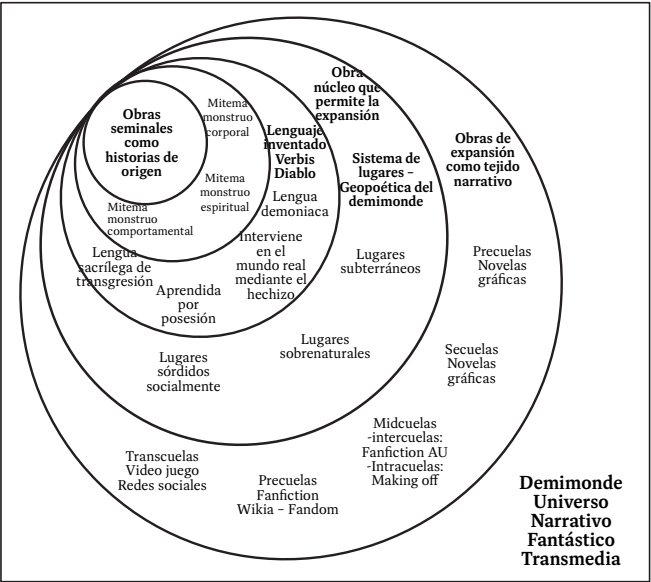


Figura 14. Descripción de los aspectos del universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*

Fuente: elaboración propia.

mundo de oscuridad entre lo normal y lo anormal va a tener mucha repercusión en las expansiones narrativas que se dan en la consolidación del universo narrativo, pues todos los creadores (profesionales o no) retoman este espacio simbólico para dar coherencia a sus propuestas.

Como el universo imaginario debe generar todo un proceso de distinción con el mundo real primario emplea estrategias para esta distinción que se encuentran en la creación de *lenguajes inventados* y en la construcción de una *historia de origen o de soporte* que sostenga y lo explique.

En *Penny Dreadful* se plantea este lenguaje imaginario con la *verbis diablo*:²¹ un lenguaje que es hablado por aquellos iniciados en el universo sobrenatural, en el *Deminonde*, y permite no solo la comunicación de las criaturas de la noche con las fuerzas de la oscuridad, sino igualmente el ejercicio de fuerzas a partir de la invocación mágica. La *verbis diablo* es la lengua de los hechizos, hablada con el propósito de ejercer poderes demoniacos en el mundo real. Es así una lengua que conecta los dos planos de la realidad (primaria y secundaria) estableciendo la preminencia del universo imaginario sobre el cotidiano. su origen lo explican los personajes en la siguiente cita:

Dr. Victor Frankenstein: Un lenguaje mítico.

Ethan Chandler: No. Un lenguaje muerto. La palabra del diablo.

Dr. Victor Frankenstein: Según la tradición bíblica, el *Verbis Diablo* es una corrupción del lenguaje angelical. Lo que Adán habló en el Paraíso, antes de que la serpiente hiciera su memorable aparición.

Ethan Chandler: Cuenta la historia que Satanás tomó el lenguaje de Dios y lo transformó por completo. Tras la caída del hombre, Dios le habló a Adán, pero Adán ya no podía entenderlo. “¿Por qué no te es claro mi lenguaje? Porque ahora perteneces a tu padre, el diablo.”²² (Temporada 2, Episodio 1, “Fresh Hell”, 2015)

21 La aparición de la lengua de las brujas y los seres de la noche se explica en la temporada 2 (2015), episodio 1, “Fresh Hell”, y continúa su desarrollo en el capítulo 2, “Verbis Diablo”, en el cual se devela su origen.

22 **Dr. Victor Frankenstein:** A mythical language.

Ethan Chandler: No. A dead language. The word of the devil.

Dr. Victor Frankenstein: According to Biblical lore, the *Verbis Diablo* is a corruption of angelical speech. What Adam spoke in Paradise, before the serpent made his memorable appearance.

En este diálogo se identifican varias características: se trata de una lengua muerta, originalmente angélica, hecha por el Dios cristiano y tergiversada y apropiada por el demonio como un arma de resistencia ante el poder dictatorial del creador. En analogía, todas las citas de literatura (poesía y narrativa) que se han incorporado sistemáticamente en el texto del guion cumplen el propósito de tomar retazos del canon literario para usarlo en una creación narrativa periférica; se utiliza el canon narrativo contra sí mismo, como forma de resistir a su reproducción indolente y domesticada.

A propósito de los lenguajes inventados, Hynes dice:

Nombrar es, de hecho, un acto subcreativo: puede utilizarse para introducir nuevas ideas o conceptos, o para proyectar el mundo primario bajo una nueva luz. Nombrar también puede utilizarse para enfatizar la alteridad de una raza o cultura en particular en un mundo secundario. (2018, p. 22)²³

La *verbis diablo* opera en esta lógica de la creación a partir de la subcreación, pues se trata de configurar la perspectiva del lenguaje del *Demimonde*, del mundo secundario que late bajo las capas de la sociedad ilustrada e industrial que oficia como mundo primario. La otredad se acentúa en los portadores de la lengua demoniaca: las brujas, los arrojados de la gracia divina, los detractores de la autoridad moralmente aceptada por las masas cristianas, los anormales con sus espíritus indomables, trasgresores, cuya deidad es la de la oscuridad latente, el enemigo oculto en el corazón propio. Se trata de un lenguaje aprendido por posesión demoniaca y que aflora como conocimiento oculto en los personajes que lo usan sin haberlo aprendido de manera natural; así, todo en él corrobora su origen perturbador y profano.

Ethan Chandler: The story goes, Satan took God's language and turned it inside out. After the fall of man, God spoke to Adam, but Adam could no longer understand.

"Why is my language unclear to thee? Because you now belong to your father, the devil." <https://www.imdb.com/title/tt3780302/characters/nm2016685>

- 23 "Naming is, indeed, a subcreative act: it can be used to introduce new ideas or concepts, or to cast the Primary World word in a new light. Naming can also be used to emphasize the 'otherness' of a particular race or culture in a secondary world."

A este lenguaje demoníaco, como de los personajes del *Demimonde*, se suman las *historias de origen* que van apareciendo para dar coherencia a las historias previas de los personajes, las culturas y los lugares, con el fin de enmarcarlos en una misma lógica de experiencia sobrenatural y aterradora que los relaciona a todos. Benjamin J. Robertson en su capítulo sobre “Backstory” define que

la historia de fondo de un mundo imaginario revela la forma en que se distingue del mundo primario del lector y, por lo tanto, no solo explica o fundamenta los eventos que ocurren en ese mundo, sino que participa en un conjunto de suposiciones sobre cómo funciona ese mundo.²⁴ (2018, p. 37)

Así, las historias del origen que preceden al desarrollo narrativo del universo narrativo se constituyen en la base de actuación de los sujetos, en el lineamiento simbólico y espiritual que marca cada aspecto del mundo narrativo, no solo para explicarlo, sino también para permitir su ampliación a partir de nuevas historias que se deben insertar en concordancia epistemológica y ontológica con esta raíz imaginaria.

De ahí que se requiera de la construcción y articulación de una *mitología* (en tres órdenes: origen de los sujetos, origen del mundo material y simbólico, origen de la práctica social) como una forma de *sistema operativo* que puede dar origen a diversos mundos derivados. Al respecto, Lily Alexander en el capítulo sobre “Mythology” (2018) desarrolla el concepto de *mitología* de la siguiente manera:

Cada mundo imaginario es un “universal imaginativo” (Vico), un sistema simbólico (Cassirer, 1929/1970) y un “universo de la mente” (Lotman), inseparable de su propia mitología. Un sistema distintivo de relatos míticos configura inevitablemente un mundo ficticio único, mientras que la vida de este mundo en el tiempo está asegurada por la acción dramática que se desarrolla en su interior, es decir, por medio de la narración. La mitología de un mundo imaginario se revela dinámicamente solo a través de la acción, una historia sobre el cambio. Tanto

24 “The backstory of an imaginary world reveals the way in which it stands distinct from the Primary World of the reader and therefore not only explains or grounds the events that take place in that world, but participates in a set of assumptions about how that world operates.”

la mitología como el mundo imaginario se establecen y se desarrollan “narrativamente” (Wolf, 2012; Alexander, 2013). Un mundo imaginario necesita sus mitos para cobrar vida, mientras que cualquier mitología original siempre genera un mundo propio. Esta interdependencia significa que la mitología, en consecuencia, crea mundos imaginarios, que necesitan relatos para existir y llegar a la mente de los destinatarios (los participantes rituales, los lectores y el público). (2018, p. 115)²⁵

La mitología construye la base simbólica en la cual se sustenta el universo narrativo y se despliega y se articula con la aparición de narraciones sucesivas que lo materializan y lo van actualizando como una forma de darle cohesión al sistema. De ahí que deba seleccionar y crear los mitos de origen a partir de mitologemas o mitemas, es decir, arquetipos tanto narrativos como conceptuales que permiten el desarrollo de todo el mundo imaginario. En el caso de *Penny Dreadful*, sus mitemas están relacionados con la recuperación de sujetos monstruosos cuya base está en la representación de la alteridad radical,²⁶ que se da a partir de la alteración de:

- *El cuerpo*. Basado en la alteración del propio cuerpo (su deformación, extensión, alteración de tamaño y apariencia), la hibridación (con la mezcla de lo humano y animal, como en el hombre lobo) y la mutación (como suerte de evolución anormal).

25 “Each imaginary world is an ‘imaginative universal’ (Vico), a symbolic system (Cassirer, 1929/1970) and a ‘universe of the mind’ (Lotman), inseparable from its own mythology. A distinctive system of mythic tales inevitably shapes a unique fictional world, while this world’s life in time is ensured by the dramatic action unfolding within, in other words, through storytelling. The mythology of an imaginary world reveals itself dynamically only through action, a story about change. Both mythology and imaginary world establish itself and unfolds ‘narratively’ (Wolf, 2012; Alexander, 2013). An imaginary world needs its myths to come alive, while any original mythology always generates a world of its own. This interdependency means that mythology—consequently—creates imaginary worlds, which need tales to exist and reach the minds of recipients (the ritual participants, readers, and audiences).”

26 Para el desarrollo de los arquetipos monstruosos y la construcción del mundo narrativo imaginario en *Penny Dreadful* se ha tenido en cuenta la propuesta del mito del hombre diferente, como base de la monstruosidad, en la obra de Lucian Boia, *Entre el ángel y la bestia* (1997).

- *El espíritu.* Con la aparición de sujetos cuya concepción moral y construcción de inteligencia entran en pugna con las normas que para ello han establecido los colectivos imperantes normalizados. Se identifican en sujetos inmorales, monstruos psicopáticos carentes de empatía o sujetos de conocimiento aberrante cuya finalidad está en el conocer en sí mismo y no en el beneficio social.
- *El comportamiento.* Que se manifiesta fundamentalmente en la ruptura de reglas y de tabúes socialmente concertados como límites del comportamiento. Los tabúes más representativos están el plano de lo sexual (sadismo, promiscuidad), de la comida (canibalismo, consumo de sangre) y de la familia (ruptura de las relaciones filiales).

La mitología de un universo narrativo se convierte en su *sistema operativo*. Es decir, opera como un conjunto de historias de base que regulan y orientan la producción de nuevas narraciones derivadas de las normas de los mitemas. Además, se convierte en una estructura subyacente que orienta y articula la producción de narrativas pertenecientes a un mismo universo imaginario: da la base de los personajes, sus historias de origen para generar líneas posibles de desarrollo y selecciona y caracteriza los lugares de la narración para dar coherencia al mundo.

Finalmente, todos estos elementos descritos como componentes de un universo imaginario permiten la construcción de un *tejido narrativo* a partir de la interconexión entre historias para generar un todo coherente en el que los espacios faltantes o vacíos son llenados por relatos que buscan completar y desarrollar las líneas de la narración. Mark J. P. Wolf plantea que el tejido se desarrolla bajo distintas formas, como se observa en la tabla 7.

Tabla 7. Tipología de tejido narrativo

Precuelas	Llenan los espacios y las explicaciones sobre los antecedentes de la historia principal.
Secuelas	Desarrollan propuestas narrativas que expanden la narración principal luego de su conclusión. Implican narrativas de continuidad.
Midcuélas	Aparecen entre elementos de acción narrativa ya desarrollados. Pueden tener la forma de <i>intercuélas</i> (vinculan dos o más mundos narrativos ya existentes) o de <i>intracuélas</i> (cuando ocurren en referencia a un solo mundo narrativo).

Parascuelas	Se refieren a historias paralelas a la central; normalmente remiten a acciones con protagonista o línea narrativa diferentes de la central y buscan mostrar lo que está detrás de las acciones principales.
Transcuelas	Aborda narraciones que dependen de los deseos de la audiencia y aparecen cuando la historia principal ya está completamente desarrollada. Se trata de relatos que se extienden a lo largo de múltiples trabajos y tienen el propósito de unirse a la estructura del mundo imaginario. En esta categoría pueden entrar, además, las narrativas transmedia que como elemento característico se expanden en diferentes medios y plataformas de consumo.

Fuente: elaboración propia con base en la propuesta de Mark J. P. Wolf en *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (2018).

Del universo al mundo narrativo

Para edificar un laberinto en el que se perdieran todos los hombres.

JORGE LUIS BORGES, *El jardín de los senderos que se bifurcan*

Una vez que se ha establecido la lógica del espacio narrativo imaginario se plantea que hay dos estructuras posibles. Se trata de la convergencia de dos sistemas narrativos en simultánea: por una parte, el *universo narrativo*, como encarnación de la estructura abstracta cargada de una mitología que hay que recomponer, un espacio de origen del que se desprenden los mundos narrativos específicos; por otra, estarían estos últimos, los *mundos* recorridos, los mundos apropiados, contruidos en dependencia directa con la experiencia del usuario.

La descripción del universo narrativo de *Penny Dreadful* implica un proceso de identificación de sus raíces narrativas y su enlace a partir de relaciones comunes. Se asemeja a la composición de la mitología nórdica que confluye en la historia del Yggdrasil, el árbol de la vida y el universo. Este árbol se convierte en un símbolo doble: da vida y vincula diferentes universos que coexisten y que provienen de un mismo punto de partida. Cada mundo se conecta con los otros a través de las ramas del árbol. En esta historia, los mundos derivados son nueve, espacios definidos por razas, por historias y héroes específicos que se reconocen fácilmente: mundo de los dioses principales, de la muerte y los dioses subterráneos, de los elfos de luz, de los elfos oscuros, los enanos, los gigantes de hielo,

los gigantes de fuego, los héroes del pasado y, finalmente, los hombres. Lo interesante de la estructura descrita es que se construyen relaciones de oposición y lucha entre mundos que por su naturaleza se confrontan directamente, pero se permite la interacción entre ellos de diferentes maneras.

Al llevar esta estructura simbólica al universo transmedia en *Penny Dreadful* podrían verse otras relaciones. Las posibilidades de composición de mundos podrían verse desde las siguientes perspectivas:

- La del autor original y la obra núcleo.
- La de los productores derivados de los primeros que siguen la propuesta narrativa diseñada por el autor, pero desde la perspectiva de la industria cultural y a partir de formatos múltiples.
- La de los autores múltiples del pasado que ofician como influencias y operan sobre la mitología de soporte de las historias del presente.
- La de los fanáticos especializados, que conocen todos los mundos anteriores y logran producir sus obras derivadas en diálogo con la tradición y como formas de dar continuidad a la narrativa.
- La de los fanáticos insatisfechos con el desarrollo de las historias que rompen con la tradición fundando nuevas narrativas que fracturan las bases o establecen relaciones no canónicas con otras referencias fuera de la mitología del universo transmedia.

Como en la historia del árbol del universo, Yggdrasil, hay un guardián que cuida la integridad de la estructura. En el relato mítico este personaje es Heimdal, dios que guarda los caminos que dirigen al árbol y que cruzan todos los mundos. Es un dios cuya visión atraviesa tiempo y espacio, por lo que conoce no solo el origen sino también el final —inevitable— del universo. Este personaje representa la labor del creador canónico, pues es un sujeto de conocimiento y un custodio tanto de la tradición como del porvenir. Sin embargo, entiende que cada mundo componente del universo tomará su propio rumbo y sus habitantes intentarán alzarse con

el poder para conquistar a los demás. La lucha se manifiesta en el universo transmedia en la pugna que se ejerce entre diferentes tipos de productores que resisten a la tiranía del derecho de autor individual y tratan de apropiarse de las historias, de reformarlas, de reconstruirlas y, con ello, las fragmentan, las deconstruyen.

El *universo narrativo* opera, entonces, como un laberinto de posibilidades, recuerdos y lecturas compartidas; Hecho para ser recorrido y a partir de esta exploración dar sentido al espacio, a los personajes, incluso al tiempo, pero a partir de rutas que no están del todo predeterminadas. El universo tiene horizontes múltiples que generan expectativas de narración, pero cuyos límites son móviles. En el sistema de representación que construye el universo narrativo de *Penny Dreadful* se observa un alto nivel de abstracción: la lógica de su construcción responde a procesos de autoría claros y explícitos que se vinculan por intereses comunes de los creadores. El eje de articulación de esta construcción sería la mitología que da enlace a todas las historias, dando soporte a los imaginarios y su carga de ambigüedad, de multiplicidad. Lleva consigo mundos concentrados que confluyen en simultánea a la espera de ser descubiertos y recreados por un ojo avizor que pueda darles sentido.

En el universo confluyen diferentes destinos y, aunque pudiera pensarse que los fanáticos se pierden en el conjunto de la producción, buscan salidas en las rutas de combinación y construcción de significado. Así que al perderse se encuentran, únicos, se identifican con las pruebas que deben pasar. Ya lo diría Borges (1956) en *El jardín de los senderos que se bifurcan*: “En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas opta por una y elimina las otras” (1984, p. 93). De ahí que haya contradicciones en la descripción e identificación de un mundo narrativo. Nadie tiene exactamente la misma experiencia, pero todos reciben sutiles invitaciones para entrar en diversos relatos.

La ilusión del presente, de la simultaneidad de la experiencia, la da la obra núcleo que construye una línea de consumo narrativo periódico y, además, la sensación de asistir a un acontecimiento único que ocurre por primera vez. No en vano, la experiencia de la

visualización de la obra audiovisual, en el momento de su estreno, entraña la marca del evento de culto, el estreno exclusivo, aunque realmente la experiencia sea masiva. De ahí la importancia de la serie de televisión, pues actualiza mitologías y relatos del pasado y se convierte en punto de encuentro del pasado y punto de partida para nuevas narraciones.

Asimismo, el mundo narrativo aparece ligado prioritariamente a la experiencia del usuario. Se trata de una ruta cuyos límites están en el recorrido específico que hace cada sujeto, no en las características abstractas de su composición. De todas las opciones de mitología, lenguaje, historias de soporte y origen, reglas ontológicas de los personajes y productos que configuran el tejido narrativo, el usuario puede tener una experiencia que desarrolla de manera lineal en el tiempo y es a partir de esta vivencia que establece conexiones, que actualiza reglas y elimina otras o las deja latentes.

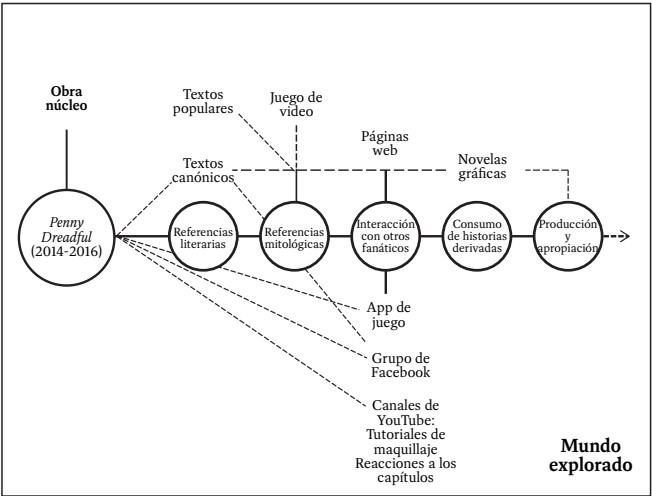


Figura 15. Ejemplo de una ruta posible de exploración del mundo narrativo en *Penny Dreadful*

Fuente: elaboración propia.

El universo narrativo en su abstracta naturaleza no es actualizable ni materializable hasta que el usuario participa. La participación es lo que configura el poder creador y creativo del usuario que reconoce, relaciona, combina y recompone una historia como experiencia entre muchas rutas y lecturas que pueden tener otros usuarios. Por eso, ningún sujeto puede tener la misma experiencia de un universo narrativo, pero hay usuarios cuyo conocimiento los lleva alrededor de los mismos horizontes interpretativos y creativos.

El usuario, como una especie de curador, plantea una perspectiva de las obras y al disponerlas en una ruta y un conjunto les da sentido, las (re)crea. Construye el mundo narrativo a partir de su perspectiva como lector de las historias. Experiencia que está estrechamente vinculada con el conocimiento del género narrativo, el disfrute del formato y el uso del medio de circulación.

Los límites del recorrido

Después reflexioné que todas las cosas que suceden
a uno precisamente, precisamente ahora. Siglos de siglos
y solo en el presente ocurren los hechos [...].

JORGE LUIS BORGES, *El jardín de los senderos que se bifurcan*

Pensando en que todo mundo narrativo parte de la experiencia de exploración se establece que el límite de esta exploración depende de la ruta asumida. No se pretende en esta investigación describir todas las rutas posibles de la experiencia del universo narrativo en *Penny Dreadful*, sino identificar y analizar recorridos posibles que puedan servir para describir los procesos creativos que emergen a partir de su configuración.

El universo narrativo se encuentra agazapado y al acecho como un animal invisible que late en el fondo del caos, esperando su oportunidad para manifestarse en espacios, en sujetos y vivencias. No hay un camino único para materializar el universo, sino infinitas o innumerables posibilidades narrativas que terminan relacionándose y convergiendo a partir de la experiencia y la participación.

Así, la experiencia es detonada y orientada por las obras narrativas individuales y específicas que posicionan las empresas del entretenimiento, pero estas no desconocen las diferentes tradiciones y saberes que confluyen en la experiencia interpretativa y narrativa de las audiencias. Por ello, la narrativa transmedia está en constante expansión no solo en el sentido de su interpretación, sino también en el de su construcción, pues está abocada a la participación y a la construcción colaborativa como forma de mantenerse viva en el imaginario colectivo y en las formas de consumo cultural actuales en contextos digitales.

Conocer e imaginar

Abominablemente he vencido.

JORGE LUIS BORGES, *El jardín de los senderos que se bifurcan*

El destino del mundo es ser conquistado. Envuelto en una narrativa única que puede romperse en el contacto con otras materializaciones de la experiencia, plantea tanto el placer de la apropiación como la insatisfacción de su concreción. Luego de recorrido el camino, las opciones se reducen: o se abandona, o se vuelve a emprender; pero queda la insatisfacción como común denominador.

El espectador se queja en estos tiempos en los que poner punto final a la historia parece inaudito. Ningún final es el que imaginó, aunque en su especulación no sabe exactamente qué final esperaba. Asistimos a una época en la cual la narrativa audiovisual inundada de presente se hace cada vez más difícil de cerrar sin romper las rutas de experiencia individuales de los lectores y espectadores. A mayor conocimiento del universo, mayor insatisfacción con el mundo narrativo habitado concretamente; esto explicaría, en parte, por qué el cierre de una narrativa audiovisual perteneciente a un universo narrativo transmedia recibe tantas críticas e incluso motiva manifestaciones públicas de los fanáticos que piden, investidos por el poder de la audiencia, que el capítulo se repita, que el final se cambie, que todo responda a su deseo.

Aunque el poder de la audiencia es innegable, su incidencia directa es discutible: ninguna compañía altera la materialidad de sus productos narrativos terminados para responder a la lectura o a la expectativa posterior al consumo. Son las narraciones derivadas las que tratan de dialogar con el horizonte de deseo de los fanáticos, en la medida en que son consumidores que buscan rutas de narración diferentes de las dadas por la producción terminada.

Configuración del universo narrativo transmedia entre obras derivables y derivadas

Además de los mundos imaginarios (Wolf, 2018) aparece de manera complementaria la *ficción transmedia*, definida por Christy Dena como

un mundo ficticio que existe en distintos medios y formas artísticas. Un mundo ficticio puede expandirse a través de historias y juegos, y a menudo se expande tanto en medios digitales como no digitales. Este fenómeno ha sido observado por teóricos de los medios, la narrativa, los juegos y el arte, y se han identificado diversas características.²⁷ (2014, p. 486)

Estas ficciones transmedia son entendidas a partir de las comunidades que tienen diferentes búsquedas: consolidar comunidades de juego e interacción, crear grupos que se centran en el aprendizaje y el ámbito educativo, o comunidades que desarrollan de manera espontánea procesos de creación narrativa derivada.

Con el tiempo, las comunidades en línea han ido adaptando los universos narrativos transmedia a sus necesidades e intereses y,

27 "A fictional world that exists across distinct media and art forms. A fictional world can be expanded across stories and games and is often expanded across both digital and nondigital media. This phenomenon has been observed by media, narrative, game, and art theorists alike, with varying characteristics identified."

con ello, se han transformado los usos de los espacios compartidos y las formas de narración que se produce en ellos. Han aparecido nuevos contextos, como los literarios-textuales que tienen que ver con la interacción y la profundización de conocimiento compartido (sobre franquicias, libros, juegos, programas o géneros de televisión y cine, entre otros). Todos ellos colaboran y convergen para conformar sistemas culturales digitales, pues de manera general plantean la interacción de diferentes contextos de producción y asociación de colectivos que pueden partir de la industria, pero no necesariamente van a responder a ella solo como consumidores, también participan como cocreadores de historias.

La ficción transmedia se concibe, entonces, como una ficción expansiva y distribuida. Una narrativa que no se puede experimentar en una única línea de tiempo pues su construcción por medio de diferentes autores y obras plantea, como característica fundamental, una *cultura de la participación* (Jenkins, 2006), tanto en la interpretación como en la producción. Un sistema narrativo que permite la emergencia de otros relatos y que parte de la posibilidad expansiva de ciertas obras que se convierten en puertas de entrada a todo el mundo narrativo y se configuran como umbrales para la experiencia individual que es heterogénea. Como en los videojuegos, los exploradores narrativos toman líneas de lectura, de interpretación y de disfrute diferentes, aunque el consumo se dé en simultánea.

Finalmente, para dar herramientas a la descripción de la narrativa transmedia se articulan dos conceptos propuestos por Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda, investigadores del Media Lab-EAFIT, en su artículo “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas” (2013). Los conceptos son los de *obra seminal* y *obra núcleo*: el primero desarrolla la idea de una obra que sirve como punto de origen una narración y se convierte en el punto inicial de la expansión narrativa en diferentes obras derivadas. Este tipo de obras dan pautas sobre el tiempo de inicio del mundo ficcional y permiten reconocer un tiempo antes y después

al que vuelven todas las narraciones y que posibilitan la convergencia. El segundo concepto de *obra núcleo* describe una obra que no es la inicial o la de origen, pero se convierte en eje articulador de expansión narrativa transmedia, por lo que este tipo de obra “aparece como aquel que aglutina en torno suyo, la mayor cantidad de referencias y relaciones” (2013, p. 152).

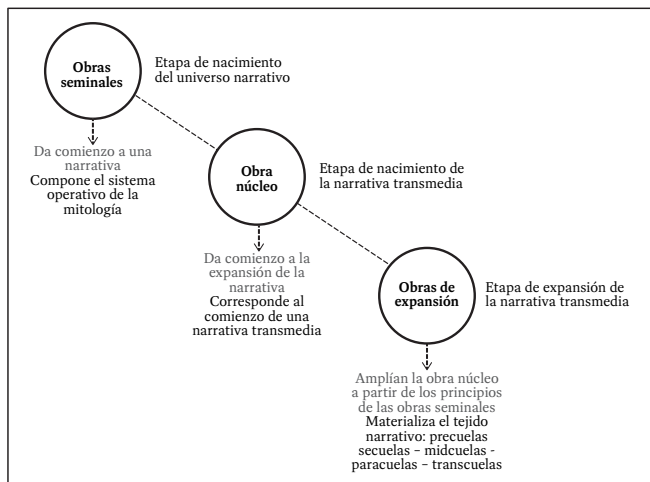


Figura 16. Adaptación de la propuesta sobre sistemas intertextuales transmedia

Fuente: elaboración propia a partir de Montoya *et al.* (EAFIT, 2013).

Sumada a esta caracterización se propone la de *obra de expansión*, que puede servir para describir un tercer nivel: el de las narraciones derivadas de una obra núcleo y que parten de la estructura de un universo narrativo específico. Este tipo de narraciones pueden darse tanto de manera dirigida (planeada por las industrias de entretenimiento) como espontánea, a partir de la participación abierta de los fanáticos que asumen la tarea de mantener con vida la historia detonante y, así, el universo narrativo en constante expansión.

Narratividad fantástica transmedia: el sujeto entre obras y productos

La narratividad fantástica transmedia parte de un proceso de traducción intersemiótica que permite estructurar y componer un *universo narrativo y significativo* con base en una lectura creativa de la tradición fantástica y una recomposición de esta que la proyecta en una nueva materialidad múltiple e inacabada. Así, la narratividad fantástica transmedia tiene varios tipos de expansión: una que es *material* tanto en obras artísticas individuales como en prácticas artísticas (cuya intención y función no es ser validadas por el campo del arte, aun cuando empleen lenguajes de representación artísticos) y en productos culturales no exclusivamente narrativos que pueden ayudar a materializar los imaginarios y a generar procesos de apropiación ritual y emocional (producción que sustenta los procesos de colecciones, juegos, objetos relativos y derivados de las posibilidades del universo narrativo).

En este sentido, se plantea que se trata de un *universo de significación* y no solo de narración, lo que explicaría que se puedan encontrar expansiones en productos que no son estrictamente narrativas, sino que tienen que ver con elementos de carácter semiótico, como la construcción de miradas ideológicas, discursos metanarrativos y creativos que plantean formas de entender y de hacer arte, así como productos que “amueblan” el universo y lo materializan en espacios, texturas, sonidos, lenguajes familiares, prácticas culturales no necesariamente artísticas que marcan la identidad y revelan los intereses de las comunidades.

Una narrativa fantástica transmedia funciona en dos niveles: uno abstracto que corresponde al *universo narrativo* y que comprende el diseño potencial de muchas otras producciones, para pasar a un segundo nivel, el del *mundo recorrido*, que plantea las formas en que cualquier sujeto (artista o no) ejerce una actividad creadora en la que participa apropiando una obra núcleo que se *trans-crea*²⁸ a partir

28 Este concepto hace referencia al trabajo del poeta Haroldo de Campos, quien aborda la intraductibilidad de la poesía, no solo cuando esta pasa de una lengua

de relaciones asociativas, multilineales e intertextuales en relación con otras obras dentro y fuera del universo narrativo y significativo.

Así, se trata aún de una obra, pero de carácter abierto, inacabado y múltiple que no tiene una sola materialidad sino muchas y cuya base compositiva está dada por la necesidad de cooperación y marcada por los intersticios o vacíos que invitan al espectador a pasar de una actitud receptiva a una creativa e interlocutiva. No solo es una propuesta de los artistas, sino que incorpora las prácticas creativas de los espectadores que se vinculan al universo narrativo y significativo, cambiando las formas de recepción y producción.

Como la historia de la narratividad transmedia se ha venido transformando y adaptando a partir de las nuevas prácticas narrativas —desde la producción cada vez más amplia de narrativas transmedia que parten de libros, videojuegos, documentales, películas, entre otros—, se plantea que la narrativa fantástica transmedia analizada en el caso de *Penny Dreadful* se ve influida por procesos de convergencia múltiples. Así, interactúa con tradiciones artísticas y culturales que permiten la incorporación de lenguajes diferentes que se complementan, se apropian o se traducen entre sí, además de producirse y difundirse en el seno de distintas comunidades delimitadas por el conocimiento técnico y el saber específico plástico, literario, musical, histórico y sociocultural.

De ahí que la naturaleza de la narrativa fantástica transmedia sea la de la impureza y la mutabilidad, pues dependiendo del recorrido de las comunidades de fanáticos no hay un modelo único de creación: se puede pasar de obras diseñadas de antemano como parte de franquicias que procuran potenciar el consumo a obras de carácter multilineal que son apropiadas y expandidas por los espectadores mediante un proceso de transmedialización espontáneo.

El concepto de *obra* que se desprende de la narrativa fantástica transmedia es el de una *experiencia estética* que incorpora en primera

otra, sino cuando pasa de un código a otro (texto a imagen a animación). De ahí que plantee que ese tipo de traducción requiere una “transposición creativa” que permita re-componer una nueva obra que pueda reelaborar materiales, condiciones sociales y culturales y lo esencial del mensaje, pero acercando la obra a un nuevo autor y necesidad expresiva.

instancia la interpretación creativa de otras obras, la producción artística profesional o *amateur*, así como prácticas artísticas no profesionales. Estas últimas no le apuntan a la validación por autenticidad u originalidad, sino a la construcción de sensibilidad artística y a la creación de vínculos emotivos y culturales con otros sujetos interesados en el mismo universo de significación y narración. Se requiere, para desarrollar la experiencia estética, de un proceso tanto de inmersión como de participación en colectivos con base en la vivencia emocional. Se desarrolla un goce que parte de un contexto imaginativo que permite jugar con lo que se sabe, lo que se hace y lo que se quiere aprender.

Así, la narrativa transmedia se produce a partir de la complejidad de un sujeto que se construye y reconstruye en su interacción con las obras del mundo recorrido en el universo narrativo: se puede empezar como un creador consagrado, como un artista encargado de materializar la idea creativa de otro, también como un aspirante a artista que se apropia de las ideas de los creadores iniciales para dar a conocer su pericia técnica o su conocimiento disciplinar; también se puede participar siendo miembro de un colectivo de creación, o ingresar al universo como un espectador que se asombra e intenta interpretar —mediante el develamiento de relaciones transtextuales— y que intuye secretos y referencias que puede no solo reconocer, sino también construir a partir de su relación con las narraciones.

Además, el espectador con experiencia previa —en la recepción de este tipo de narratividad transmedia— puede ser o convertirse en un conocedor y en un experto, para llegar a ser un narrador de su propia experiencia emocional y vital por medio de los modelos de creación de otros. No hay límite para la transformación de los sujetos que se vinculan con los universos narrativos transmedia, pues se puede ingresar siendo creador y, luego, adoptar funciones de fanático; o también ingresar siendo un fanático que se ejercita y se acerca a la creación hasta consolidarse como artista.

Entonces, vale la pena preguntarse si es necesaria la búsqueda de un solo término que recoja todos los roles, una denominación técnica que le apunte a la descripción precisa de algo tan impreciso y mutable

por el proceso mismo que implica. Así, esta investigación opta por una descripción dinámica y proteica que permita ir identificando al cambio de roles y de funciones que adoptan los que se enfrentan a la narrativa transmedia, reconstruyendo el cambio desde los ámbitos que se identifican como espacios de referencia en el recorrido del universo narrativo: artista (en la especificidad del lenguaje artístico que desarrolla), creador (en cuanto a la concepción de la idea original de una obra), programador, difusor, espectador, fanático, consumidor, prosumidor, como una suerte de sujeto monstruoso que evidencia la complejidad de la producción de narrativas transmedia en la actualidad.

Esto debe llevar a pensar en la complejidad de los problemas de subjetividad que emergen de la narratividad transmedia, así como en los roles que no se consideran positivos *per se* en el ámbito de la creación artística y que tienen que ver con el consumo económico de las obras y los procesos de medición de audiencias. En ellos, no siempre se da un consumo cultural situado en la necesidad emotiva o en la experiencia estética, sino que se prioriza el entretenimiento y el consumo indolente; el sujeto que está inmerso y que se deja llevar prioritariamente por la dinámica del mercado puede disolverse como individuo para reaparecer como información, como cifra y como indicador de mercado o tendencia narrativa para producir y hacer rentable una propuesta.

Ante estos dos contextos en los cuales potencialmente se desenvuelve el sujeto, se puede plantear que este se nutre de una conciencia vinculada a la identidad de un colectivo que negocia para hacer construcción conjunta antes que individual. Por una parte, se alimenta de ojos que miran en perspectivas no hegemónicas ni únicas o unidireccionalmente orientadas, lo cual construye, por así decirlo, el don de la omnisciencia, pero no de manera ideal o divina sino profundamente terrenal y humana (suma a cuentagotas de sapiencia individual y finita), marcada por momentos diferentes de recepción, que se acumulan para llegar al conocimiento enciclopédico y a una inteligencia colectiva. Por otra parte, puede tratarse de un sujeto que se disuelve en la mirada masiva, en el simulacro de la comunidad que le da la sensación de pertenecer, pero que realmente lo sitúa como

parte de una audiencia indeterminada y construida por el discurso de las empresas del entretenimiento.

Por ello, en el sentido complejo y experiencial, la narrativa transmedia es multidimensional, permite recuperar el conocimiento del universo narrativo y significativo, para asirlo en un tejido orgánico de aportes que se van acumulando, pero no obligatoriamente con racionalidad, sino con goce y emoción, con la autenticidad de la vivencia humana (que puede estar marcada por profundidades epistemológicas insospechadas, al tiempo que deja aflorar —entre líneas— trivialidades cotidianas).

Dado este recorrido, el concepto de narrativa transmedia se entiende a partir de su reconocimiento como obra de arte, validada por su autenticidad (es decir, elaborada por uno o varios artistas profesionales y que refleja la construcción consciente de una propuesta estética). Asimismo, se reconoce como producto narrativo transmedia al resultado de prácticas artísticas que no pretenden (por lo menos inicialmente) ser validadas como obras de arte, pero que sí atienden a varias funciones sociales de apropiación de los lenguajes artísticos, como el ejercicio para entender y aplicar aspectos técnicos; la necesidad de expresar mensajes propios usando modelos de representación de otros; o la posibilidad de establecer comunidades de práctica cultural y de discurso compartido.

Así, la distinción entre obras y productos depende de la aceptación institucional de unas y otras por comunidades más o menos académicas y por espectadores que las valoran en relación con su calidad estética (técnica y semiótica), con su función emotiva o su capacidad para vincularse con una tradición canónica que permite reconocimiento social.

En ambos casos, tanto obras como productos narrativos transmedia se caracterizan por su apertura simbólica y semiótica, su base experiencial y su complejidad estructural y material. Esto hace que los límites del universo y los mundos derivados sean difusos, pues ya sea que se hable de los principios abstractos del universo o de los recorridos concretos en los mundos posibles, el *horizonte de expectativas* se sigue ampliando y transformando bajo el impacto de las experiencias interpretativas y creativas que continúan apareciendo.

Capítulo 3.

Procesos creativos en el universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*

Introducción

En este tercer apartado se analizan tres aspectos del universo narrativo en *Penny Dreadful*: el reconocimiento de los procesos creativos; los contextos que propician la creatividad; y, finalmente, los niveles de creación que se generan y las actividades de creación-participación que tienen lugar en la construcción del universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*. Para ello, se plantea que el contexto narrativo de creación y circulación (tipos de plataformas y espacios digitales para la interacción social) es el que propicia los procesos de creación en el universo transmedia. Para abordar este ámbito se recuperan dos desarrollos conceptuales de los capítulos anteriores: el primero, que comprende la *narratividad* como un sistema básico de funciones abstractas que orienta la construcción de narraciones específicas y está presente en la estructura del universo narrativo, entendido como sistema operativo del cual se derivan las narraciones transmedia. Y el segundo, la noción de mundo narrativo, que se refiere precisamente a las narraciones específicas en las cuales la *creación de mundos imaginarios* permite ver el paso de un universo abstracto a mundos narrativos recorridos y materializados.

Como se trató en el capítulo 1, “Configuración de una narrativa fantástica transmedia”, la *narratividad* se plantea como una estructura general que se da a partir de universales narrativos que subyacen en toda narración. Desde esta perspectiva se plantea que la narrativa opera sobre dos tipos generales de categorías universales: el de las *unidades* (actanciales e independientes o predicativas y subordinadas) y el de las *relaciones* (reconociendo la sintaxis de las acciones y la perspectiva de la narración). Estas categorías universales sirven de base para el análisis de la construcción de universos narrativos transmedia ya que permiten reconocer los aspectos que configuran la estructura narrativa del universo y posibilitan su expansión. Además, producto de la apropiación de las reglas y técnicas universales en combinaciones particulares, se presenta un *recorrido narrativo* como eje articulador de las posibilidades que se desarrollan en el estudio de caso en *Penny Dreadful*, ya que permite la articulación no solo de estrategias narrativas, sino también de medios y diferentes procesos creativos que convergen. Para ello, es indispensable el reconocimiento de *obras seminales* y *núcleo* (como se explicará).

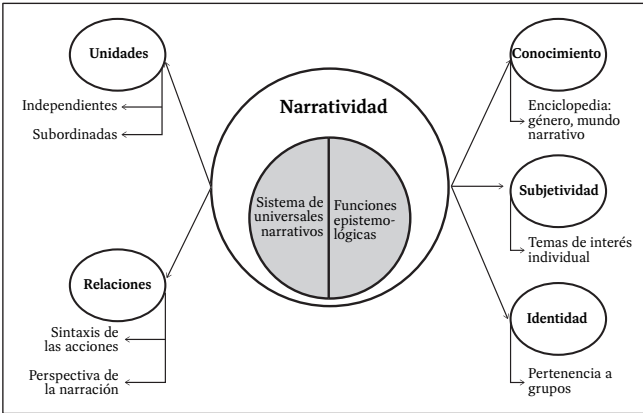


Figura 17. Dimensiones de análisis de la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful*

Fuente: elaboración propia.

En cuanto a la construcción de *mundos narrativos* se retomará lo explorado en la parte II, “*Ceci n’est pas une Oeuvre*. De la noción de obra a la de universo narrativo fantástico transmedia”. En este apartado se desarrolla la configuración de un universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful* a partir de dos categorías derivadas del proceso de construcción de mundo imaginario: la de *universo* como estructura abstracta y sistema operativo que posibilita la aparición de la noción de *mundo*, entendido este último como concreción que parte de la experiencia y de la apropiación por parte de la audiencia.

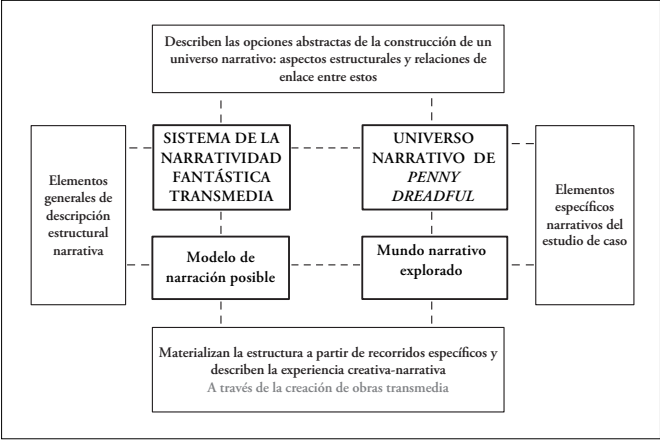


Figura 18. Relaciones entre narratividad y construcción de mundos imaginarios

Fuente: elaboración propia.

En cuanto a los niveles de creación, se propone trabajar, inicialmente, desde la función epistemológica que tiene la narración, pues cada tipo de configuración narrativa implica una forma de construcción de conocimiento asociada a la estructura del universo del que se deriva. Así, los tres tipos de saber comprenden el conocimiento del universo narrativo, la subjetividad desarrollada sobre mundos posibles y la identidad de las comunidades en línea. Estos facilitan la descripción y el análisis de un mundo fantástico

transmedia al hacer evidentes los niveles de saber que componen el mundo ficcional y le dan coherencia. En el caso de *Penny Dreadful*, el *conocimiento referente al universo narrativo* permite reconocer el origen de una mitología de base con espacios, personajes y situaciones que parten de una misma percepción del género narrativo fantástico dada por el ambiente de horror gótico y sobrenatural; la construcción de la *subjetividad* puede verse en la perspectiva que adopta el narrador para orientar el conocimiento evaluando y adaptando según sus intereses, su propia visión y conocimiento de otras narraciones asociables. El último ámbito es el de *construcción de identidad de colectivos*, en la que se reconocen producciones y productores que están vinculados a comunidades específicas que desarrollan la narrativa del mundo transmedia con base en su pertenencia e identificación con un grupo de participantes y cocreadores que tienen intereses y reglas de producción en común.

La descripción exhaustiva de los contenidos del universo narrativo es una labor demasiado amplia para el alcance de este trabajo, pues requeriría la caracterización de todos los aspectos abstractos de la estructura narrativa así como la descripción de todas las rutas posibles derivadas de las relaciones potenciales entre obras, lo cual implicaría una cartografía del universo. Por ello, se ha optado por la descripción de un mapa exploratorio de recomposición y cocreación que ayude a identificar los universales narrativos subyacentes y las relaciones de diálogo creativo que promueven la actualización del universo y el mundo narrativo, a partir en una ruta posible y particular para identificar procesos de creación colectiva. En este sentido, se trata de crear una forma de entendimiento de los procesos de producción de mundos fantásticos transmedia y de los universos narrativos que les subyacen.

Finalmente, para dar coherencia al estudio se propone retomar la perspectiva del análisis intertextual transmedia desde los conceptos de *obra seminal* y *obra núcleo*¹ y una tercera noción complementaria

1 Los conceptos son tomados de la propuesta de Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez y Harold Salinas (2013), profesores y estudiante, respectivamente, del pregrado en Comunicación Social de la EAFIT y asociados al espacio del Media-Lab.

de *obra derivada*, que se construye en este estudio. La primera “da origen a la narración” (Montoya *et al.*, 2013, p. 149) y se convierte en un detonante, en el primer texto o conjunto de fuentes que permite la construcción de un universo narrativo al dar los cimientos narrativos e intertextuales. La segunda, la “obra *núcleo* es aquella que permite la expansión del universo narrativo” (p. 152), puede coincidir o no con una obra seminal, pero su papel se centra en potenciar el proceso de diseminación en numerosas narraciones y medios. En tercera instancia, se propone una categoría que pareciera implícita en el trabajo de Montoya *et al.* (2013), pero no se desarrolla, pues los autores hablan de “expansiones y comprensiones” sin delimitar qué tipo de producción se da a partir de la obra núcleo. Se propone así la categoría de *obras derivadas*, que comprendería tanto las obras reconocidas como adaptaciones, reelaboraciones o apropiaciones de la obra núcleo, como las prácticas artísticas y narrativas que se derivan para materializar el tejido narrativo de un sistema intertextual transmedia. Estos tres conceptos permiten organizar y articular los universales narrativos que pueden relacionarse con las obras seminales como parte de la composición abstracta de un universo transmedia; así como los conceptos de obra núcleo y obra derivada permiten describir de qué manera se materializa un mundo recorrido desde una experiencia específica de creación tanto en la labor de artistas reconocidos como de fanáticos que realizan procesos de apropiación en un momento dado.

Atendiendo a estos parámetros hay, sin embargo, restricciones que tener en cuenta pues el análisis de la combinación de las acciones y de referentes enciclopédicos y temáticos requiere un estudio de contenidos mucho más exhaustivo y sería difícil de abordar en este trabajo. Por esta razón, se ha optado por realizar un análisis intermedio que permita identificar algunos marcadores representativos de los procesos de creación, aunque no se agoten todos los aspectos. Por ello, se enfatizará en la perspectiva de la *subjetividad* (narrador y ciertos marcadores de estilo) y se reconocerán las *unidades* (independientes y subordinadas materializadas por personajes y acciones que derivan de estos) que se utilizan para las *obras seminales, núcleo y derivadas*.

Tabla 8. Unidades de descripción narratológica para el análisis de los procesos creativos en *Penny Dreadful**

Tipo de unidad	Descripción narratológica	Adaptación para la narratividad fantástica transmedia
Independientes (actantes)	Sujeto de la narración identificado con un lexema (nombre). Conjunto de características que permiten interpretarlo de acuerdo con un contexto sociocultural. Sujeto de acción o agente que puede o no ser humano. Un espacio o un objeto pueden tener valor de agente.	Arquetipos de sujetos monstruosos por su alteridad corporal; espiritual; comportamental.
Subordinadas (predicados)	Acciones que se desprenden de la acción del sujeto. Transforman el desarrollo narrativo y se expanden en las acciones del relato. (hacer, querer hacer, saber hacer y poder hacer como elementos performáticos).	Mitemas según la ruptura de realidad dada por el eje de lo fantástico y el terror: tiempo; espacio; sujeto. Cada dimensión se rompe por medio de acciones narrativas que cuestionan la estructura de lo real.

* Se recupera la descripción de dos tipos de unidades de análisis narratológico: las independientes y las dependientes.

Fuente: elaboración propia.

Esta lectura es posible debido a que las obras derivadas que conforman el tejido narrativo en *Penny Dreadful* —como las fanficciones y los blogs o páginas de fanáticos que crean historias propias en distintos formatos— clasifican y declaran de manera muy explícita las relaciones con obras tanto seminales como núcleo. Además, cuando se habla de los creadores tradicionales y las obras que estos producen también existen rasgos narrativos que develan las estructuras de creatividad que se asocian al universo narrativo fantástico al que pertenece el caso de estudio; esto es evidente en el texto *The Art of Making Penny Dreadful* (2015) escrito por Sharon Gosling, cuyo propósito es develar los secretos del guion original y de la elaboración audiovisual de la serie, como obra explicativa y derivada.

Finalmente, se hará una caracterización de la pertenencia a grupos o comunidades que marcan la aparición de nuevas obras narrativas y productos creativos elaborados por fanáticos, teniendo en cuenta las plataformas donde se producen la historias, sus

características para crear y compartir contenidos, así como las herramientas de interacción que se les plantean a los usuarios de estos espacios. La descripción de las plataformas digitales es fundamental pues pone de manifiesto procesos de creatividad promovida de manera automatizada por el espacio digital que posibilita la convergencia de sujetos, narraciones y medios; además, permite ver formas de diálogo e interacción que subyacen en estos espacios y que potencian la creatividad narrativa.

Esta perspectiva implica trabajar por tipos de plataformas, obras y comunidades. En consecuencia, se proponen dos agrupaciones que se irán describiendo a lo largo de todo el proceso de análisis del universo y el mundo narrativo: primero están las *plataformas abiertas, lugares para la colaboración espontánea*, en las cuales se busca reconocer los procesos de colectivos, de cocreadores (algunos empíricos, otros artistas en formación) y no relacionados directamente con la industria del entretenimiento, quienes generan procesos de apropiación del universo narrativo en su trabajo creativo derivado. Luego, se abordarán las *plataformas institucionales y de acceso pago o de contribución restringida*, en las que predomina la intención de la industria del entretenimiento que patrocina la creación de la obra núcleo y las obras derivadas oficiales, manteniendo distintas formas de autoría y creación tanto individual como colectiva.

Procesos creativos en la configuración del universo narrativo en *Penny Dreadful*

La creatividad asociada al lenguaje puede verse desde diferentes perspectivas: una concerniente a la creación literaria, que ha demostrado ser una fuente inagotable de mundos posibles y que ha planteado como base de su desarrollo la *literariedad* como un rasgo esencial de su carácter estético y expresivo que se aleja del uso cotidiano del lenguaje, más centrado en la comunicación que

en la expresión. Sin embargo, con el tiempo el carácter creativo de los usos cotidianos del lenguaje ha sido reconocido y en estos puede verse también el germen de la creación a partir de la apropiación de estrategias que parecían inicialmente remitir al arte literario, pero terminan incorporadas en toda producción discursiva: usos retóricos, sonido con sentido expresivo y no solo comunicativo o informativo, trasgresión de las estructuras composicionales en favor del mensaje y de la sensación que debe transmitir el texto o el discurso. Así, desde el habla hasta las narrativas producidas por la cultura popular, se ha visto la influencia de formas de construcción que reflejan procesos de creatividad, aunque su nivel de complejidad estética no sea idéntico al de las obras tradicionalmente concebidas como artísticas.

En este sentido, la investigación de Teresa Cremin y Janet Maybin sobre la creatividad en el lenguaje cotidiano, plantea que “una concepción más plural y democrática de la estética pone en primer plano los usos poéticos, narrativos y performativos del lenguaje para una variedad de funciones cotidianas y resalta los procesos continuos de improvisación, adaptación y transformación”² (2013, p. 275). Aunque la investigación no trata sobre contextos digitales, se relaciona con un problema compartido y es el de la creatividad en y por medio del lenguaje. Las formas de apropiación que emergen en personas comunes —que no tienen objetivos explícitamente poéticos— pueden llevar a reconocer que en la práctica colectiva y popular se dan fenómenos como el de la improvisación, la adaptación y la transformación, que permiten dinamizar el papel que tienen los interlocutores: ya no solo comunican información, también la evalúan, la crean, la adaptan a diversos contextos y valiéndose de diferentes mediaciones.

El proceso inicial de adquisición del lenguaje plantea dinámicas de creación y juego que no se pierden totalmente con el tiempo,

2 “More plural, democratic conception of aesthetics foregrounds poetic, narrative and performative uses of language for a range of everyday functions, and highlights on-going processes of improvisation, adaptation and transformation.”

sino que —podríamos decir— se acentúan y se adaptan a nuevos contextos. Así, Cremin y Maybin plantean que

los niños también desarrollan su actividad creativa por medio del lenguaje, utilizándolo para practicar roles sociales, el pensamiento especulativo, la exploración intelectual y la creación de mundos alternativos [...]. También consideramos cómo los niños mayores y los adolescentes continúan usando el lenguaje creativamente en su interacción con la cultura de sus pares y los medios de comunicación populares, y para cuestionar las normas sociales al establecer relaciones y reflexionar sobre su identidad.³ (2013, p. 275)

Así, subyacen dos concepciones sobre la creatividad por medio del lenguaje: la primera, que se trata de un *fenómeno de origen social* que requiere de procesos de participación, aunque su apropiación y expresión pueda construirse de manera individual; la segunda, que comporta un *nivel espontáneo y potencial natural* desarrollado por la curiosidad de cada individuo y su necesidad de aprender y apropiarse del mundo que lo rodea mediante el lenguaje. Estos dos ámbitos estarían enlazados por procesos de exploración y descubrimiento.

Así, al entender la creatividad como producto de la experiencia y la acción humana, se pueden reconocer los tipos de creatividad que se desarrollan particularmente en la producción de narrativas transmedia alrededor de la configuración del universo fantástico en el caso de *Penny Dreadful*. Por una parte, está la creatividad expresada por la aparición de obras concebidas de manera consciente y con finalidad estética en el marco de una industria cultural mediática; por otra parte, estarían los procesos de creatividad asociados a las obras derivadas que pueden ser elaboradas por encargo a artistas reconocidos que no participan del proceso de creación original,

3 “Children also pursue creative activity through language, using it for practicing social roles, speculative thinking, intellectual exploration and the creation of alternative worlds [...]. We also consider how older children and teenagers continue to use language creatively in their engagement with peer group culture and popular media, and for questioning social norms as they pursue relationships and reflect on identity.”

pero que contribuyen como *equipo creativo* a materializar la obra de un *autor o un creador tradicional*. También se encuentra el grupo de creadores espontáneos que integran las comunidades de consumo y de reconocimiento cultural que pueden ubicarse como *audiencias especializadas* conocedoras de los lenguajes artísticos de las obras canónicas; también están los *fanáticos*, cuyo acercamiento creativo proviene de su empatía por las obras originales y su necesidad de apropiarse de historias con las que establecen relaciones de identidad y de consumo emotivo, pero no tienen necesariamente un conocimiento técnico de la elaboración narrativa del universo ficcional. Estas posibilidades creativas se explorarán asociadas a los espacios en los cuales se potencia la participación creativa, así como la difusión y circulación de las obras derivadas y la obra núcleo.

Descripción del horizonte narrativo en el universo fantástico transmedia de Penny Dreadful

Para establecer una descripción que pueda ayudar a entender la estructura del universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*, se requiere del análisis de los tipos de obras seminales, núcleo y derivadas que conforman el horizonte de expectativas y concretan una ruta de materialización de un mundo narrativo. Este horizonte corresponde a las perspectivas de bagaje cultural y artístico que vienen de la experiencia de los sujetos participantes y que se convierten en fronteras e indicios que determinan hacia dónde se dirigen las narraciones que se van produciendo, generando posibles rutas de exploración creativa que se enmarcan dentro de los límites simbólicos del universo potencial.

Además, esta lectura requiere de la articulación de los tres niveles de descripción que abordan *unidades narrativas de composición*, las *relaciones* entre estas unidades que generan formas de acercarse a las tradiciones y formas de reinterpretar la obra núcleo que orienta las expansiones. Asimismo, se busca reconocer que a partir de estas

unidades y de las relaciones que se generan en sus combinaciones se producen y enfatizan *formas de conocimiento* sobre el universo narrativo en sí mismo (su mitología, su geopoética, etc.), los sujetos que colaboran en su construcción (quienes aprovechan intereses personales para vincularlos a sus exploraciones narrativas) y las comunidades que se vinculan haciendo hincapié en temáticas, géneros narrativos o formatos que son de su interés.

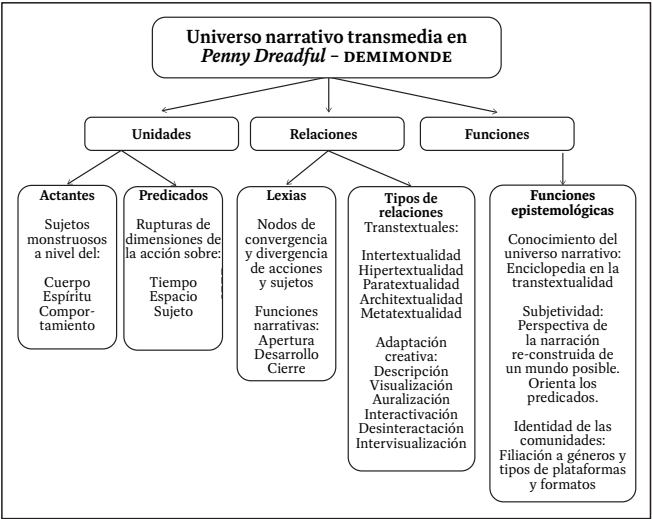


Figura 19. Niveles de descripción de la estructura composicional del universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*

Fuente: elaboración propia.

Montoya *et al.* (2013) proponen una aproximación desde la mirada de los *sistemas intertextuales*⁴ que configurarían el enlace entre obras

4 Entendidos en dos sentidos: como redes de intertextualidad y como eventos mediáticos que plantean procesos tanto de expansión narrativa como de consumo masivo.

que hacen parte de una narrativa transmedia. Este concepto lo retoman de la obra de Marsha Kinder (1991) y lo precisan señalando que

[para] analizar un sistema *transmedia* habría que ubicar 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 están entrando a un sistema transmedia están afectando 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. (2013, p. 147)

Los investigadores aclaran que las formas de participación que tienen los productos en el sistema transmedia pueden darse en la expansión narrativa (diégesis), como en la ubicación de nodos de resumen o síntesis que recuperan información y evidencian la conexión de nuevas obras y productos. Por ello, sostienen que “cualquier producto, sea cual sea, amplía el sistema transmedia” (2013, p. 148).

Con respecto a esta precisión surge —para este trabajo— la pregunta sobre si la propagación de productos tiene que ver con la propagación de la historia. Es decir, si la expansión material, por ejemplo, del *merchandising*, no contribuye a la historia y si, en este sentido, se trataría de la formulación de una *función fática*⁵ narrativa (mantener la atención y el interés en la narración). Al producirse objetos coleccionables, estos operan como detonantes narrativos; tal es el caso de los juegos físicos de cartas o de figuras que promueven el uso de los recursos de la narración fuera de las obras canónicas del universo narrativo y pueden servir para crear nuevas historias, aunque no todas ellas estén documentadas en plataformas y espacios de comunidades en línea. Además, estos productos permiten

5 La *función fática* es una de las seis funciones de la comunicación desarrolladas por el lingüista Roman Jakobson. En su propuesta, lo fático plantea que “no existe comunicación sin un esfuerzo para establecer y mantener el contacto con el interlocutor” (Ducrot y Todorov, 1974, p. 383).

mantener a las audiencias en contacto con el universo narrativo para renovar su consumo tanto narrativo como económico y emotivo.

Así, puede pensarse que el fenómeno que se da es de *comunicación narrativa*: las audiencias reconocen las referencias literales de intertextos y ven en las figuras de los personajes y en los juegos (físicos, como las cartas, o virtuales, como los videojuegos) la materialización iconográfica de aquello que se construye en las narraciones textuales, audiovisuales o ludonarrativas.

La comunicación narrativa se entendería como una forma de completar, interpretar e interactuar con la información estética y el desarrollo narrativo de la historia que se puede dar en alguno de los productos o las obras derivadas. Esta comunicación puede producir respuestas o réplicas, pero no obligatoriamente; como se da en otros procesos comunicativos, no narrativos, puede haber interpretación y recepción o puede darse la aparición de una nueva línea de desarrollo de la historia, construida por los lectores y fanáticos que dejan de ser audiencias pasivas para ubicarse en papeles más activos y participativos.

Como ocurre con el *merchandising* no se trataría apenas de un proceso de consumo indolente o de coleccionismo, sino de una forma de materializar aquello que está en el plano del discurso textual, audiovisual o lúdico, para contribuir a los procesos de identificación y de profundización. Incluso en las figuras coleccionables hay un nivel de reconocimiento de las características de los personajes que plantea procesos de interpretación.

Ahora bien, para Montoya *et al.* (2013) los *sistemas intertextuales transmedia* desarrollan la expansión del universo narrativo a partir de dos tipos de obras que cumplen papeles específicos: por una parte, la *obra seminal*, cuyo propósito es dar comienzo a una narrativa transmedia, ya que provee elementos de mitología, geopoética y arquetipos narrativos necesarios para la construcción de una historia marco que, posteriormente, se puede expandir en otras narraciones y medios. Por otra parte, está la *obra núcleo*, cuyo papel consiste en dar comienzo a la expansión de la narrativa

transmedia, ya sea que se dé de manera programada de antemano o que su expansión corresponda a procesos espontáneos de las comunidades relacionadas con la historia. La obra núcleo deja espacios vacíos o aspectos no resueltos que motivan la cooperación de los fanáticos.

En el marco de esta propuesta, proponemos una tercera categoría que subyace como forma de conexión entre las otras dos: la de *obra derivada*, cuyo propósito en el proceso es el de ampliar, adaptar o transformar una obra núcleo a partir de las reglas del universo narrativo y teniendo en cuenta el horizonte de expectativas establecidas por una obra seminal o una serie de estas. Recuperando la propuesta de Mark J. Wolf sobre la construcción de mundos imaginarios (2018), este tipo de obras serían las encargadas de materializar el tejido de un universo narrativo a partir de derivaciones diferentes: pueden contar los antecedentes de la obra núcleo, dar continuidad a una historia terminada o expandir narrativas en las que se desarrollen historias paralelas o que vinculen otros universos narrativos con los que haya concordancia. Las posibilidades de derivación se especifican en la tabla 9.

Tabla 9. Obras derivadas que construyen el tejido narrativo

Obras derivadas que construyen el tejido narrativo	
Precuelas	Narraciones antecedentes de la obra núcleo.
Secuelas	Narraciones de continuidad luego del final de la historia núcleo.
Midcuélas	Historias que aparecen entre elementos de acción narrativa ya desarrollados. <i>Intercuélas:</i> vinculan dos o más mundos narrativos ya existentes). <i>Intracuélas:</i> ocurren en referencia a un solo mundo narrativo.
Paracuélas	Historias paralelas a la obra núcleo.
Transcuélas	Narraciones que dependen de los deseos de la audiencia. Se trata de relatos que se extienden a lo largo de múltiples plataformas, medios y usuarios.

Fuente: adaptación de la propuesta de Mark J. Wolf en relación con la propuesta de obras de expansión.

A partir de esta propuesta puede pensarse en la descripción del universo narrativo en *Penny Dreadful* en relación con los tres tipos de obras (núcleo, seminales y derivadas) y atendiendo a las

plataformas en las que se materializan (digitales o analógicas, abiertas a la participación espontánea o planeadas por las industrias de entretenimiento), así como se consideran los tipos de sujetos que participan y los papeles creativos que asumen (figura 20).

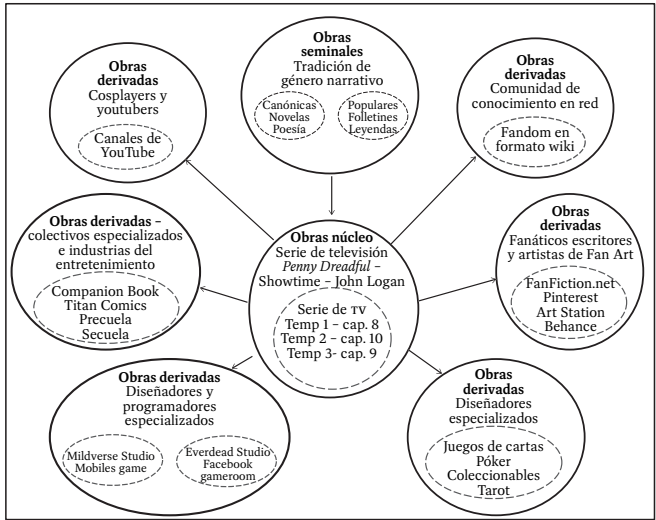


Figura 20. Universo narrativo de *Penny Dreadful*

Fuente: elaboración propia.

Se observa que los tres tipos de obras aparecen relacionados de la siguiente manera:

1. *Obras seminales*: incorporan tanto obras literarias canónicas del gótico inglés (novela gótica y poesía romántica) como obras de carácter literario popular (folletines y leyendas de horror). En la tabla 10 se hace un rastreo de las obras literarias presentes en *Penny Dreadful*.

Tabla 10. Descripción de las obras canónicas y populares
que configuran las obras seminales

Tipo de obra seminal	Año	Autor	Título	Personajes adoptados
Novela victoriana y gótica	1818	Mary Shelley	<i>Frankenstein o el moderno Prometeo</i>	Víctor Frankenstein Creatura Novia de la Creatura
	1886	Robert Louis Stevenson	<i>EL extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde</i>	Dr. Jekyll
	1890	Oscar Wilde	<i>El retrato de Dorian Gray</i>	Dorian Gray
	1897	Bram Stoker	<i>Drácula</i>	Drácula Mina Murray Jonathan Harker Lucy Westenra Dr. Abraham Van Helsing Quincey Morris
	1841	Edgar Allan Poe	<i>Los crímenes de la Calle Morgue</i>	Monstruo animal
	1611	William Shakespeare	<i>La tempestad</i>	Calibán
	1885	H. Rider Haggard	<i>Las minas del rey Salomón</i>	Allan Quatermain Umbopa
Poesía metafísica y romántica	1667	John Milton	<i>Paraíso perdido</i>	Demonio-Lucifer
	1848	John Clare	<i>I am!</i>	Creatura
	1849	Alfred Tennyson	<i>In memoriam A.H.H.</i>	
	1821	Percy Bysshe Shelley	<i>Adonais</i>	An elegy on the death of John Keats.
	1633	John Donne	<i>Holy Sonnets</i>	Death be not proud
Obras populares				
Tipo de obra seminal	Año	Autor	Título	Características
Folletines de horror	1844	G. W. M. Reynolds	<i>Mysteries of London</i>	12 años-624 números
Leyendas populares		Leyendas populares -estadounidenses	<i>Werewolf</i>	Ethan Chandler
		Leyendas europeas Mitología griega	<i>Witches and midwife</i>	Hécate Poole Evelin Poole-Madame Kali Cut Wife (partera)
		Mitología egipcia	<i>Amun-Ra Amunet</i>	Drácula-Lucifer Vanessa Ives

Fuente: elaboración propia.

2. *Obra núcleo*: serie de televisión desarrollada en tres temporadas, emitidas entre el 2014 y el 2016. Fue producida por la empresa de entretenimiento *Showtime* y creada originalmente por John Logan.

Penny Dreadful se presentó como una serie que mezclaba horror sobrenatural y *thriller* psicológico (según la caracterización dada por la cadena productora *Showtime*). Fue emitida inicialmente el 11 de mayo del 2014 en Estados Unidos y el 10 de diciembre en Hispanoamérica; su última emisión fue en junio del 2016. La serie fue creada, producida y escrita (exclusivamente) por John Logan, guionista y dramaturgo de origen estadounidense, reconocido por su cercanía con géneros fantásticos ya que ha realizado varios trabajos de adaptación de historias, entre los que se encuentran guiones de ciencia ficción⁶ y adaptaciones cinematográficas de literatura inglesa isabelina y decimonónica.⁷

6 Guion de *La máquina del tiempo* (2002), basada en la novela de 1895 *La máquina del tiempo*, que fue escrita por Herbert George Wells. Guion de *Star Trek: némesis* (2002), décima película que continúa la franquicia de largometrajes del universo de *Star Trek* (1966), creado por Gene Roddenberry que incluye además una serie para televisión, una serie de animación, videojuegos, juegos de rol y fanficción, entre otros. Guion de *Alien Covenant* (2017) en coautoría, película dirigida por Ridley Scott. Esta película hace parte del universo narrativo de *Alien* (1979), saga cinematográfica de ciencia ficción y terror que tiene seis películas. Las cuatro primeras en línea narrativa y las dos siguientes —*Prometheus* (2012) y *Alien Covenant*—, que funcionan como precuelas de la historia original.

7 Guion de *Coriolanus* (2011), adaptación cinematográfica de la obra trágica de Shakespeare que tiene el mismo nombre y dirigida por Ralph Fiennes. Guion del largometraje *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2008, en Latinoamérica), dirigida por Tim Burton. El guion es una adaptación de un *Penny Dreadful* (folletín sangriento). Guion de *Penny Dreadful* (2014-2016), serie que tuvo diferentes directores según las temporadas: James Hawes, Damon Thomas, Brian Kirk, Paco Cabezas, J. A. Bayona, Coky Giedroyc, Dearbhla Walsh, Kari Skogland y Toa Fraser.

Tabla 11. Episodios emitidos por temporada

Temporada	N.º	Título original	Traducción del título y precisiones
1 (8 episodios)	1	<i>Night work</i>	Trabajo nocturno
	2	<i>Séance</i>	Sesión (de espiritismo)
	3	<i>Resurrection</i>	Resurrección
	4	<i>Demimonde</i>	Mundo intermedio (hay una alusión a la expresión del francés que viene de la obra de Alexandre Dumas —hijo—, quien la utiliza para hablar de las mujeres que quedan en una situación social indefinida: ni mujeres hogareñas, ni cortesanas que cobran por servicios sexuales).
	5	<i>Closer Than sisters</i>	Más que hermanas
	6	<i>What Death Can Join Together</i>	“No more let life divide <i>what death can join together</i> .” [No dejes que la vida divida lo que la muerte ha unido]. Cita completa del poema <i>Adonais</i> de Percy Bysshe Shelley.
	7	<i>Possession</i>	Posesión (demoniaca)
	8	<i>Grand Guignol</i>	Hace referencia al nombre de un teatro parisino que en 1897 empezó sus funciones dedicadas al horror y marcado por el sensacionalismo.
2 (10 episodios)	1	<i>Fresh Hell</i>	Infierno gélido
	2	<i>Verbis Diablo</i>	La lengua del diablo
	3	<i>The Nightcomers</i>	Las que llegan con la noche. Hace dos referencias: la primera a una película de horror sobrenatural (1971) que lleva el mismo nombre y que funciona como precuela de <i>Otra vuelta de tuerca</i> , novela gótica de Henry James.
	4	<i>Evil Spirits in Heavenly Places</i>	Espíritus malignos en lugares sagrados. Referencia bíblica, en Efesios 6: 12 “Porque nuestra lucha no es contra sangre y carne, sino contra principados, contra potestades, contra los poderes de este mundo de tinieblas, contra las huestes espirituales de maldad en las regiones celestiales” (versión Reina Valera).
	5	<i>Above the Vaulted sky</i>	Sobre la bóveda celeste Cita de un verso del poema <i>I am (Yo soy)</i> de John Clare.
	6	<i>Glorious Horrors</i>	Gloriosos horrores
	7	<i>Little Scorpion</i>	Pequeño escorpión
	8	<i>Memento Mori</i>	Recuerda que morirás
	9	<i>And Hell Itself My Only Foe</i>	Y el mismísimo infierno es mi enemigo Cita de una línea del poema <i>I Lost the Love of Heaven</i> (Perdí el amor del cielo), de John Clare.
	10	<i>And They Were Enemies</i>	Y eran enemigos

Temporada	N.º	Título original	Traducción del título y precisiones
3 (9 episodios)	1	<i>The Day Tennyson Died</i>	El día que (Alfred Lord) Tennyson murió
	2	<i>Predators Far and Near</i>	Predadores en todas partes
	3	<i>Good and Evil Braided Be</i>	El bien y el mal unidos sean
	4	<i>A Blade of Grass</i>	Una brizna de hierba
	5	<i>This World Is Our Hell</i>	El mundo es nuestro infierno
	6	<i>No Beast So Fierce</i>	No hay bestia tan feroz Cita tomada de Ricardo III, Shakespeare.
	7	<i>Ebb Tide</i>	Marea baja
	8	<i>Perpetual Night</i>	Noche perpetua
	9	<i>The Blessed Dark</i>	Sagrada oscuridad

Fuente: elaboración propia a partir de los capítulos y temporadas de *Penny Dreadful*.

3. *Obras derivadas*: son muchas y muy variadas tanto las obras como las prácticas artísticas que se derivan de la obra núcleo y que consolidan el tipo de tejido narrativo en la mezcla de distintas temporalidades, códigos, formatos, espacios y sujetos. Algunas historias remiten al pasado para explicar orígenes o llenar vacíos narrativos de la serie de televisión como obra núcleo, otras plantean mezclas con otros universos narrativos afines o tratan de dar continuidad a la historia desarrollada en la obra núcleo. Por esta razón, la descripción e identificación inicial de las obras derivadas se hará en relación con el tipo de plataforma y el tipo de proceso creativo predominante: *a)* abiertas a la colaboración y creación espontánea de los usuarios en espacios de redes y comunidades en línea o *b)* cerradas e institucionales que restringen el proceso de creación alrededor de canales de consumo regulados como servicios por la industria del entretenimiento. La derivación puede darse en niveles diferentes de creatividad pues se trata de narraciones que se acercan de manera más o menos explícita a las obras seminales y núcleo.

Ya en el capítulo 1, “Configuración de una narratividad fantástica transmedia”, se planteaba que la adaptación puede considerarse una actividad subcreativa que marca la transmedialidad. Así, se recuperaba la propuesta de Wolf (2012) para dar cuenta de cinco tipos de adaptación cuyas características enfatizaban en mediaciones

diferentes en la reelaboración narrativa de obras precedentes, en este caso, en la relación de diálogo entre obras seminales y núcleo. A partir de las relaciones que se dan entre la obra original y el tipo de adaptación que la reelabora se plantea una síntesis (tabla 12). En ella, se especifica el tipo de adaptación según el medio en el que se desarrolla la reelaboración.

Tabla 12. Formas de la adaptación

Formas de adaptación		Ejemplos en <i>Penny Dreadful</i>
Descripción	Cuando un trabajo audiovisual es plasmado a partir de descripción textual, como en la narración.	Se da en el caso de la serie de televisión que se convierte en relatos de fanfiction y su historia es reelaborada por los fanáticos.
Visualización	Cuando un trabajo no visual se desarrolla en una imagen fija o en movimiento.	Se hace evidente en el caso de las obras seminales literarias que se traducen a partir de los personajes que cobran vida en la serie de televisión, el <i>merchandising</i> , las cartas y las ilustraciones.
Auralización	Ocurre cuando un texto es leído en voz alta o es interpretado sonoramente a través de medios acústicos (radio). En este proceso las alusiones no verbales se convierten en efectos sonoros.	Este proceso se observa en el caso de las reinterpretaciones hechas por fanáticos de la banda sonora y también en la inclusión de música victoriana popular como parte de la ambientación de la serie.
Interactivación	Ocurre cuando un trabajo no interactivo se vuelve interactivo, como sucede en el paso del texto narrativo al videojuego.	El ejemplo más claro sería el mazo de cartas de tarot que se saca como <i>merchandising</i> y termina siendo reelaborado como juego de cartas virtual en el videojuego.
Desinteractivación	Sucede al transformar un producto interactivo en no interactivo.	En el ámbito del videojuego y el juego de mesa se dan recorridos de exploración y pruebas que se transforman luego en colecciones de imágenes y en afiches.
Intervisualización ⁸	Adaptación que se da de una clase de visualización a otra: imagen estática a imagen en movimiento y viceversa.	Se da sobre todo entre referentes pictóricos que se transforman en parte del montaje audiovisual de color, fotografía y escenarios, como en el caso de las pinturas de J. M. W. Turner, entre otros.

Fuente: elaboración propia.

8 A partir de la lectura se podría reconocer un último tipo de adaptación que describe Konzack en los ejemplos, pero no denomina de manera específica.

Plataformas abiertas, lugares para la colaboración creativa espontánea

Los espacios para la creación espontánea de las comunidades alrededor de *Penny Dreadful* se ubican en varias plataformas: las que agrupan productores de ficción narrativa (*FanFiction.net* y *Archiveofourown.org*); las que agrupan comunidades a partir de la dinámica de red social (Facebook); las que se centran en la producción de arte visual (*Tumblr*, *Pinterest*, *Deviant Art*, *Art Station* y *Behance*); y las que permiten la producción, transmisión y difusión de videos tanto de crítica como de producción audiovisual y musical de fanáticos (YouTube). No todas serán objeto de análisis profundo, pero todas se considerarán pues se vinculan como formas de materialización del tejido narrativo, a partir de la producción de obras y de prácticas artísticas derivadas que son hechas por los seguidores. En la tabla 13 se presentan las diferentes plataformas abiertas para dar una idea de las características generales de cada espacio y del tipo de usuarios que agrupan.

Tabla 13. Relación de plataformas abiertas

Plataforma	Tipos de usuarios	Modalidad que privilegia la página
FanFiction.net	Comunidad que produce entre el 19 de junio del 2014 y el 16 de marzo del 2019. Se recuperan 124 historias escritas sobre las 3 temporadas.	Producción de historias de ficción que expanden la obra núcleo o que permiten <i>crossovers</i> , es decir, unión del universo narrativo de <i>Penny Dreadful</i> con otros universos afines pero pertenecientes a otras narrativas transmedia.
Archiveofourown.org	Plataforma de fanficción de código abierto. Usa <i>crowd-funding</i> . Contiene 706 trabajos de expansión narrativa sobre <i>Penny Dreadful</i> .	Además de las funciones de escritura y corrección normales añade <i>bookmarks</i> como hipervínculo para señalar una fanficción que se destaca; también tiene la categoría de <i>kudos</i> (felicitaciones) por calidad narrativa.
Facebook	Red social que agrupa perfiles personales, colectivos, de empresas, de programas y eventos. Se recupera la comunidad oficial de fanáticos de <i>Penny Dreadful</i> .	Concursos en línea, interacción entre fanáticos en relación con preguntas sobre la serie, campañas de expectativa y predicción narrativa sobre el desarrollo de las historias.
Tumblr	Plataforma de microblogueo (restricción de extensión en las publicaciones, hechas para ser breves y compartidas con rapidez).	Permite a sus usuarios publicar textos, imágenes, videos, enlaces, citas y audio. El propósito es llevar una bitácora personal de intereses y en algunos casos de producción original en alguno de esos formatos.

Fuente: elaboración propia

Fanficción: ficciones periféricas y autorreguladas

La colaboración creativa espontánea tiene lugar en espacios que permiten establecer vínculos de comunidad: en algunos casos se fortalecen las redes sociales orientadas a la participación (chats, reenvío, trivias) y la agrupación por intereses compartidos; en otros, los vínculos se establecen a partir de suscripciones o de la identificación de intereses con la opción de seguir perfiles temáticos, de artistas o de producción artística que es de interés colectivo. Cada espacio tiene normas de interacción y potencia formas de creación diferentes con diversos niveles de apertura. A continuación, se presentan algunas plataformas en las cuales puede ejemplificarse la participación alrededor del universo de *Penny Dreadful*.

FanFiction.net es un sitio *web* que alberga una comunidad transnacional⁹ que produce historias derivadas de obras narrativas originales que se dan en diferentes formatos: literatura canónica, películas, series de televisión, videojuegos. Dentro de esta comunidad global aparece el grupo de producción dedicado a *Penny Dreadful* entre el 19 de junio del 2014 y el 16 de marzo del 2019, en el cual se producen en total 124 historias, de las cuales se tomaron 66 que fueron analizadas a partir de dos criterios: historias únicas que no tienen continuidad e historias múltiples o serializadas que se desarrollan en capítulos para construir una misma línea narrativa.

Las historias presentaron diversas características que se identificaron a partir de los siguientes aspectos:

- *usuario*, que corresponde a la identificación del nombre de usuario y se evidenció si se trataba de un usuario anónimo o uno que se identificara plenamente por nombre propio;

9 El movimiento de fanficción comienza en Estados Unidos e inmediatamente se sitúa en contextos internacionales con interés temático. Para América Latina predominan los usuarios de México, Argentina, Brasil y en Europa Reino Unido y Francia, aunque la comunidad está abierta a cualquier locación y se encuentran ejemplos de otros países.

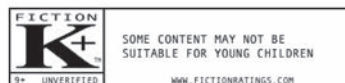
- se consideró la *fecha de ingreso a la plataforma* como indicador de antigüedad y de filiación a la comunidad específica de *Penny Dreadful* o a otras con universos narrativos semejantes;
- *texto del relato de fanficción*, en el cual se tuvo en cuenta el tipo de creación narrativa: si era historia derivada de la obra núcleo o si correspondía a un *crossover*, es decir, a un cruce entre dos o más universos narrativos. A partir del resumen del texto se identificó qué tipo de personajes estaban en la historia (de la obra núcleo, de obras seminales o personajes originales);
- *observaciones*, que corresponde a la identificación de tendencias en técnicas de escritura que se salgan de las mencionadas.

A partir de estos aspectos se logra identificar que la comunidad utiliza un sistema de clasificación para la identificación del tipo de contenido y de lector sugerido, atendiendo a la edad y a una reelaboración de la clasificación que se aplica para producción cinematográfica y que permite restringir tanto aspectos de lectura como de producción, pues los miembros de la comunidad acuerdan respetar y acatar dicha clasificación.

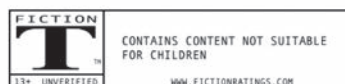
Intended for general audience 5 years and older. Content should be free of any coarse language, violence, and adult themes.



Suitable for more mature children, 9 years and older, with minor action violence without serious injury. May contain mild coarse language. Should not contain any adult themes.



Suitable for teens, 13 years and older, with some violence, minor coarse language, and minor suggestive adult themes.



Not suitable for children or teens below the age of 16 with non-explicit suggestive adult themes, references to some violence, or coarse language.

Fiction M can contain adult language, themes and suggestions. Detailed descriptions of physical interaction of sexual or violent nature is considered Fiction MA.

Content is only suitable for mature adults. May contain explicit language and adult themes.

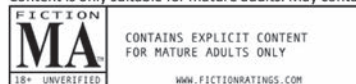


Figura 21. Sistema de clasificación de contenidos

Fuente: información de la cuenta personal de Fanfiction de la autora, que está alojada en la guía de clasificación de contenidos.
https://www.fanfiction.net/story/story_tab_guide.php

Con base en el análisis de las tendencias de narración, contenidos y construcción de perfiles se llegó a las siguientes conclusiones. Existen recurrencias de construcción narrativa y propuestas de denominación de géneros textuales elaborados por la misma comunidad que parten de las categorías de la teoría literaria, pero

se adaptan para privilegiar la exploración emotiva y familiar de las historias que son importantes para la comunidad de escritores.

- **Pairings.** Se entiende como el uso de parejas para la construcción narrativa que explora tanto relaciones amorosas que los fanáticos desean ver realizadas, como relaciones de interacción-confrontación o amistad que no se alcanzan a desarrollar en la obra núcleo, las obras seminales y las obras derivadas canónicas.
- **AU.** Corresponde al recurso de universos alternos (*alternative universes*) en los cuales los personajes pueden actuar fuera de su perfil canónico para corresponder a los deseos y a las ideas de los fanáticos que reescriben las historias. Esta estrategia permite que haya desenlaces diferentes respecto a las pruebas que deben afrontar los personajes.
- **OC.** Trata de la construcción de personajes originales (*original characters*) que no se encuentran en el canon narrativo de las historias oficiales y que nacen de un autor de fanficción que plantea sujetos que ponen a prueba o interactúan con los personajes tradicionales para desarrollar acciones o aspecto de la personalidad que en las narraciones oficiales no alcanzan a ser desarrollados.
- **Tramas amorosas.** Buena parte de los relatos estudiados desarrollan historias de corte romántico. Puede pensarse que este tipo de historias satisfacen arcos narrativos que no son prioritarios para el género en el cual se construye la historia original y es una tendencia de los relatos de fanficción cuando la comunidad está conformada por adolescentes y jóvenes.
- **Vacíos argumentales de la serie.** Este tipo de uso se da cuando se identifica una acción narrativa que está implícita en la obra núcleo, o un aspecto de la mitología o de los arquetipos que queda sin explicación y que se puede reconstruir. También se refiere a encuentros entre personajes que pudieron ocurrir o generaron expectativa, pero finalmente no se dieron en la obra núcleo. Uno de los relatos que ejemplifica de manera directa esta tendencia es el denominado *Chance Meetings* escrito por Asarahworld. En este texto se plantea un encuentro que nunca se dio en la serie, pero que pudo haber ocurrido entre los personajes

de Ethan y Lily. Lily es el mismo personaje de Brona que aparece resucitada por la intervención de Víctor Frankenstein, y que a pesar de haber tenido una relación sentimental con Ethan no vuelven a encontrarse en la serie cuando la mujer vuelve a la vida.

Tipos de colaboradores

Partiendo de la descripción de la interacción y los aportes que se dan en la comunidad de fanficción, se encuentran tendencias de elaboración de textos y con ellos tipos de participación de los fanáticos. La mayor parte de la comunidad está conformada por jóvenes y adultos jóvenes pues se destaca una tendencia en la elaboración y clasificación de contenidos en los que predomina la categoría T (+13) que corresponde a *teenagers* (adolescentes) y a contenidos que pueden tener violencia y lenguaje fuerte, pero que no llegan a incorporar temas sexuales explícitos ni prioritarios. Los adultos que integran la comunidad están más en el grupo de los correctores beta y de los escritores que tienen formación profesional en artes o escritura y que desean ser identificados por su labor creativa. Además, se trata de productores de textos en serie y no de texto único, categoría en la cual la mayoría de los escritores son *amateurs*. Así, se destacan los siguientes tipos de participantes:

- *Escritores eventuales* que llevan poco tiempo y pocos textos: la tendencia en estos escritores es a utilizar seudónimos e imágenes de avatares para identificarse en sus perfiles sociales. Esto les permite, inicialmente, permanecer en el anonimato y desinhibirse en un espacio donde no son juzgados y empiezan a tejer relaciones de lectura y de trabajo con otros.
- *Escritores de fanficción experimentados*, que tienen alta producción y son seguidos y corregidos por otros. Buena parte de este tipo de escritores se identifica con sus nombres de pila y no con seudónimos. Estos usuarios también utilizan imágenes, pero se trata de ilustraciones digitales basadas en fotos, no de imágenes genéricas ni de caricaturas. En ellos se ve la necesidad de ser reconocidos y de que su trabajo sea evaluado, lo que hace que sean tanto escritores como lectores activos.

- *Escritores beta*, que son al tiempo creadores de contenido, correctores de estilo y asesores. Además de tener un alto índice de producción, los *betas* son correctores de estilo y de contenidos para otros escritores en las comunidades. Se identifican de manera explícita en sus perfiles con un símbolo que los hace reconocibles. Muchos de estos usuarios, al igual que los escritores de mayor producción, tienen perfiles complementarios a los cuales remiten a sus lectores para ampliar lectura. los portales a los cuales remiten se presentan en la tabla 14.

Tabla 14. Perfiles de usuarios de fan ficción

Plataforma	Tipo de comunidad y perfiles de usuarios
Tumblr	Descripción "Hemos conseguido que crear un blog y llenarlo de contenidos sea instantáneamente sencillo. Historias, fotos, GIFs, cosas del fandom, enlaces, ideas recurrentes, humor absurdo (e inteligente), canciones de Spotify, mp3s, videos, novedades sobre moda, arte en estado puro, pensamientos profundos... Todo tiene cabida en los 462 millones de blogs que forman Tumblr." Tomado de https://www.tumblr.com/ Perfiles Main blog @ asarahworld.tumblr.com Writing blog @ asarahworld-writes.tumblr.com
AO3	Descripción "A fan-created, fan-run, non-profit, non-commercial archive for transformative fanworks, like fanfiction, fanart, fan videos, and podfic. More than 31630 fandoms 1852000 users 4654000 works." https://archiveofourown.org/ Perfiles https://archiveofourown.org/users/asarahworld/pseuds/asarahworld https://archiveofourown.org/users/TarnisisLH/pseuds/TarnisisLH https://archiveofourown.org/users/Accidental_Ducky/pseuds/Accidental_Ducky
Ko-fi	Descripción "In 2012 Nigel Pickles (Ko-fi's founder) wanted to thank a creator who had helped with a project. All he could do was 'Like' the content. It felt impersonal. 'If only I could buy them a coffee as a thanks'. The idea for Ko-fi was born. Since then, Ko-fi has helped creators receive over \$11 million to fund their passions. Ko-fi's a friendly way to ask fans to support your work for the price of a coffee. Coffee's just a metaphor (You don't have to buy actual coffee!)." https://ko-fi.com/ Perfiles https://ko-fi.com/sidneybee Perfil del usuario: TheDaringInferno en FanFiction.net y en AO3
(Redes sociales) Facebook y YouTube	Tanto Facebook como YouTube son plataformas clásicas en las que se establecen perfiles sociales que pueden ser seguidos dentro de comunidades más específicas, como las de fanficción. No tienen descripciones específicas de los perfiles como las demás, sino que se encuentran a partir del referente del escritor y centran su acción en la circulación de contenidos o preguntas. Perfiles Facebook: Floweronabox YouTube: Flower-on-a-box

Fuente: elaboración propia.

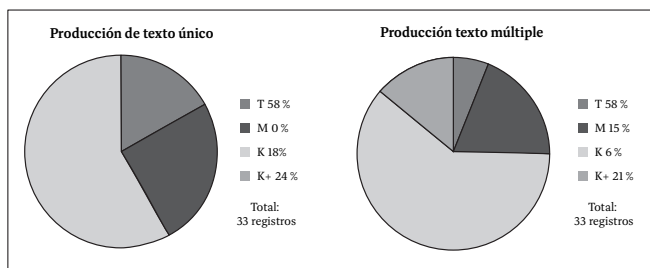


Figura 22. Estadística de clasificación de contenidos para cada grupo de análisis

Fuente: elaboración propia.

En cuanto al tipo de textos que predominan, se encontró lo siguiente: de 33 analizados en la categoría de texto único sin continuidad, se reconoció que la mayoría están en la tipología T (+13) con el 58 % de la producción orientada a adolescentes; le siguen la categoría K+ (+9) con el 24 %, cuyos contenidos se enfocan en jóvenes niños y reducen al mínimo el lenguaje violento o sexualmente explícito. Finalmente, se encuentra el 18 % de los textos en categoría K (contenido para todas las edades) que elimina referentes censurables en su desarrollo narrativo. No se encontraron contenidos para adultos en esta producción, lo que indicaría un predominio de niños y jóvenes en la elaboración de textos de publicación única lo cual podría indicar que se trata de nuevos escritores que empiezan en la comunidad.

Por su parte, en el grupo de textos de publicación múltiple que aparecen por entregas y serializados se encontró que el 58 % pertenece a la clasificación T (+13); el 21 % a K+ (+9 años), el 6 % a K (para todo público) y el 15 % a la categoría M (contenido para jóvenes adultos o mayores). La aparición de esta última categoría refleja la aparición del grupo de escritores beta y experimentados que se consolidan como orientadores de otros, reguladores de la interacción en los espacios e iniciadores de nuevos escritores en la comunidad. También entre este grupo se encuentran aquellos que aspiran a convertirse en escritores profesionales.

Finalmente, en cuanto a las relaciones de interacción que posibilita la plataforma se destaca que la página FanFiction.net es de acceso gratuito y código libre, por lo que permite reunir comunidades diversas en torno a la afinidad con producciones narrativas que agrupan fanáticos, como anime y manga, libros, caricaturas, cómics, películas, videojuegos y series de televisión; igualmente, se encuentra la categoría de “misceláneo”, para incluir grupos no orientados al seguimiento de productos de entretenimiento ni literatura canónica, tales como los grupos de mitologías específicas (griega, escandinava, celta, china), *web shows* y lucha libre. La página permite tener tanto un perfil individual como pertenecer a una o varias comunidades agrupadas por interés. Así, el tipo de actividades que favorece tiene que ver con chats, trivia, encuestas, elaboración de perfiles colectivos, especulación narrativa, predicción, reconocimiento de intertextualidad y crítica literaria *amateur*.

Este rango amplio de libertad de interacción y de producción hace que los miembros de la comunidad incorporen diferentes tipos de conocimiento: por un lado, se construye conjuntamente el reconocimiento de géneros literarios y narrativos en diferentes códigos; por otro, se aprende a escribir para construir historias que parten de la imitación de modelos canónicos (tanto académicos como populares), para pasar a procesos de creación narrativa que buscan la construcción de historias propias que combinan fuentes, estilos y referentes. Para cambiar de género se dan procesos de autoaprendizaje a partir de la lectura y la crítica, para llegar a colectivos de escritura y de corrección conjuntos que hacen posible aprovechar la experiencia de otros y enseñar lo que se ha apropiado.

Comunidad de Facebook: entre el diseño centrado en el usuario y la necesidad de construcción de comunidad y narración propia

Como parte de los espacios de la red social se destaca la página oficial de Facebook para *Penny Dreadful* creada el 15 de julio del 2013 a partir de la campaña de expectativa del lanzamiento de la serie televisiva, que apareció al aire el 11 de mayo del 2014

(<https://www.facebook.com/PennyDreadfulOnShowtime/>). Para el 2021, la comunidad contaba con 865 893 personas conectadas y diecisiete personas que figuraban como administradoras de los contenidos y las publicaciones. Esto implica que incluso más allá de los años de transmisión de la obra núcleo se logró consolidar un grupo de aficionados que se mantiene atento y produciendo contenidos, aunque el volumen de estos haya disminuido con los años. La vigencia actual del grupo se tuvo en cuenta como criterio de selección para abordarlo como ejemplo de interacción en redes sociales.

Como parte de la configuración del espacio de comunidad Facebook ofrece la categoría de *Fan destacado*, lo que permite reconocer a los usuarios que más participan y cuyas publicaciones tienen mayor acogida y comentarios en la comunidad. Dadas las características técnicas de la plataforma, el tipo de contribución hace énfasis en

- uso de *hashtag*;
- construcción y difusión de GIFS como narrativas animadas breves;
- trivias que ayudan a situar puntos de interés general (eventos de cultura popular con los que la serie puede dialogar y que se vuelven detonantes de participación de la comunidad o preguntas sobre el avance de la serie que promueven la especulación narrativa de los fanáticos);
- citas intertextuales tomadas de la serie como alusiones a las obras seminales y
- concursos de creación de narrativas visuales por medio de ilustración derivada de la obra núcleo, fotografías de *cosplays* o infografías.

Entre las estrategias más utilizadas están el uso de *hashtags* o etiquetas, entendidas como “una palabra o frase precedida por el símbolo # que clasifica o categoriza el texto que la acompaña (como un tuit)”¹⁰

10. “A word or phrase preceded by the symbol # that classifies or categorizes the accompanying text (such as a tweet).” (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/hashtag>).

Esta herramienta de etiquetado permite vincular metadatos que tienen la misma categoría identificada luego del símbolo (#). Las compañías lo usan para dirigir la atención a páginas, productos o publicaciones que desean convertir en tendencia y cuyo consumo buscan fortalecer. Al tiempo, los usuarios han empezado a crear sus propias etiquetas, no como formas de remitir a sitios *web* o a consumo, sino como una manera de identificarse y generar temas de interés que otros comparten. En este caso, el *hashtag* juega con la construcción de palabras compuestas y frases ocurrentes o significativas que puedan dialogar con el contexto de conocimiento de las comunidades en línea. El uso masivo y la difusión de un *hashtag* dependen del nivel de reconocimiento que tenga este para muchos usuarios, para que pueda hacerse tendencia.

En cuanto al funcionamiento del *hashtag*, al publicarse este se convierte automáticamente en un hipervínculo. En las redes sociales como Facebook, el hipervínculo remite a una lista de páginas *web* oficiales, páginas *web* no oficiales, publicaciones individuales que tienen mayor número de *likes* y *reposts* que han utilizado la misma etiqueta; videos y comentarios de usuarios individuales que no pertenecen a páginas de fanáticos o grupos de interés. Así, se convierte en una herramienta de construcción de comunidad y de seguimiento de discusiones en línea, aunque no todos los usuarios estén afiliados a la misma comunidad oficial.

Los resultados de la etiqueta dentro de la página de la red social están filtrados de manera automática por las siguientes categorías: autor de la publicación, tipo de publicación, publicaciones en grupos, ubicación del etiquetado (región, país) y fecha de publicación. Si no se dan opciones de filtro, este se organiza del más reciente y el más publicado o difundido al más viejo y menos utilizado. El historial del *hashtag* en la red puede volver hasta la primera publicación hecha en la comunidad. Estos rótulos permiten reconocer grupos de interés que van desde *haters* (los que odian desde la serie hasta algún aspecto específico de ella, como un personaje o el manejo empresarial de esta); *lovers* o fanáticos, *amateurs* que son los neófitos que usan y reproducen las comunidades más que componerlas o contribuir a

ellas; y finalmente se reconoce a los *fanáticos especializados*, quienes tienen formación académica o información especializada que les permite contribuir a la comunidad estableciendo líneas narrativas y relaciones intertextuales complejas; también se puede tratar de fanáticos que son creadores y que ven en las comunidades una doble oportunidad para relacionarse con otros que tienen sus mismos gustos, para demostrar su habilidad y su trabajo creativo.

La creatividad y la creación narrativa en Facebook se restringen al formato de interacción y a las herramientas de participación, por lo que no predomina la narración exclusivamente textual, aunque esta se da de manera sucinta en pequeñas contribuciones en los comentarios de las publicaciones de la página.

Grace Cramer Temporada 4: Sir Lyle se aventura en Egipto, ajeno al terror que se desató en Londres. Unas semanas después, le escribe a Vanessa, su querida amiga. Malcolm se encontraba sumido en una profunda depresión, intentando sobrellevar la muerte de su "hija". Había perdido las ganas de aventura y de vivir. Malcolm vio la carta de Sir Lyle; al principio no la abrió, pero luego... la curiosidad lo invadió. Sir Lyle le contó con entusiasmo a Vanessa sobre sus aventuras y estudios. También tenía algo muy importante que contarle. Había estado estudiando Amunet, la fuente de poder de Vanessa, y había descubierto muchos secretos en ella. Malcolm, repentinamente esperanzado, intercambió correspondencia con Sir Lyle de inmediato. Quizás Sir Lyle pudiera cambiar lo sucedido con esta nueva información sobre Amunet. Al recibir la carta de Malcolm, Sir Lyle quedó perplejo ante el fallecimiento de la querida señorita Ives. "No puede ser...". Sin embargo, dado que Egipto es el origen de su poder, tuvo una idea. Ha estado estudiando Amunet y buscando el libro de los muertos. Vanessa no es una humana común, sino la Madre del Mal. Aunque es la Madre del Mal, también es capaz de una bondad inequívoca, y podría poner fin a todos los demás males sobrenaturales de este mundo. Drácula sigue suelto, Londres sigue plagado de vampiros, y recientemente uno de los grandes reyes de Egipto ha despertado en su forma momificada. Necesitamos a la señorita Ives, pues, aunque es un arma del mal, también es un arma de la justicia, en la forma más inesperada. Con Lupus Dei a su lado, podría manifestarse en un ser mucho más grande que Drácula y el propio Lucifer, ya no como la Madre del Mal, sino una amenaza para las malvadas criaturas del Demimonde, una salvadora para la humanidad. Es la única manera de asegurar nuestra supervivencia. Necesitamos a la señorita Ives. Reúnan un equipo y encuéntrenme en Egipto. Buscaremos el libro de la Vanessa muerta y resucitada en su forma más auténtica y poderosa. Atentamente, Sir Lyle.

*Continuará*¹¹

6

Ocultar o reportar

[Me gusta](#)

[Responder](#)

· 3 años

6 respuestas

Fuente: elaboración propia con base en la *Fan page* oficial de *Penny Dreadful* (19 de junio del 2016). <https://www.facebook.com/PennyDreadfulOnShowtime>

11 "Grace Cramer Season 4: Sir Lyle is adventuring in Egypt, unaware of the terror that took place in London. A few weeks later he writes to Vanessa, his beloved friend. Malcolm, has been in a state of depression, trying to cope with the death of his 'daughter'. He has lost his lust for adventure and life. Malcolm sees the

La construcción y difusión de GIFS como narrativas animadas breves es muy común, ya sea que lo haga la empresa misma desde su cuenta institucional de GIFS, o que se trate de GIFS animados elaborados por los fanáticos desde el portal complementario <https://giphy.com/search/penny-dreadful>. Acá se dan dos tipos de formatos narrativos animados: el GIF y el *sticker*. El primero es una animación de no más de tres segundos y el segundo un recorte de un personaje de la serie que puede incluir, o no, elementos de citas textuales de los diálogos de la obra núcleo o citas de obras seminales identificadas o actualizadas en lenguaje popular por los fanáticos. Por otra parte, el *sticker* se realiza como un recorte de imagen digital que puede ser original o sacada de alguna obra del universo narrativo, que tiene por función hacer las veces de emoticón. En ambos casos se trata de productos de apropiación en los cuales la derivación da como resultado una producción narrativa breve que puede ser difundida de manera serializada en la *web* tanto en Facebook como en otras plataformas (WhatsApp, Twitter o Pinterest, entre otras).

letter from Sir Lyle, at first he does not open it, but then... curiosity overcomes him. Sir Lyle is excitedly telling Vanessa of his adventures and studies. He also has something of much importance to tell her. He has been studying Amunet, Vanessa's source of power, and has discovered many secrets within. Malcolm has suddenly gained hope, and exchanges correspondence with Sir Lyle immediately. Perhaps Sir Lyle can change what has happened with this new information on Amunet. Upon receiving Malcolm's letter, Sir Lyle is befuddled that dear Miss Ives has passed. 'It cannot be...' However, since Egypt is the origin of her power, he has an idea. He has been studying Amunet, and he has been seeking the book of the dead. Vanessa is no ordinary human, but the Mother of Evil. Although she is the Mother of Evil, she is also capable of unequivocal goodness, and she could put a stop to all other unnatural evils in this world. Dracula is still at large, London is still plagued with Vampires, and recently one of the great kings of Egypt has awakened in his mummified form. We need Miss Ives, for although she is a weapon of evil, she is also a weapon of justice, in the most unlikely form. With Lupus Dei at her side, she could manifest into a being much greater than Dracula and Lucifer himself, no longer the Mother of Evil, but a threat to the wicked creatures in the Demimonde, a savior to humankind. "It is the only way to ensure our survival, we need Miss Ives. Assemble a team and find me in Egypt. We will search for the book of the dead and resurrect Vanessa in her truest and most powerful form. Kindest Regards, Sir Lyle."

Luego, se encuentran las trivias o cuestionarios que salen, generalmente, diseñados por los administradores del grupo y que tienen como propósito vincular fragmentos de la obra núcleo con celebraciones de los fanáticos por medio de eventos de la cultura popular que se relacionan temáticamente con el universo narrativo, tales como *Halloween*, onomástico arraigado en la tradición popular para el que se recuperan fragmentos de poesía inglesa victoriana. Como ejemplo se presenta el siguiente registro del GIF elaborado por la empresa para conmemorar el Día Mundial de la Poesía. En él aparece el actor Rory Kinnear, quien interpretó a la creatura de Frankenstein. El GIF, que se hizo para que circulara en Facebook, recoge y ensambla una secuencia de fotogramas de la serie, una cita del diálogo del personaje, una cita del poeta John Clare (cuyo nombre es apropiado como identidad del personaje). La conjunción de las tres fuentes establece diálogos creativos en la asociación que se da entre poesía, poeta como sujeto maldito y el personaje de la creatura proveniente de la obra de Frankenstein.

"I am the self-consumer of my woes. They rise and vanish in oblivious host." —John Clare,
"I Am" #WorldPoetryDay

Dicha publicación mezcla tanto el GIF animado como la cita y el *hashtag*. Tuvo acogida y por eso es destacado como un ejemplo significativo ya que logró 19 000 reacciones, 676 comentarios y fue compartido 5100 veces. Las trivias y preguntas o celebraciones permiten que la comunidad se manifieste para contar experiencias relacionadas, formas de celebración que les recuerdan pasajes de la obra núcleo o, en otros casos, relaciones de diálogo intertextual con obras seminales textuales (canónicas o populares), pictóricas y musicales.

Por parte, la cita es otro mecanismo empleado, pero no solo de forma tradicional, sino que es retomada y reelaborada visualmente por medio de formatos tales como fotografías de los actores, fotogramas de la serie con fragmentos de diálogos y alusiones directas a escritores sobre los cuales se reelaboran apartados del guion de la serie.

Finalmente, con los concursos de creación promovidos por la compañía y organizados y orientados por los administradores del grupo se plantea un esfuerzo por impulsar la participación de los

fanáticos alrededor de ilustración, caricatura, *collage* y cosplay. También es evidente el esfuerzo por producir infografías que sirvan de modelo para la producción derivada y de apropiación. Dichos formatos se convierten en guías para la producción de los fanáticos que participan de los concursos.

Infografías

A partir del avance en los capítulos se proponen infografías que responden a las reglas de sobrevivencia del Viejo Oeste. Esto implica no solo que se generan estas breves obras derivadas, sino que los fanáticos empiezan a hacer sus propios manuales de sobrevivencia copiando el formato sugerido, ya sea de manera netamente textual o incorporando visualmente fotogramas de la serie.¹² Ejemplo:

Linda Powell Rule 32A- When planning on killing one of your guests at table before the main course, make sure the gun in your pocket is loaded with bandanna piercing bullets.

En este ejemplo se presenta un esquema que simula un “Tratado de historia de lo oculto”. Aunque los datos no corresponden a la serie como producto creativo, sí develan las fuentes históricas populares de esta y el reconocimiento de la complejidad del trabajo creativo.¹³

Esto hace que la participación de los fanáticos se oriente al reconocimiento de fuentes históricas sobre la magia y la brujería como fenómeno histórico real. Ejemplo:

Višnja Huskić En nuestra cultura y en los Balcanes en general, se considera que el rojo aleja el mal de ojo.¹⁴

Se trata de reconocer no solo intertextos, sino referencias interculturales que generen apropiación e identificación. Esto implica que las relaciones se dan en el marco de una *lectura interconectada y creativa* que se basa en diferentes puntos de diálogo (entre obras, entre modos de codificación y entre subjetividades), como se puntualizará.

12 Para conocer la infografía tercera temporada, véase la imagen tomada del grupo de Facebook, 20 de mayo del 2016, en: <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/server/api/core/bitstreams/dd0fa566-bb28-4cc7-9da2-19f49d776105/content>

13 Infografía de la segunda temporada, tomada del grupo de Facebook (3 de junio del 2015). Imagen en: <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/server/api/core/bitstreams/dd0fa566-bb28-4cc7-9da2-19f49d776105/content>

14 “In our culture and in the Balkans in general, red is considered to ward off evil eye.”

Fanart: entre las prácticas artísticas de apropiación y la promoción de obras artísticas

Para abordar lo que se concibe como *fanart* primero hay que revisar el recorrido de la categoría de fan (Jenkins, 1992). Lo primero que se destaca es la perspectiva del *fanaticus* ligado a la religiosidad primitiva, a la obsesión y a la devoción ritual, así como a la servidumbre ante la figura que representaba su creencia. Todas las primeras acepciones y usos de esta categoría son inminentemente negativas, pero luego ya en el uso que se le dio al término en comunidades deportivas, grupos de seguidores de bandas musicales y —más recientemente— de programas, películas y videojuegos, adopta la forma de un sujeto subalterno que no vive plenamente en el mundo real, que consume de manera indolente todo lo que le ofrecen las industrias y que está marcado por la locura de su obsesión: fanáticos psicóticos, delirantes, desocupados que desperdician sus vidas ante el consumo de información trivial y producción cultural de mal gusto.

En medio de toda esa negativa caracterización del fanático emergen rasgos y prácticas que lo sitúan como un sujeto contracultural y que evidencia procesos de resistencia a los criterios de gusto socialmente predominantes:

Desde la perspectiva del gusto dominante, los fans parecen ser lectores deshonestos, indisciplinados, impenitentes y descontrolados. [...] Los *fans* reivindican su derecho a formular interpretaciones, ofrecer evaluaciones y construir cánones culturales. Sin dejarse intimidar por las concepciones tradicionales de la propiedad literaria e intelectual, los fans se apropian de la cultura de masas, reclaman sus materiales para su propio uso y los reelaboran como base para sus propias creaciones culturales e interacciones sociales. Los fans parecen desdibujar los límites entre realidad y ficción, hablando de personajes como si tuvieran una existencia independiente de sus manifestaciones textuales, adentrándose en el ámbito de la ficción como si fuera un lugar tangible que pueden habitar y explorar.¹⁵ (p. 18)

15 “From the perspective of dominant taste, fans appear to be frighteningly out of control, undisciplined and unrepentant, rogue readers. [...] the fans assert their own right to form interpretations, to offer evaluations, and to construct cultural canons. Undaunted by traditional conceptions of literary and intellectual property,

El mito social sobre el fanático entendido como un perdedor, un consumidor de poca monta y un repetidor viene transformándose cuando se reconoce que muchos grupos de fanáticos son sujetos altamente informados y educados, personas que logran reposicionar el valor de lo popular sobre la alta cultura canónicamente reconocida por la academia tradicional. De ahí que Jenkins tome una posición que redefine y abandona los estereotipos peyorativos para plantear a los fanáticos como “productores activos y manipuladores de significados”¹⁶ (p. 23), un *textual poacher*, es decir, un cazador furtivo de textos que se apropia de ellos para servir a sus propios intereses tanto expresivos como comunicativos. A partir del análisis del caso de *Penny Dreadful*, se plantea que existe, además, una relación de *compromiso* emotivo y simbólico tanto con las obras como con los productos culturales que marcan el desarrollo del universo narrativo y atraen a los espectadores para participar en comunidades de práctica artística y de experiencia estética, aun cuando la producción no tenga la intención de convertirse o validarse como una obra de arte.

Para este análisis se recuperan cinco plataformas en las cuales pueden rastrearse los diferentes tipos de participación que tienen los fanáticos de la serie, sobre todo muestras de ilustración y narrativa gráfica. Además, a partir del tipo de producción se hace evidente que cada espacio tiene diferentes tipos de circulación y de participación de la comunidad, por lo que se ha organizado el análisis de los que van de prácticas artísticas espontáneas hechas por fanáticos no profesionales, a las que pueden considerarse obras artísticas elaboradas por fanáticos que se dedican al arte y tienen formación específica al respecto.

fans raid mass culture, claiming its materials for their own use, reworking them as the basis for their own cultural creations and social interactions. Fans seemingly blur the boundaries between fact and fiction, speaking of characters as if they had an existence apart from their textual manifestations, entering into the realm of the fiction as if it were a tangible place they can inhabit and explore.”

16 “Active producers and manipulators of meanings.”

Pinterest. Se trata de una plataforma que propone una dinámica de compilación de pines, imágenes que se vinculan a un tablero simulando el mismo proceso de acumular y llenar espacios con imágenes y alfileres; con ellos se crean pequeños ordenamientos enciclopédicos (Murray) alrededor de temas de interés. Las imágenes compartidas llevan a sitios *web* y en general no son de producción del usuario. La mayor parte de los usuarios son fanáticos *amateurs* que compilan y *repostean* (vuelven a publicar) imágenes o trabajos de ilustración de baja calidad.¹⁷

Tumblr. Uno de los blogs de producción a los que remite la estructura hipertextual enciclopédica está en la red social de Tumblr, este espacio de microblogs que permite visualizar y vincular diferentes tipos de multimedia. En ella se muestra uno de los perfiles de las fanáticas de la serie que fue seleccionado para ejemplificar; en este caso, el blog se identifica por su título *Brightness Contrast and Bullshit*, de por la usuaria Lydias (LyRo) y funciona como un blog de arte en el que ella publica sus dibujos digitales, *web* comics originales y formas de fanart como la reelaboración de fotogramas de series. Se destaca, además, la forma de presentación de los blogs por bloques y se muestran sus trabajos hipervinculados a partir del uso de *hashtags* que además de llevar a otras plataformas y blogs, también generan tendencias de temas o de opinión alrededor del universo narrativo.¹⁸⁻¹⁹

Dentro del Blog de Lydias (LyRo) se destaca la producción de dibujo digital como homenaje a la serie *Penny Dreadful*, así como productos

17 Ejemplo de tablero para *Penny Dreadful*. Cada imagen remite a blogs, páginas *web* o redes sociales que agrupan producción gráfica sobre la serie. <https://www.pinterest.ca/ninijosan/narrativa-fant%C3%A1stica-transmedia/> Imagen en: <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/server/api/core/bitstreams/dd0fa566-bb28-4cc7-9da2-19f49d776105/content> (Sánchez Ávila, 2021, p. 210).

18 Para visualizar el *collage* de elementos de Tumblr, véase: <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/server/api/core/bitstreams/dd0fa566-bb28-4cc7-9da2-19f49d776105/content> (Sánchez Ávila, 2021, p. 211).

19 Para visualizar el *collage* de elaboración propia a partir de registros de blogs, véase <https://bibliotecadigital.udea.edu.co/server/api/core/bitstreams/dd0fa566-bb28-4cc7-9da2-19f49d776105/content> (Sánchez Ávila, 2021, p. 212).

con función no exclusivamente estética que tienen un diseño basado en los personajes de la serie, como los separadores de libros. Estos se basan en la reelaboración de fotogramas que recuperan la fisionomía de las actrices de la serie, pero incorporan elementos de iconografía (el lirio, la flor negra con forma de escorpión), color y fondos que marcan simbólicamente a los personajes en una evaluación de su carácter que es propia de la dibujante. Esta forma de producción parte de una estrategia de *extraibilidad*:²⁰ para que el separador funcione debe imprimirse y adecuarse al papel, de lo contrario se queda como un ejercicio de diseño que no tiene función objetual, sino que se centraría en la reelaboración visual de los personajes.

Deviant Art. Finalmente, se presenta el sitio *web* Deviant Art, que agrupa a una comunidad específicamente de artistas. Funciona como un sitio de blogs que permite publicar trabajos y someterlos a crítica de otros. Se presenta como una galería de trabajos gráficos: ilustración digital y en técnicas análogas, modelado 3D y fotografía, *cosplays* (maquillaje, vestuario y *performance*). Buena parte de los usuarios son artistas en formación que se vinculan en torno a sus gustos e intereses como fanáticos, algunos son novatos y otros ya tienen reconocimiento en comunidades y eventos. La interfaz de esta página incorpora una descripción de perfil profesional de los usuarios, los sistemas operativos y programas de diseños utilizados en sus producciones, así como los temas e intereses que marcan su producción artística. Incluyen, también, referencias a sus perfiles sociales y un apartado para venta directa de sus obras.

Como ejemplo de este espacio de producción se recupera el blog del usuario Dejan Delic (<https://www.deviantart.com/dejan-delic>). En este espacio se encuentra una colección de ilustraciones de *Penny Dreadful* que se ajusta a lo que el ilustrador denomina *comic fanart*, por lo que mezcla su estilo de ilustración en cómic con la

20 Esta característica se abordó en los capítulos 1 y 2 en relación con las características propuestas por Jenkins y Gómez para las narrativas transmedia. La extraibilidad se plantea en relación con los productos de *merchandising* que se sacan de las obras núcleo como productos coleccionables.

recuperación de escenas que no son copias de la serie, sino imágenes que dan perspectivas sobre hechos ocurridos en la obra núcleo, como una suerte de reinterpretación propositiva que permite la expresión creativa del ilustrador.²¹

En la plataforma, las obras que se publican en la galería de imágenes se denominan *deviations*, es decir, desviaciones. Lo cual es muy interesante porque plantean, precisamente, la reelaboración gráfica como una desviación de la obra núcleo que se considera la original. Las obras derivadas son tanto homenajes como transgresiones del canon. Cada imagen tiene un texto que lo acompaña y corresponde ya sea a una mención del capítulo que funciona como hipotexto, o a una cita intertextual del guion de la serie que funcionan como detonantes para su interpretación.

Art Station. Esta tercera plataforma funciona como comunidad de artistas profesionales que tienen su portafolio de trabajo digital en pintura 3D y escultura 3D para promocionar su perfil, y se vincula con otros creadores o fanáticos no profesionales que siguen los trabajos. Entre las acciones que permiten están: adquisición de herramientas de trabajo, compra de originales, comunidades de aprendizaje, bolsa de empleos y retos creativos que mantienen la producción artística. Convoca a artistas, reclutadores²² y fanáticos no especializados. Estos últimos interactúan como seguidores del trabajo gráfico e interesados en aprender técnicamente de los más avanzados.

21 Ilustraciones denominadas *The withing hour* y *Little Scorpion*. Títulos que se relacionan con capítulos de la serie de la segunda temporada. Para consultar una elaboración propia a partir de fragmentos de ilustración de <https://www.deviantart.com/dejan-delic>

Little Scorpion

<https://www.deviantart.com/dejan-delic/art/Little-Scorpion-596430837>

The withing hour

<https://www.deviantart.com/dejan-delic/art/The-witching-hour-583159282>

22 Se trata de usuarios que pertenecen a compañías de producción audiovisual, animación y modelado 3D, así como empresas que producen contenidos publicitarios y usan las redes como espacios para reconocer y reclutar a artistas que pueden ser empleados potenciales dentro de la industria de los medios digitales y el entretenimiento.

Como ejemplo de la producción, se recupera un video subido a la plataforma por el usuario Baolong Zhang (<https://www.arts-tation.com/baolong>). Se trata de un artista 3D radicado en Turín, Italia, que trabaja como *freelance* y usa el motor de animación para videojuegos Unreal Engine, que trabaja con diseño inmersivo y fotorrealista. Los trabajos de modelado 3D y videos de presentación de personajes son trabajados con la versión Unreal Engine 4, que permite la descarga y el uso gratuito para fines no lucrativos, de lo contrario trae un acuerdo para que la empresa de desarrollo (Epic Game) obtenga el 5 % de las ganancias de la comercialización del producto por los primeros tres mil dólares de venta.

Con esta última plataforma se muestra que no solo la empresa de entretenimiento que propone la obra núcleo como eje de la expansión puede tener incidencia al permitir el desarrollo de obras y productos derivados de diversa calidad, sino que también se convierte en un espacio aprovechado por las compañías de *software* que autorizan el uso de las herramientas de forma gratuita y promocionan tanto sus actualizaciones pagas como sus servicios de diseño, al tiempo que se convierte en un espacio para la promoción de los artistas que trabajan en los campos de producción relacionados.

Behance. Finalmente, además de las funciones de portafolio y de poder acceder a postulaciones para trabajos en el ámbito creativo de la ilustración digital y la programación, Behance permite también la transmisión de directos (videos en vivo donde los artistas demuestran sus habilidades y el manejo de herramientas). La comunidad de Behance está en el nivel más alto de producción artística y la plataforma se despliega en multiplicidad de idiomas para posibilitar que la interacción y las comunidades se configuren de manera transnacional.

Se puede ingresar por una cuenta con correo normal, pero también incluye cuentas de Apple ID y Facebook, además de dar acceso desde las cuentas de Adobe (Illustrator, Photoshop, InDesign, After Effects y Premiere pro). Esto hace evidente que la calidad técnica de los trabajos es alta y que se trata de una comunidad de profesionales

que no solo se forman y actualizan entre sí, sino que tiene patrocinio de la compañía de *software* Adobe.²³

Se trata de una usuaria que tiene un perfil con solidado desde el 2010 y que presenta un portafolio tanto de originales como de *fanart*. En este portafolio aparece, además, la posibilidad de ver el currículo de la artista, que trabaja como ilustradora *freelance* para publicidad, música y revistas. También se registra que es la fundadora de una escuela de ilustración en Rusia. Behance funciona como una vitrina de trabajo y el *fanart* es una manera de atraer temáticamente a los reclutadores y fanáticos interesados en géneros específicos.

Las ilustraciones de los personajes de *Penny Dreadful* se presentan de tal manera que además del producto final se ve por recuadros, los acabados y detalles del nivel técnico del artista, como si fuera un estudio gráfico del personaje que culmina con una escena de la serie en la que convergen las ilustraciones individuales. Una vez terminan los dibujos de *fanart* se observan diseños originales que mantienen la misma línea gráfica de color y estilo. El énfasis de este tipo de obras está dado por la reelaboración de los personajes, que funcionan como arquetipos de monstruosidad en la serie y articulan tanto procesos de construcción original como reconocimiento de las obras seminales que operan como mitología del universo narrativo.

YouTube: espacio para la producción audiovisual y la interpretación musical de los fanáticos

La plataforma YouTube es un sitio *web* enfocado en la producción y circulación de videos profesionales (de empresas de entretenimiento) o de fanáticos con contenido amateur (youtubers que hacen crítica narrativa a obras, artistas en formación o que trabajan por *freelance* y muestran su trabajo en la *web*), en la cual aparecen diversas formas de práctica artística asociadas a la producción de ilustración, los videos tutoriales, las transmisiones en vivo y videos de homenaje

23 Muestra del perfil y de retratos digitales de los personajes de la serie, tomado de del perfil de Sophia Miroedova <https://www.behance.net/gallery/40689247/Penny-Dreadful>

hechos por fanáticos. Este espacio permite reenviar y compartir videos ya hechos, así como la emisión de “directos” y la elaboración de videos propios. Permite la suscripción a perfiles individuales o de comunidad en torno a empresas, programas, entre otros.

Para culminar el análisis de las plataformas abiertas que favorecen la producción espontánea se recuperan dos ejemplos de producción en YouTube: el primero corresponde a la *producción de video arte* en dos sentidos, inicialmente se da con el canal de Studio M. M., página que muestra el trabajo de videos tutoriales en formato *time lapse*, que a partir de una línea de tiempo muestra el paso a paso en la elaboración de una lámpara de papel como teatro de sombras en homenaje a *Penny Dreadful*; también se encuentran canales de cortometrajes que reelaboran el video de entrada de la serie desde la perspectiva de dos fanáticos que recrean la narración con montajes de objetos y *cosplays*. El segundo caso corresponde al canal de un músico italiano que interpreta bandas sonoras en su canal y además publica sus arreglos a las piezas liberando las partituras al público que quiera acceder a ellas.

El primer video corresponde a Studio M. M., un canal que se identifica con la producción de piezas gráficas en digital (2D y 3D) y diferentes medios análogos (ilustración en acuarela, plumones, lápiz), así como la producción de *Otaku Crafts*, es decir, artesanías y recuerdos objetuales (llaveros, muñecos, cajas decorativas, entre otros) que funcionan como formas de representar personajes y escenas que se sacan de las narrativas que sigue la artista y se transforman en mercadería extraíble que no hace parte de los productos de venta oficiales de la serie. En el video se ve todo el proceso de elaboración de una lámpara de papel que semeja un teatro de sombras chinas y reproduce una escena que recompone un escenario de la serie (la Mansión de Malcom Murray) alrededor de la cual se ubican los personajes más emblemáticos de la serie.²⁴

24 Para consultar un *collage* de apartados del *time lapse* revisar el siguiente enlace:
<https://youtu.be/3AW6-dcgQvU>

En este caso el producto es doble, pues, por una parte, se muestra el video como un registro creativo que deja ver la técnica de elaboración y el producto final del proceso; pero, por otra parte, está el objeto en sí mismo, que luego se ofrece como producto para consumir en la página <https://www.redbubble.com/es/people/studioofmm/shop>, un mercado global en que se ofrecen impresiones bajo demanda para la adquisición de los diseños y objetos. Se trata de un espacio en que la autoría del diseño se diluye y queda en manos del usuario la producción, reproducción y venta de los objetos que se deriven.

El segundo caso de video aficionado se retoma del canal de DivingInDisguise (Bucear Disfrazado), espacio de Miraredhel y Sabina,²⁵ dos amigas que tienen un proyecto de video aficionado y cosplay²⁶ en el cual hacen tributos a sus series favoritas, así como creación de fotografía, vestuario y utilería que les permite viajar por Europa buscando locaciones que sirvan para sus procesos de re-creación audiovisual. El proyecto es financiado por ellas mayoritariamente, pero también tienen abierta una cuenta de apoyo en *Ko-fi* (<http://kofi.com/miraredhel>) para hacer *crowdfunding* (micro-financiación colectiva) y así continuar con sus proyectos creativos. Además de la dinámica de patrocinio se destaca que las dos fanáticas recurren a un proceso de imitación de la secuencia de la introducción de la serie, a partir de la cual recuperan la misma música, pero recomponen los espacios, la luz, el color y los objetos (con accesorios coleccionables de la serie y otros elaborados por ellas), haciendo una reinterpretación de la serie en locaciones del mundo real en el que ellas se presentan disfrazadas como los personajes y realizan el registro audiovisual de su *performance*, para luego editarlo y producir un video de homenaje.

25 *Penny Dreadful*. Opening Title-Fan Tribute-9 de abril del 2017, tomado del perfil de DivingInDisguise en YouTube, <https://youtu.be/JRxCm7CekiA?si=ajEsmwgT6nbSiZBk>

26 Término de origen inglés en el que se unen *costume* y *play*; implica el uso de disfraces y caracterización en la que fanáticos asumen el papel de un personaje vinculado a un programa o una historia con la cual generan empatía.

Finalmente, se recupera el canal de Mercuziopianist, quien se define a sí mismo como pianista y compositor italiano que desde abril del 2008 está en YouTube y para junio del 2020 tenía 16 552 191 visualizaciones. Además de subir videos con la interpretación de solos de piano con arreglos, publica las partituras que, según indica, solo pueden compartirse de manera gratuita según la legislación de su país; por esta razón, son alojadas en el sitio *web* de descargas Mega (sitio *web* neozelandés que ofrece alojamiento de archivos y descargas). Dado que no puede cobrar por las partituras, invita a sus suscriptores (29 300) a comprar sus CD como forma de apoyo y a suscribirse a su perfil de Spotify, en el cual los usuarios pagan por la afiliación y el acceso a música vía *streaming* (transmisión bajo demanda).²⁷

La dinámica de este perfil se consolida en una doble vía: por una parte, la interpretación musical en mp3 se puede escuchar gratuitamente y las partituras se pueden compartir por medio de plataformas de red social y de sitios *web* de descargas; esto permite acercarse a la comunidad que está relacionada con *Penny Dreadful* no solo mediante la narración audiovisual, sino mediante la composición musical. Por otra parte, una vez se consolida la comunidad de suscriptores se promocionan procesos de financiamiento por medio de la compra del trabajo en mp3 y de la suscripción al audio en alta calidad que emite Spotify, lo que permite que la labor de interpretación y elaboración de los arreglos sea reconocida primero por su enlace emotivo y luego por la calidad del trabajo artístico que implica, aunque el proceso no sea original de este músico. Se destacan las diferencias con los perfiles temáticos cuya aparición se da de forma automática en YouTube cuando un artista se vuelve tendencia y la plataforma compila y organiza videos de manera automática si el perfil aún no aparece en la *web*. Para este caso, se revisó el canal de YouTube de Abel Korzeniowski-tema

27 Se puede escuchar la canción “Closer than sisters”, originalmente compuesta para la primera temporada de la serie por Abel Korzeniowski en el 2014, de <https://youtu.be/KTAEvGKc8DQ>

(<https://www.youtube.com/channel/UCz2A5TB74wX-76EERl6hDnw/about>), cuyo espacio está totalmente despersonalizado. Según la empresa de Google:

YouTube usa algoritmos para detectar los temas principales de un video y luego se basa en esa información a fin de desarrollar colecciones de videos de algún tema de interés. Estos canales no implican ninguna opinión editorial por parte de YouTube.²⁸ (Página de soporte de Google, 2020)

Su descripción está hecha en tercera persona por un gestor de contenidos automatizado que publica las obras musicales del compositor polaco, ya sea desde una cuenta oficial de la disquera o que estén publicadas por perfiles de fanáticos con versiones no oficiales, por lo que en estos canales se encuentran listas de reproducción dedicadas a versiones o *covers*. Aunque YouTube es básicamente un sitio que responde a las características de la *web* 2.0, es decir que los usuarios pueden gestionar y producir el contenido que circula, la aparición de nuevas características —como las de la generación automática de canales a partir de algoritmos— tiene que ver con el cambio hacia la *web* 3.0 o *web* semántica, en la cual hay programas que toman decisiones a favor de la plataforma y con miras a responder a las tendencias de consumo y el flujo de datos. Así, el canal generado automáticamente con un tema aparece en ausencia de un canal abierto por un usuario específico y cuando existe demanda de visualización y búsquedas que se quedan sin respuesta.

Fandom: reino de apropiación y construcción de conocimiento compartido

El nombre *fandom* está definido por la convergencia de dos definiciones: *fan* (fanático) y *-dom* (final que alude a *kingdom*, reino). Así, el

28 La información sobre el tipo de programación utilizado, las características de las páginas generadas automáticamente y dudas de los usuarios se encuentra en <https://support.google.com/youtube/answer/2579942?hl=es-419#:~:text=Generaci%C3%B3n%20autom%C3%A1tica%20de%20canales%20tem%C3%A1ticos,YouTube%20genera%20de%20forma%20autom%C3%A1tica.&text=Las%20secciones%20%22Acerca%20de%22%20de,como%20%22Surf%20%2D%20Tema%22>.

sitio *web* de Fandom nace en el 2004 como una empresa que ofrece alojamiento sin costo a los usuarios de la *web* que quieran usar la tecnología Wiki, *software* libre que ha sido usado por proyectos como Wikipedia y que se basa en la construcción de contenidos colaborativos por usuarios registrados; quienes no se registran pueden ver pero no editar contenidos, lo que plantea diferentes niveles de participación y de jerarquización de roles en las páginas que usan este tipo de *software*.

En cuanto a su función, Fandom se concibe como sitio *web* hecho para contenido de entretenimiento y marcas que de alguna manera representan los intereses de empresas culturales, pero que es mantenido, organizado y compartido directamente por los fanáticos y no por creadores o administradores de la industria del entretenimiento. La empresa que lo gestiona es Wikia Inc., que provee tanto el alojamiento de la información y herramientas colaborativas para las comunidades de forma gratuita como servicios de publicidad para las empresas que patrocinan el desarrollo de la página.

En el caso particular del *fandom* de *Penny Dreadful* en español, se encuentra que el espacio prioriza la información organizada por temporadas (tres en total), capítulos y personajes. La presentación de la página de la comunidad de *Penny Dreadful* se caracteriza de la siguiente manera:

Esta comunidad fue creada por fans para fans y se dedica a recopilar datos útiles e información relacionada con la serie de terror/suspenso/drama llamada *Penny Dreadful*. Nuestro objetivo es colaborar con otros fans con el fin de construir un recurso fiable con información precisa acerca de los episodios, personajes y elementos de la historia como sea posible. Todos son bienvenidos a unirse y contribuir siempre y cuando las modificaciones sean constructivas, que las discusiones sean positivas y así juntos podremos hacer crecer la wiki. (https://penny-dreadful.fandom.com/es/wiki/Wiki_Penny_Dreadful)

La Wiki tiene un menú compuesto por tres niveles: menú principal, submenú e hipervínculos recientes (tabla 15).

Tabla 15. Menú del *fandom* de *Penny Dreadful*

Estructura estándar de los <i>fandoms</i> . Plantilla del sitio <i>web</i>		Contenidos contruidos de manera abierta y colaborativa para <i>Penny Dreadful</i>
Menú principal	Submenú	Hipervínculos recientes derivados
Contenido Wiki	Páginas cambiadas recientemente	Wiki <i>Penny Dreadful</i> <i>Penny Dreadful</i> Dorian Gray John Clare Primera Temporada Night Work Jhon Clare
	Episodios (T1)	Night Work Séance Resurrection Demimonde Closer Than Sister What Death Can Join Together Possession
	Navegación	Administración del sitio Políticas Ayuda Foros Contenidos
Comunidad	Entradas recientes	Páginas sin derivación
	Ayuda	
Explora	Wiki actividad	
	Página aleatoria	
	Videos	
	Imágenes	
Discute	Foro general de discusión abierta	

Fuente: elaboración propia.

La página central funciona como un espacio aglutinante desde el cual se desprenden páginas organizadas por episodios y por personajes. Estas últimas son las que agrupan la mayor parte de la participación pues los foros y comentarios se encuentran allí; no ocurre lo mismo con los capítulos, cuyos foros permanecen sin utilizar.

Además, las formas de contribución en el *fandom* oscilan en dos direcciones: unas corresponden al *proceso de edición y elaboración de entradas de contenido* que son creadas y reconstruidas constantemente por los usuarios registrados. Las otras tienen que ver con

las *discusiones en foros* al final de las páginas: cuadros de comentarios y de conversaciones que se orientan a predecir el desarrollo narrativo del personaje y los capítulos; plantear relaciones y giros narrativos entre personajes; proponer intertextos que puedan guiar el desarrollo de la narración a partir del diálogo con obras seminales del universo narrativo.

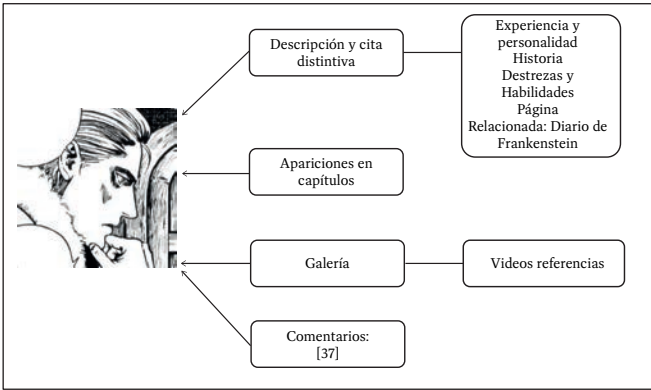


Figura 23. Estructura de la página de personaje de Víctor Frankenstein

Fuente: elaboración propia.

El diseño de la interfaz para la página de personaje está marcado por la *transparencia* (Murray, 2012), entendida como el conocimiento y la experiencia tácita que tienen los usuarios y que usan de manera inconsciente. Esto los lleva a utilizar herramientas de creación de contenidos que no se explican, sino que se asumen desde la propuesta de la plantilla.

En este sentido, la estructura de cada Wiki dentro del *fandom* opera como una ficha de personaje que se hipervincula digitalmente con las historias generales (capítulos) y con otros personajes (relaciones). Esta caracterización recoge la reseña de la vida del personaje, sus citas destacadas, su forma de vestir, su historia de antecedente (*background*), así como las reglas del mundo narrativo

en que se desarrolla. Sirve, entonces, como detonante: potencia la participación de los fanáticos que habitan los foros y llenan los espacios de diálogo con comentarios que desarrollan lecturas de interpretación narrativa, tramas de conexión y la reconstrucción de antecedentes que sirven para interpretar la acción de los personajes. Esta tarea se asemeja a la de las antiguas comunidades de rol, cuya interacción discursiva oral y efímera se perdía en la partida; ahora, los interactuantes logran dejar evidencia de sus registros en la *web*. Además, este sitio opera como un repositorio de información colectiva y de participación cercano a la construcción enciclopédica que, según Murray (2012), se refiere:

To both a technical and a cultural phenomenon: to the unequalled storage potential of the new medium and to its promise of an infinite tablet, a library as big as the world. As a culturally encyclopedic medium the computer inherits age-old traditions of human culture, expressive of our core need to collect, preserve, and transmit knowledge across generations. (p. 66)

Lo interesante es que no se trata de una mera compilación estandarizada de información, una acumulación de algo que está fuera del sujeto, sino de un ejercicio en el que los fanáticos pertenecientes a la comunidad deciden lo que es memorable tanto de su experiencia receptiva e interpretativa como de la de otros, lo que permite construir formas de recordar colectivamente. Por eso se trata de una *enciclopedia experiencial* más que de una enciclopedia hegemónica, ajena y abstracta, ya que el objetivo es preservar un evento social que debe ser recordado más allá del consumo de entretenimiento.

Plataformas institucionales y de acceso pago o de contribución restringida

En cuanto a las plataformas institucionales orientadas por la empresa que produce la obra núcleo de *Penny Dreadful*, se encuentran tres ejemplos que se producen para generar interacción con los usuarios. El primero corresponde al libro *The Art of Making Penny Dreadful*, que presenta el proceso de elaboración de la serie a partir

de material textual-ilustrado y un blog de producción en video que recupera el proceso de la creación de la serie, para el consumo de los fanáticos. El segundo se remite a las novelas gráficas derivadas que fueron encargadas a la empresa Titan Entertainment Group; finalmente, se considerará la aparición de juegos (de cartas y videojuego de exploración) para la comunidad de Facebook y para dispositivos móviles.

Blogs y libros de producción: The Art of Making Penny Dreadful

El libro *The Art of Making Penny Dreadful*, publicado en abril del 2015 por Sharon Gosling, se desarrolla a partir del formato de *companion book*. Se trata de un tipo de publicación con propósito explicativo, e incluso pedagógico, que acompaña a las obras originales ya sea que estas se den en formato textual o en audiovisual —como en el caso de la serie de televisión—. Un *companion book* puede tener varias funciones: explicar elementos sobre el proceso creativo de la obra a la que se refiere; ampliar información que no aparece explícitamente en la obra original, pero que está subyacente en referentes o intertextos para dar una mayor profundidad a la lectura; también puede recuperar tanto voces críticas de analistas, como testimonios de los artistas participantes en el proceso de producción.

En el caso de *The Art of Making Penny Dreadful*, las tres funciones confluyen y dialogan para dar como resultado un texto que acompaña al fanático en su proceso de interpretación: primero de la serie televisiva y luego de los productos derivados de ella, que expanden la propuesta narrativa transmedia. Al tiempo, se convierte en una estrategia para maravillar con la calidad estética de la producción y para validarla como una propuesta artística genuina.

El libro se centra en dos aspectos del proceso creativo de la serie: primero aborda el desarrollo del *Demimonde*, es decir, el mundo ficcional creado para la serie, su atmósfera gótica y sus relaciones con influencias artísticas y culturales que sirven de andamiaje para la elaboración y la construcción de líneas narrativas coherentes. En segundo lugar, reconstruye los perfiles de los personajes centrales

de la temporada 1, personajes como Ethan Chandler (hombre lobo americano); Brona Croft (prostituta de los bajos fondos de Londres y desahuciada por la tuberculosis); *the Vampire* (creatura antigua de origen egipcio); las mujeres somnolientas (vampiresas sometidas al poder el vampiro); entre otros.

De manera transversal a las dos líneas temáticas, se van narrando las experiencias del equipo de creación narrativa de la serie y las formas de articulación con otras agrupaciones dedicadas a la creación de escultura, maquillaje, escenografía, vestuario, entre otras acciones artísticas necesarias para el montaje audiovisual. Además, se dan explicaciones sobre cómo se va del proceso de concepción de la idea hasta su materialización. El libro, como una bitácora creativa, devela las conexiones que hace el guionista y creador de la serie con diferentes producciones culturales que tienen impacto en la concepción y el diseño del universo narrativo: referentes históricos de la época victoriana (interés por la exploración científica y geográfica, cambio en la moral, condiciones socioeconómicas de Londres en el siglo XIX); literatura y arte culto romántico y gótico; así como formas populares de producción cultural que les dan verosimilitud a las historias (folletines, cartelismo, museos de cera, el teatro Grand Guignol).

El texto, además, compila tanto fotogramas de la serie como imágenes de mapas antiguos, grabados, carteles de la época victoriana, *storyboards*, dibujos del diseño de vestuario y el detalle de objetos diseñados y producidos para ambientación de la serie televisiva.²⁹ Así, no se trata solo de un texto verbal, sino también con contenido gráfico. Su acento está dado en la reconstrucción de *modelos creativos* que pueden utilizarse en una doble vía: para hallar el goce de la interpretación compleja, intertextual y expandida del universo

29 El libro *The Art of Making Penny Dreadful* (p. 35) recoge la caracterización de East End, o el espacio de muelle que hacía parte de la periferia empobrecida de Londres por medio de los carteles de la época; el segundo ejemplo corresponde a la página 83 sobre Abraham Van Helsing y recupera tanto el storyboard de la serie como un fotograma del montaje y una referencia intertextual del folletín decimonónico Varney the Vampire (Sánchez Ávila, 2021, p. 227).

narrativo; o para tener formatos de producción que pueden ser imitados y reelaborados por los fanáticos (aunque no se den en la misma calidad de producción o tengan los mismos recursos para los procesos creativos). Estos dos propósitos dirigen la atención sobre dos posibles tipos de usuarios: los *fanáticos especializados* (cuyo origen podría estar en los *aca-fans* de Henry Jenkins o fanáticos académicos) que no solo corresponden a los críticos y académicos, sino también a conocedores que desde su autodidactismo tienen información y formación, histórica y artística precisa. Más allá de que se trate de profesionales que se dediquen a la crítica de los productos culturales, aquí podría pensarse también en fanáticos que pueden ser artistas y que con sus fuentes creativas de disfrute logran establecer procesos tanto interpretativos como creativos, que llevan al análisis de los modelos de producción.

Por su parte, están los fanáticos neófitos, los que pueden ser aspirantes a creadores (en diversos lenguajes y prácticas artísticas) o los que siendo simples espectadores ven la posibilidad de la imitación como un proceso creativo y se apropian de los modelos de otros como parte de su aprestamiento técnico y su contribución a la construcción de un universo narrativo.

Como reelaboración del modelo del *companion book* aparecen varios productos remediados³⁰ en las siguientes plataformas: 1) los capítulos de YouTube del Blog de producción denominado *Behind Episode o Inside the series* difundidos por el canal de YouTube de la empresa: (<https://www.youtube.com/channel/UCiCKpWB6D2aNL-NvMIBZblg>); 2) la página *web* del artista ilustrador de la precuela desarrollada en los cómics, Lui De Martinis (<https://www.louiedemartinisart.com/>).

30 La remediación es un reposicionamiento de una obra producida en un medio específico (por ejemplo, textual) para situarlo en otro (visual, plástico, musical, pictórico, etc.), reutilizando contenidos, pero redefiniendo parte de su estructura con el tipo de medio utilizado que acentúa, reelabora o transforma el original. El concepto se acerca a la noción de traducción intersemiótica ya presentado. El término se trae a colación siguiendo la propuesta de David Jay Bolter y Richard Grusin (2000).

En ambos casos se trata de propuestas que copian la función y parte de los contenidos del *companion book*, texto centrado en el develamiento de los modelos creativos de la obra núcleo: los videos derivados recuperan los testimonios de los equipos de creación de la serie que van explicando cómo hacen los montajes y cómo generan diálogos entre ellos, así como procesos de interpretación de las ideas creativas del guionista John Logan.³¹

En el caso del dibujante que trabaja en la precuela a través de los cómics, se evidencia un proceso parecido estructuralmente, pero jerárquicamente distinto: los guionistas secundarios de la serie son los creativos que acompañan el proceso de elaboración de los cómics. Así, ellos apropian la narración de John Logan en uso de los derechos de autor adquiridos por la empresa, como estrategia para mantener el interés de los fanáticos y para derivar más obras que puedan ser incorporadas al universo narrativo de *Penny Dreadful*. Aquí el producto es la bitácora individual en video de Louis de Martinis (<https://www.louiedemartinisart.com/blog/penny-dreadful-comic-time-lapse-art-drawing-the-creature>), quien permite ver el proceso de creación del cómic digital, en el cual se identifica la línea gráfica dada por los fotografías de la serie de televisión, así como los rasgos narrativos de la historia y de los personajes vinculados con la mitología de la obra núcleo.

Novelas gráficas de Penny Dreadful

Las novelas gráficas representan parte del proceso de autoría colectiva de un equipo creativo ligado a la empresa Showtime. En primer lugar, está la empresa a la cual se le encargó la elaboración de las novelas gráficas como derivaciones de la obra núcleo; se trata de historias que están divididas en dos arcos narrativos (es decir, en dos estructuras argumentales que desarrollan por partes y de

31 Registro del video *Penny Dreadful— Behind the Scenes: The Wax Museum—Season 2*. En él se muestra el proceso de montaje tanto visual como plástico y escénico del Museo de Cera, sitio emblemático del universo de *Penny Dreadful* y que evoca espacios auténticos del consumo popular de relatos de horror victoriano. <https://www.youtube.com/watch?v=3PwDvXLhArg>

manera episódica la historia central): las primeras cinco, agrupadas en un mismo volumen (volumen 1), desarrollan la precuela y fueron lanzadas el 11 de mayo del 2016. El segundo volumen corresponde a cuatro cómics que desarrollan la secuela luego de la finalización de la obra núcleo (fue lanzado en junio del 2017), y el tercero salió en enero del 2019 agrupando cuatro entregas más.

La empresa, Titan Comics hace parte de Titan Entertainment Group, una compañía de origen británico especializada en la producción de narrativas derivadas (primero de narrativas literarias impresas, luego de series de televisión o cine y finalmente de narrativas transmedia). Sus filiales desarrollan productos que se especializan en un formato específico para contribuir a la expansión de narrativas transmedia; entre estas tenemos: Titan Books; Titan Comics, Titan Magazines y Titan Merchandise. Los tipos de producción asociados a narrativas transmedia que vienen desarrollando son los siguientes:

- Novelización textual de películas, videojuegos.
- Novelización gráfica de series, películas y videojuegos. (*Halo*, *God of War*, *Resident Evil*, *Saga Millenium*).
- Elaboración de colecciones derivadas de géneros fantásticos: horror, ciencia ficción, fantasía, aventura, crimen y *thrillers*, cuya dinámica vincula obras de distintos autores en torno a la pertenencia a un mismo género narrativo, así como los arquetipos de personaje y narración implícitos en este.
- Reedición de tiras cómicas y novelas gráficas clásicas (*Tarzán*, *James Bond*). Textos que le apuestan al consumo emotivo y contribuyen al fortalecimiento o lanzamiento de nuevas colecciones de género que recuperan obras clásicas volviéndolas seminales en el proceso de elaboración de narrativas transmedia.
- Reedición de literatura clásica en versión ilustrada: *Show-time's The Penny Dreadful Collection*. Este tipo de colecciones permite reelaborar la narración ampliando el formato, que pasa de ser solo textual a multimodal. Es decir, incorpora en la reelaboración otros modos de codificación y de consumo, pues está dirigido a públicos más jóvenes cuya lectura no es exclusivamente de código escrito.

Como se observa, la empresa tiene amplia experiencia (trabaja desde 1978) en la producción de obras derivadas. En el caso particular de Titan Comics, la editorial hace parte de un grupo de entretenimiento especializado en novelas gráficas como obras “enlazadas de ficción”, es decir, se trata de obra basadas en narraciones de medios masivos o reelaboraciones de obras canónicas (películas, videojuegos, textos literarios y series, entre otros). Son productos derivados que han sido autorizados o encargados por los autores o dueños de la propiedad intelectual y tienen como finalidad la promoción cruzada. Hacen parte de una estrategia de mercadeo para ampliar el consumo de productos derivados y consolidan una franquicia narrativa.

El ilustrador es Louie de Martinis (<https://www.louiedemartinisart.com/>), quien cocrea las novelas gráficas con la guionista de la serie Krysty Wilson-Cairns, Andrew Hinderaker y Chris King, encargadas de crear la línea argumental vinculada a la serie de televisión. La técnica de creación visual es importante pues la decisión que toma el ilustrador es fundamental para dar identidad gráfica a los productos gráficos en relación con la obra núcleo. La técnica de imagen digital fotorrealista permite que los personajes de la serie de cómics retomen la imagen de los actores que interpretaron la serie generando recordación, aunque no sea una copia de la fotografía de la serie audiovisual. De Martinis retoma en su blog personal el proceso de creación y plantea cómo construye sus propias paletas de color para dar identidad gráfica a sus ilustraciones y que no se convierta en una simple copia de la propuesta visual de la serie.

Tanto la precuela como la secuela desarrollan el tejido narrativo en relación con la expansión de la obra núcleo a partir de la reconstrucción del origen de los personajes en relación con las obras seminales. Los volúmenes de la precuela recuperan la tradición de *Drácula* de Bram Stoker y traen al desarrollo narrativo personajes como Jonathan Harker, prometido de Mina cuya desaparición en el comienzo de la serie motiva todo el proceso de búsqueda. Según De Martinis “este primer número funciona como un episodio perdido de la primera temporada” (<https://www.louiedemartinisart.com/blog/>),

lo cual plantea que se trabaja con la reconstrucción de vacíos narrativos dejados por la obra núcleo y se reelaboran explícitamente las relaciones intertextuales con la obra seminal de *Drácula*: aparecen varios personajes de la novela victoriana, tales como Lucy Westenra (dama de honor de Mina en la novela gráfica) y Quincey Morris (padrino y amigo de Jonathan); aunque se trata de personajes de la novela de Stoker, su papel en la historia se actualiza en relación con la serie de televisión, para contribuir a la nueva versión narrativa.

Por su parte, las novelas gráficas se plantean no solo como expansiones narrativas, sino como *merchandising* coleccionable. Su estructura se reconoce en las *páginas de afiches* que presentan versiones ilustradas de personajes que no aparecen en ese desarrollo narrativo de la secuela, sino que aparecerán ya durante la serie, lo cual implica consumo narrativo vinculado para poder entender las referencias de arquetipos de personajes. Tales páginas aparecen en cada ejemplar al final del volumen, entre cinco y siete páginas, y desarrollan elementos futuros de la historia, además de conectar con la iconografía de los personajes: Vanessa Ives como la madre del mal, la anatomía de los vampiros, las tres novias vampiresas de Drácula. En el último ejemplar de la precuela se hace evidente la copia exacta del diálogo entre los personajes de Vanessa y de Ethan Chandler que tiene lugar en el primer capítulo de la serie de televisión. Con esto se concatenan las historias y se da la sensación de vínculo narrativo.

Un segundo aspecto que se desarrolla en las novelas gráficas aparece con las *escenas de conexión*, que configuran intertextos visuales de personajes, escenas con detalles que remiten a intertextos literarios o narrativos con obras seminales y la obra núcleo (Sánchez Ávila, 2021, p. 234).

Escenas de conexión en los cómics

El intertexto literario que se desarrolla prioritariamente se da con el relato de Bram Stoker “El invitado de Drácula” (originalmente publicado en 1914), que aparece primero como una invitación literaria a la lectura de la novela completa de *Drácula* (1897), pero que con el tiempo termina editándose de manera integrada como una especie de prólogo a la novela. El relato cuenta la historia de

la travesía de Jonathan Harker entre Múnich y los Cárpatos para llegar al castillo del conde en Transilvania y lo que sucede en la Noche de Walpurgis, noche de brujas en la tradición teutona, que presagia el encuentro con los no muertos (o vampiros) y recupera la tradición sobrenatural de Europa oriental.

Escena 1. Ataque de los lobos. Conexión con la novela de Bram Stoker, *Drácula*. “El invitado de Drácula, Introducción del Diario de Jonathan Harker”. Se recuperan dos elementos en esta escena, tanto la referencia intertextual de las dos narrativas decimonónicas, como la relación entre estas, pues el cuento “El invitado de Drácula” es ya una narrativa de precuela que llena vacíos de la novela de Stoker y con el tiempo termina volviéndose parte integrante de la narrativa canónica para explicar el personaje y las razones de su viaje (Sánchez Ávila, 2021, p. 234).

Escena 2. Aparición de personajes de la novela *Drácula* que no hacen parte del reparto de la serie de televisión: Jonathan Harker (esposo de Mina Murray), Lucy Westenra (dama de honor de Mina) y Quincey Morris (padrino de Jonathan). En esta versión, la novela gráfica plantea una digresión con respecto al papel de dos de los personajes: Lucy, una mujer aguerrida que se opone a la influencia de Drácula para tratar de detenerlo y salvar a Mina, cuando en la novela es a la inversa; y Morris, quien mantiene su papel de cazador y protector de Mina, pero se presenta como amante de Lucy, lo cual dista de su relación en la novela original. A pesar de los cambios, ambos personajes confluyen en el mismo destino que en la novela: la muerte al ser consumidos por el vampiro en su intento por oponérsele. Así, aunque desarrollan una historia paralela terminan en el mismo punto de la narración original (Sánchez Ávila, 2021, p. 235).

Escena 3. Mina y las novias de Drácula. Mina se convierte en una de las novias en analogía con la novela. En la historia original se plantea de manera paulatina su conversión en vampiresa, pero al final es salvada. Esta nueva historia desarrolla el arco narrativo imaginado en caso de que Mina no pudiera ser salvada, como una ucronía dentro de la obra, es decir, una nueva línea de narración

que se desarrollará independiente de la novela de Stoker (Sánchez Ávila, 2021, p. 235).

Escena 4. Referencia a la temporada 2 de la serie. Episodio de la Muerte de Peter Murray, hijo de Sir Malcom Murray, como un recuerdo retrospectivo de este último personaje. Esta página desarrolla el perfil del personaje de Sir Malcom Murray en relación con el de *Allan Quatermain*, personaje de quince novelas escritas por H. Rider Haggard entre 1885 y 1927. Aunque *Quatermain* es originalmente anticolonial, acá se muestra la evolución desde sus inicios como explorador conservador victoriano. También se hace referencia a otro personaje cercano el *capitán Robert Walton*, en la novela de Mary Shelley, *Frankenstein*, publicada en 1816. Walton representa al explorador-científico obsesionado con su descubrimiento que deshumaniza su labor y lleva a la muerte a sus compañeros. Así, el personaje de sir Malcom Murray sería una mezcla de los dos anteriores, el explorador en África y el explorador en el Ártico que oscilan entre el colonialismo y la sed de conocimiento que en ambos casos lleva a la muerte (Sánchez Ávila, 2021, p. 235).

Finalmente, como parte del análisis de las novelas gráficas, se hace evidente que estas se constituyen en expansiones de narración tanto gráfica como textual de la historia desarrollada en la obra núcleo, pero para que el enlace se dé de manera orgánica, no solo se busca dar continuidad o llenar vacíos de la narrativa audiovisual, sino que se recurre a la misma tradición representada en las obras que se constituyen en seminales del universo narrativo, para generar obras derivadas de la serie así como derivadas del universo simbólico que la nutre.

Consumo como motor creativo en los juegos

Los procesos de consumo han estado presentes en todo tipo de contextos (artísticos, comunicativos y culturales), pero no todos los consumos tienen el mismo valor: algunos se dan en el marco de intercambios económicos y de ahí que el consumo se vea alrededor de mercados específicos, industrias culturales consagradas o emergentes. Por parte, el consumo puede comportar elementos de

valor simbólico no necesariamente monetario; este tipo de consumo subyace en todos los demás. Sea que se pague o no por un producto, se adquiere un valor de *conocimiento*, un valor de *asociación* con colectivos e identidades específicas que estará marcado por formas de interacción y ritualización, así como un valor de *creación* que permitiría generar nuevos productos a partir de otros precedentes.

Este caso de consumo y creación es evidente en los juegos de cartas de póquer, del tarot y coleccionables de la primera temporada como mercancía extraíble, además del videojuego hecho para el Facebook Gameroom denominado *Demimonde* (2015).

Aquí confluyen varios tipos de participación creativa: por ejemplo, el juego se plantea como una “forma cultural” (Huizinga, 2012, p. 23), una experiencia colectiva que permanece en la memoria y que puede ser elaborada, repetida, enseñada y recordada pues reviste importancia ritual para la comunidad que juega; no se enfatiza en la creación de una obra, sino de una experiencia con otros en la cual cada uno cumple una función y contribuye a que la participación de los demás tenga sentido. De ahí la importancia de las salas de chat por temporadas que permiten la colaboración en el juego del otro y en la construcción de conocimiento enciclopédico sobre el universo narrativo.

Demimonde tiene dos tipos de espacios, reglas y juegos que van de las búsquedas y pruebas a partir del *recorrido en el mapa* que dependen del conocimiento que tiene el fanático de la serie, sus espacios y personajes; al *juego de cartas* que permite utilizar a los personajes como monstruos y avatares para enfrentarse a otros en un duelo en el que se despliegan cartas mágicas (hechizos, pócimas, bloqueos) que se construyen a partir de las acciones de los personajes de la serie y de sus contextos.

Las cartas recuperan dos dinámicas fundamentales para la comunidad de fanáticos ya que unen las funciones de las cartas coleccionables y juego de estrategia que está presente en muchas comunidades, como Magic, Yu-Gi-Oh! o Pokémon. Estos juegos empezaron como mazos de cartas físicas para coleccionar que semejabán las fichas de personaje en el juego de papeles

(Magic), su inicio puede ser original, pero muchos de estos juegos provienen de programas de animación que se convirtieron en obras núcleo para la elaboración de juegos extraíbles. Todos, con el tiempo, se han mudado al espacio virtual en plataformas de juego que permiten la interacción en la *web*. En la base del juego está un proceso de improvisación narrativa (como en el papel) cuya calidad depende del grado de conocimiento que tenga el jugador del universo narrativo. Lo interesante de estas partidas es su carácter efímero y repetible, pues cada vez que se vuelve a jugar las historias y los resultados de los enfrentamientos son diferentes.

En segunda instancia, el juego permite mantener una colección de cartas virtuales por temporada y algunas cartas especiales que iban saliendo a partir de la iconografía de la obra núcleo y piezas gráficas que recuperaban arquetipos de obras seminales reconocidas. El propósito de la colección, más allá de la acumulación de objetos, es entrenarse con otros jugadores en el reconocimiento de las características de cada carta y su trasfondo en relación con el universo narrativo, por lo que constituyen una especie de enciclopedia iconográfica, simbólica y lúdica.

En torno al conocimiento que se comparte con otros en el juego, se generan dinámicas de identificación con grupos que tienen comportamientos de consumo similares y de esta manera se da, al tiempo, una separación de los grupos con los que los valores de consumo entran en pugna. Estos valores inician con el tipo de objetos de consumo y colección, para situarse en los valores simbólicos y emotivos relacionados con el juego de cartas, los personajes, los espacios recorridos y los compañeros de juego.

Potencialidades creativas en los espacios de contribución restringida

¿Arte, trabajo artístico, prácticas artísticas y apropiación?

En este libro, la idea de que se está analizando la obra únicamente desde una perspectiva tradicional de su producción es reelaborada

por la idea de que existe un *mundo del arte*. Con ello se refiere “a la red de personas cuya actividad cooperativa, organizada a través de su conocimiento conjunto de los medios convencionales de hacer cosas, produce el tipo de trabajos artísticos que caracterizan al mundo de arte” (Becker, 2008, p. 10). Desde la propuesta de Howard Becker sobre *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico* (2008), se enfatiza en la necesidad de abordar el arte como fenómeno social y no solo desde el análisis de su producción por un autor único ni en los procesos de creación de la obra como objeto acabado y elaborado individualmente.

Así, puede pensarse que parte del conocimiento requerido en el trabajo artístico —como en la narración transmedia— corresponde al saber técnico, que implica, por una parte, el conocimiento sobre la narración (sus géneros, estrategias creativas, tradiciones y cánones asociados) y, por la otra, el conocimiento del entorno de producción, el espacio cultural en el cual se produce, reproduce, recrea y consumen las narraciones. Este saber, que antes era parte del valor simbólico de la obra de arte y del saber-hacer del artista, pasa a *distribuirse* entre la audiencia que participa y la plataforma que permite el proceso de interacción y cocreación. El espacio de las plataformas sociales deviene una *versión digital del taller* en el que escritores y productores narrativos (en sus diferentes versiones de lenguajes utilizados) se encuentran para aprender los unos de los otros. Los más experimentados toman la posición de maestros y mentores de los que apenas ingresan en el espacio de creación.

Además de este proceso de distribución de valor simbólico creativo —entre sujetos que cooperan para aprender el quehacer creativo-narrativo—, las plataformas de red social asumen también parte del conocimiento que antes ostentaban los sujetos, pues no solo entregan herramientas de producción, corrección, socialización y visibilización, sino que se apropian de acciones que antes caracterizaban a los creadores tradicionales. Estas plataformas se conciben como espacios que permiten la acción, la enseñanza y facilitan la escritura, la corrección, la circulación, la lectura colectiva,

la publicación, la participación en eventos, entre otras acciones creativas encontradas y que hacen parte del trabajo artístico vinculado a la elaboración de narrativas transmedia.

Por su parte, se observan *prácticas artísticas de adaptación* en el *fanart*, como la *textualización* de fichas de personajes en el formato de las cartas de juego que permiten describir textualmente lo que se desarrolla de manera audiovisual en la serie televisiva; también se observa el caso del paso de la serie al videojuego a partir de un proceso de *interactivación* que permite al fanático recorrer, jugar, entrar y salir de situaciones y espacios que aparecen en la obra núcleo y se vuelven inmersivos a partir de esta obra ludonarrativa de expansión.

Las prácticas artísticas de los fanáticos recuperan, además, procesos de posproducción. Esto visto desde la perspectiva de Bourriaud (2007), pues se parte de obras que ya han sido dispuestas, organizadas y elaboradas y que son tomadas por los fanáticos, no como obras finalizadas, sino como obras abiertas que pueden ser usadas como material para nuevas producciones. Así, se trata de procesos en los que se aprovecha la acción creativa de otros y sus obras para generar nuevos productos, como formas de apropiación. Estos pueden crearse sin pretensión de obtener validación institucional (académica, empresarial o económica) o buscar cierto reconocimiento: no de originalidad temática pero sí de calidad técnica en su elaboración. Las acciones que evidencian procesos de posproducción se pueden reconocer en la elaboración de *collages* de imágenes (tanto en medio digital como análogo); montaje audiovisual y escénico alrededor de *trailers*, *covers*, *cosplays* y reelaboraciones para producir videos de homenaje.

Parte de las prácticas de creación narrativa comprenden la construcción de versiones que fortalecen la comprensión y la materialización del tejido narrativo de la obra núcleo al establecer relaciones inéditas con otros universos narrativos, otras obras de expansión tanto canónicas como populares y obras seminales identificadas por los artistas que proponen el universo narrativo, así como nuevas

obras seminales que pueden ser añadidas al universo siempre que tengan concordancia con su estructura composicional. De esta manera, el proceso de creación narrativa se basa en la producción de obras que muestren perspectivas y recorridos innovadores entre obras, como un proceso de creación que se basa en la conexión, en la transtextualidad que busca enlaces que no hayan sido evidenciados antes.

Lo que se prioriza en los entornos digitales de producción es el *relacionamiento* como máxima productiva y como referente que carga de valor las producciones derivadas. El vínculo con la tradición o, mejor dicho, con las tradiciones que pueden ser reconocidas por los lectores y los espectadores que llegan a las obras, se convierte en el eje de validación y de calidad para las obras posproducidas.

No solo la manera de producir ha cambiado migrando de la originalidad y la autonomía a la búsqueda de vínculos con tradiciones y referencias; también la forma de interpretación y consumo cultural se ha transformado para enfatizar en el reto, en el descubrimiento, en el juego de referencias que debe ser develado como elemento central del proceso de goce. Se pasa de producir lo nuevo a la búsqueda de la re-presentación, la reelaboración, pues las obras ya producidas invitan a “saber apropiárselas y habitarlas” (Bourriaud, 2007, p. 14). Así, las prácticas artísticas que sustentan un recorrido por el mundo narrativo transmedia requieren de la participación de comunidades y de un ejercicio de apropiación en el que se invita a individualizar y a personalizar lo hecho por otros, para que no sea una obra individual distante y ajena, sino una cocreación cercana e íntima.

Conectar como forma de creación

Tal vez no parezca una novedad el reconocimiento de relaciones transtextuales, es decir, relaciones entre textos que influyen o detonan otras obras y que plantean un primer nivel de conexión narrativa. Pero más allá de este primer tipo de relaciones entre obras se pueden reconocer otro tipo de conexiones que generan,

también, procesos creativos expansivos que son esenciales para la configuración de las narrativas transmedia. Entre estos se destacan las relaciones de intermedialidad y de intersubjetividad. En las primeras, la relación se establece entre códigos y medios que dialogan para potenciar procesos de creación que recuperan la lógica de la traducción intersemiótica, la remediación y la adaptación. En el caso de las conexiones intersubjetivas que reconocen las conexiones tanto emotivas como enciclopédicas que se sitúan en el conocimiento y el deseo de los creadores, factores que intervienen en el compromiso que asumen con las narraciones producidas y expandidas así como en los diálogos culturales, sociales e ideológicos que proponen las narraciones. Algunos aspectos generales de estos tipos de conexiones se presentan en la tabla 16.

Tabla 16. Potencial creativo de las conexiones en *Penny Dreadful*

Tipo de conexión	Tipo de procesos que se realizan en el universo narrativo de <i>Penny Dreadful</i>
Transtextualidad narrativa	Es la relación inicial de diálogo que ya se había establecido como prioritaria desde la construcción de una mitología de apoyo para el desarrollo de un universo fantástico transmedia. Los procesos que se encuentran en el mundo de <i>Penny Dreadful</i> reflejan: Intertextualidad. Citas directas de obras seminales en la obra núcleo y en las obras de expansión (fanficción y wikis); plagios sin retomar las fuentes, que ocurren sobre todo en los formatos visuales e infográficos de las comunidades de Facebook, y alusiones indirectas de la fuente, sobre todo en el marco de la ilustración. Paratextualidad. Prólogo audiovisual de cada capítulo de la serie, prólogo de las novelas gráficas y prólogo de la novela de Bram Stoker. La titulación de capítulos y de cada volumen de las novelas gráficas, así como la titulación de las obras de fanficción. Metatextualidad. Se da por medio de los comentarios de los fanáticos analizando la calidad narrativa de un capítulo, una fanficción o una ilustración e incluso video. Se producen tanto reseñas de las narraciones como críticas positivas y negativas con diversos niveles de análisis. Hipertextualidad (en el sentido de G. Landow). Se da en el nivel de las plataformas que albergan tanto los perfiles como las comunidades narrativas. Estas plataformas generan diseños de usabilidad que hacen que las herramientas sean intuitivas y las plataformas vengán interconectadas de antemano, como en el caso de Facebook que vincula GIF, video de YouTube, páginas <i>web</i> de diversa índole y producción de blogs visuales como en Tumblr y Behance. Architextualidad. Se da de manera transversal a todas las anteriores pues el diálogo entre géneros y subgéneros discursivos se presenta en varios contextos. Primero, el del <i>género fantástico</i> y el horror, la ciencia ficción, el folclore sobrenatural; y segundo, a partir de géneros de ficción y no ficción que plantean diálogos entre <i>obras narrativas</i> y <i>formas populares</i> y <i>contemporáneas</i> de información: GIF, infografía, cartel, imitación de periódico antiguo.

Tipo de conexión	Tipo de procesos que se realizan en el universo narrativo de <i>Penny Dreadful</i>
Intermedialidad	El diálogo se centra en el <i>cruce entre medios y códigos</i>, con lo cual se siguen generando relaciones entre obras, pero no solo de aquellas dadas en el mismo formato o estructura discursiva, sino que se presentan cruces entre obras que fueron creadas en distintos ámbitos del arte. Tal es el caso del <i>traslado de paletas de colores y de técnicas de ilustración</i> que se da entre la serie de televisión, la pintura de Joseph Mallord William Turner, la propuesta de las novelas gráficas y la caricatura en Behance o el concurso de ilustración en Tumblr. También se evidencia con la <i>reutilización de fotogramas</i> que se convierten en GIF, en citas visuales o en infografías.
Intersubjetividad	Se presenta una convergencia de perspectivas de narración: por una parte, la voz que se construye desde las obras seminales y responde a una visión social victoriana; por otra, la que corresponde a la obra núcleo que reelabora las seminales y las sitúa en problemas sociales y culturales planteados por el guionista principal y creador de la serie (John Logan), como la inserción de la mirada de género y la feminista, o la del pesimismo de la ciencia ficción contemporánea sobre la falta de fe en el progreso científico. Igualmente, los fanáticos insertan sus propios intereses dependiendo de su caracterización como fanáticos, el factor de la edad en los adolescentes los lleva a temas e intereses sobre relaciones interpersonales y amorosas, mientras que los fanáticos académicos y especializados insertan conocimiento teórico sobre tendencias estéticas y sobre su visión de lo fantástico contemporáneo (nuevas formas de monstruosidad, de narrativas posmodernas de lo fantástico), así como la recuperación de tradiciones populares en relación con lo fantástico, que no son las predominantes en la obra núcleo pero que dialogan con esta.

Fuente: elaboración propia.

Deseo como necesidad y necesidad como deseo

En este contexto en el que el consumo se convierte en algo más que una simple acción de adquisición, el planteamiento de Néstor García Canclini cobra vigencia. Su trabajo de 1999 “El consumo cultural: una propuesta teórica”, incluido en la compilación de Guillermo Sunkel: *El consumo cultural en América Latina*, esboza las dinámicas que pueden aparecer cuando las comunidades van más allá del consumo de bienes y fortalecen el consumo cultural. Si bien es cierto, su propuesta de ese momento no contemplaba específicamente las narrativas transmediales, sí anticipaba el cambio en la concepción de consumo que iba de la mano de la masificación de productos culturales.

En primer lugar, García plantea que una de las dificultades del estudio está dada por el carácter ideológico que se cierne sobre el consumo cultural, pues no es fácil ver las dinámicas de comunicación que plantea la industria y cómo éstas inciden en la circulación

de las obras y también en su relación con la construcción de identidad para los grupos de consumo. Esta problemática podría trasladarse al contexto de las narraciones transmedia, ya que

la organización multitudinaria y anónima de la cultura no lleva fatalmente a su uniformidad. El problema principal con que nos confronta la masificación de los consumos no es el de la homogenización, sino el de las interacciones entre grupos sociales distantes en medio de una trama comunicacional muy segmentada. Las grandes redes de comercialización presentan ofertas heterogéneas que se relacionan con hábitos y gustos dispares. (1999, p. 30)

Este proceso se asemeja mucho al de las obras narrativas en contextos digitales. En las redes sociales y las plataformas que plantean la opción de interacción de comunidades se evidencian dos procesos: uno, en el que inicialmente los usuarios se encuentran atraídos por temas y gustos en común, pero ante la diversidad de obras y productos de *merchandising* en formatos diferentes se confrontan con los límites de su consumo simbólico y se reorganizan en grupos específicos de interés. Muchos de estos grupos tienen empatía dependiendo del formato y de la usabilidad de las plataformas.

Un segundo proceso es el de la construcción de una necesidad compartida a partir del deseo. Este proceso plantea la revisión de la “concepción naturalista de las necesidades” (1999, p. 33), es decir, cuestiona la noción de necesidad como algo que responde a la naturaleza humana que está siempre ahí y no varía. Por el contrario, no hay universalidad en la necesidad, sino que esta es resultado de la “interiorización de determinaciones de la sociedad y de la elaboración psicosocial de los deseos” (1999, p. 33). Así, no se puede pensar que los productos de entretenimiento tienen solo un valor de uso o comercial, ya que pueden responder, igualmente, a un valor simbólico que se asume por pertenencia a grupos sociales específicos y que termina siendo un proceso de apropiación, de uso simbólico y consumo emotivo. De ahí que el reconocimiento de los deseos de las comunidades, también la generación de deseo alrededor de temas que tienen alto valor en la construcción de colectivos, sea una constante en las propuestas narrativas transmedia.

Finalmente, retomando la perspectiva de García (1999), habría varias condiciones que desarrollan el consumo cultural: 1) condiciona el consumo y la producción de obras; 2) se convierten en campo de competencia entre grupos sociales por la apropiación de conocimiento; 3) se establecen como factor de diferenciación social y de distinción social entre grupos diversos; 4) se convierte en un sistema de integración y de comunicación entre sujetos, obras y espacios de interacción social; 5) se constituye en un espacio que objetiva el deseo y lo vuelve necesidad; y 6) se convierte en un proceso ritual que regula la selección de significados, los niveles de valor simbólico de las obras y las prácticas de interacción validadas como apropiadas entre los sujetos de una comunidad y los productores. Así, las distintas obras que conforman el tejido narrativo en un universo transmedia y que son el resultado de las prácticas artísticas ayudan en el proceso de jerarquización y de construcción de conocimiento sobre el mundo cultural que las produce. Por ello, no debería cerrarse la evaluación de estas narraciones a un análisis restringido al consumo trivial e indolente, sino que se puede abrir a una mirada del consumo marcado por actitudes sociales y simbólicas que sirven para pensar sobre y desde los colectivos.

Niveles de creatividad en *Penny Dreadful*

Los procesos de creación de un mundo narrativo transmedia en *Penny Dreadful* se dan en diferentes niveles, dependiendo de la función que se les asigne a las obras y también los procesos de interacción y comunicación cultural y creativa que se desarrollen entre los sujetos. Se han considerado, entonces, los procesos que realizan tanto los artistas tradicionales como los artistas vinculados a las empresas que hacen parte de los procesos de consolidación de franquicias y los fanáticos con diversos niveles de conocimiento y apropiación del universo narrativo. Por ello, se proponen los siguientes *niveles de creatividad*.

Creativo-narrativo

Se plantea como ejercicio de creación de obras de expansión nuevas que pueden ser continuaciones de las obras seminales o de la obra núcleo; posibilitan la construcción de antecedentes, la profundización en un aspecto de la historia ya sea marcado por el tiempo, el espacio o los personajes (tanto centrales como secundarios), y la mezcla con otras narraciones, géneros o mundos narrativos con los cuales la historia inicial puede plantear diálogos o concordancias.

Crítico y enciclopédico

Se entiende como la producción que puede darse en la evaluación de la calidad narrativa de una historia, el reconocimiento de intertextos, la predicción de narrativas que pueden dar apropiada continuidad a los relatos y la evaluación de la calidad estética de los productos de Fanart. Se trata de metatextos producidos por los críticos, los lectores o audiencias especializadas o los fanáticos académicos. También incluye el acervo de conocimiento técnico narrativo, plástico, musical y digital, así como la experiencia sobre procesos de creación que permite la construcción de una memoria metodológica creativa en las *comunidades de práctica* que conforman los fanáticos.

Interactivo

Permite el diálogo entre personas de una misma comunidad de interés, los autores de los productos de origen de las narrativas y las personas que en las redes oficiales representan a las empresas de entretenimiento. Las acciones centradas en la interacción buscan construir y mantener el contacto entre sujetos que comparten un mismo centro de interés por un universo narrativo y que pueden conectarse para explorar su conocimiento, establecer relaciones interpersonales de amistad o incluso de rivalidad ante otros sujetos y grupos de interés. Puede presentarse el caso de que una persona perteneciente a los grupos de consumo y creación

rete a los productores y a los escritores de las obras iniciales o los controviertan para evaluar la calidad de su trabajo narrativo.

En el aprendizaje

Puede considerarse una derivación de los procesos creativos al relacionar los niveles de la interacción y de la crítica. Se centra en el proceso de captar y formar neófitos. Estas acciones están encaminadas a establecer conocimientos compartidos que son necesarios para la consolidación de la comunidad y también para su mantenimiento y difusión a mayor escala. Las acciones de carácter pedagógico pueden partir del discurso, pero están marcadas, necesariamente, por la demostración de conocimiento y habilidad que tienen los miembros más antiguos de los colectivos de fanáticos. Así, los procesos orientados a enseñar se convierten en momentos para posicionarse como conocedores, al tiempo que buscan que el otro se transforme en un autodidacta y, partiendo de la experiencia acumulada por los más antiguos, pueda desarrollar por sí solo su potencial de conocimiento y creatividad.

Tal es el caso de los canales de YouTube y de videos por *streaming* (transmisión en directo) que proponen tutoriales en los cuales se muestra habilidades técnicas ya adquiridas y se invita a otros a realizar sus propias experiencias por medio del ejemplo y la imitación de modelos de acción. Igualmente ocurre en el caso de las fanficciones pues hay roles como el de los editores beta, que son escritores dentro de la comunidad, muy experimentados, que enseñan a otros a escribir mejor a partir de sus propios textos y del proceso editorial que desempeñan en las comunidades.

Lúdico

Este nivel, que también se desprendería como una profundización de las acciones de interacción básicas, a partir de las cuales se buscaría la “actividad libre” (Huizinga, 2012, p. 20); la separación con el mundo cotidiano, por lo que los participantes quedan “absorbidos”

por el mundo y las reglas de juego. Además, tiene un carácter *desinteresado* por cuanto no tiene como objetivo la satisfacción de necesidades básicas o la búsqueda de beneficios (económicos), sino que permite otro tipo de dinámicas de interacción más propias de lo ritual y de la construcción de expresiones culturales significativas para los colectivos.

Esta dinámica se evidencia con la participación en concursos, pues más allá de ganar un premio ofrecido por la empresa (al que solo tienen acceso unos pocos), se trata de demostrar apropiación de la historia y de la narrativa visual a partir de ilustraciones o interpretación performativa a partir de los *cosplays*. También se ve en la participación que se da en los juegos de cartas tanto en el videojuego *Demimonde* como en los juegos de póquer y tarot físicos.

Traectorias creativas del universo narrativo en Penny Dreadful

El universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful* parte de la convergencia de temporalidades. No puede darse un solo proceso lineal de creación, pues convergen tiempos individuales y colectivos; secuenciales-lineales y asociativos-simultáneos. Su descripción puede hacerse de manera independiente, pero para entender la forma en que el universo narrativo adopta una materialidad específica debe darse, también, una descripción compleja y multitemporal.

Elaboración individual y elaboración colectiva: el primer momento corresponde a la elaboración de la obra núcleo, cuyo diseño proviene de una idea creativa original de un autor tradicional vinculado, en el caso de *Penny Dreadful*, al contexto de la industria cultural. John Logan hace el proceso de construcción de la mitología inicial que sirve de base para la obra que generará la expansión narrativa.

Parte del diseño de esta primera etapa de la obra núcleo se orienta en la lógica de la expansión y de la construcción de estructuras que tengan dos funciones:

- *propiciar el diálogo intertextual* en sus diferentes posibilidades y construir un espacio simbólico en el que puedan confluir las obras seminales y desarrollarse nuevos relatos. De

ahí que se cree una versión de la Londres victoriana capaz de albergar y vincular los terrores de la literatura fantástica habitando distintos espacios de un mismo mapa;

- *generar vacíos argumentales* que creen procesos expansivos, de manera tal que, por ejemplo, el primer capítulo de la primera temporada, “Night Work”, inicia la historia *in media res*. Esta técnica implica comenzar la historia cuando ya han ocurrido eventos que desencadenan la búsqueda de Mina Murray tras su desaparición, pero no se explican completamente en la serie.

En esta primera etapa se generan los relatos que hacen parte de la obra núcleo y, en simultánea, las comunidades en línea, ya sea que aparezcan libremente (como en el caso de FanFiction.net, Art Station, Tumblr o Behance) o que sean gestionadas por la empresa productora como parte de la *estrategia de difusión y promoción de consumo*, tales como: la página oficial de Facebook, la página de Giphy con la producción de GIF oficiales y el canal de YouTube denominado *Penny Dreadful on Showtime*, página que alberga el contenido de *trailers*, avances por capítulos y temporadas, además de entrevistas a actores y al equipo creativo explicando su proceso de producción (<https://www.youtube.com/user/PennyDreadfulOnSHO>).

Este espacio de comunidad en YouTube contribuye al propósito de mostrar la complejidad del proceso creativo de la narrativa audiovisual de la serie como obra núcleo y sirve de tutorial de procesos de montaje audiovisual y narrativo, e incluso genera espacios para el reconocimiento de la representación actoral que tendrán “imitadores” cuya labor se centra en la elaboración de tutoriales de maquillaje para apropiarse de la estética de los personajes de la serie.

El segundo momento corresponde al desarrollo de las obras de expansión. Este momento corresponde, por ejemplo, a los colectivos artísticos profesionales: empresas y grupos de cocreación orientados por las demandas de la industria de entretenimiento y el autor original. Los productos de expansión que se derivan de este grupo de creadores siguen una lógica articulada por procesos esquematizados para la producción serial industrial. En tal sentido, se crea el videojuego para el Facebook *gameroom Demimonde* (lanzado para Android y

Facebook el 18 de octubre de 2016 y desarrollado por Everdead Studios con una licencia de uso libre y libre descarga, pero patrocinado por la empresa). Igualmente, se desarrollan las novelas gráficas de precuela y secuela que continúan hasta el momento (2019) en la dirección creativa e industrial de Titan Comics.

En este momento, aparecen las plataformas diseñadas centrándose en el usuario no de manera genérica, sino apuntándole al consumo económico de las narrativas como productos, por eso el videojuego plantea retos en los cuales se reciben premios de cartas digitales que son coleccionables y que tienen su equivalente en mazos de cartas materiales que se venden como *merchandising*. Las novelas gráficas se difunden por las redes sociales del *fandom*, auspiciadas por la compañía, pero con el propósito de vender los libros digitales a través de Amazon, Kindle y ComiXology, todas páginas de distribución de contenidos digitales bajo demanda.

En este punto, los fanáticos también contribuyen con sus nuevas narraciones no solo a la expansión de la obra núcleo, sino también a la ampliación comunidad de narración y lectura que soporta esta producción. Por lo tanto, podría hablarse de procesos de *expansión narrativa de la obra núcleo y expansión de las comunidades*. Por eso, es fundamental la producción de narrativas de expansión que sean intertextuales, intermodales e intersubjetivas.

Se reconoce la producción de colectivos espontáneos, como comunidades de fanáticos, que crean historias para construir apropiación narrativa y cultural, privilegiando el valor simbólico de sus producciones sobre el valor económico de consumo. Procesos de experimentación y laboratorio en los cuales cada uno aporta desde su conocimiento y experticia, pero con la disposición de aprender con el otro y compartir el capital, tanto económico (lógica de compartir archivos sin costo entre fanáticos, aunque tengan costo para las empresas a través de la piratería) como simbólico, en comunidades de *fandom* y fanficción; en ellas, se puede escribir colaborativamente a partir de la corrección, la divulgación, el financiamiento (*crowdfunding*) de las obras que parecen interesantes y el desarrollo de contenidos informativos para otros fanáticos

con el fin de atraer más personas a la comunidad y fortalecer los vínculos de intereses comunes.

Finalmente, existe un tercer momento en el cual se propone *la expansión del universo fantástico transmedia*, lo cual permite la ampliación de la base de obras seminales constituyentes de la mitología. Con ello, se da una apertura del horizonte simbólico del universo narrativo transmedia y se permite no solo la expansión de la obra núcleo, sino la elaboración de nuevas obras núcleo para narrativas que deriven de alguna parte del universo fantástico construido. En esta perspectiva, se hace énfasis en la creación de metatextualidad, pues con este reconocimiento de nuevas obras que se unen a las seminales se amplía el territorio de exploración del universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*. El tipo de textos que se vinculan corresponden a críticas de los capítulos, textos de análisis en los que se develan relaciones entre obras e hipótesis de interpretación o predicciones de continuidad de las narrativas que pueden enlazarse con nuevas obras y tradiciones.

Este tercer momento propone el diálogo con toda una tradición architextual que tiene diversos recorridos en la historia del género fantástico: la historia de la cultura sobrenatural a partir de la historia de la magia, la religiosidad, la mitología y el folclore sobrenatural. Con esto se busca consolidar un horizonte cultural compartido que vincule comunidades culturales diversas en lugares muy distintos, unidos por un interés temático y narrativo común y afín.

Durante el avance de estas tres trayectorias se va desarrollando primero una fragmentación y luego, una apropiación de la autoría y de la producción narrativa, así como de las plataformas que comienzan como institucionales y terminan siendo permeadas por interacciones no reglamentadas de los colectivos espontáneos (como en el caso de Facebook y Giphy). Estos escapan a la intención promocional de las industrias por medio de rupturas insistentes y sistemáticas: peleas y reclamos ante la calidad estética de las narrativas (papel de los fanáticos como críticos y editores empíricos) o ante el cierre de la obra núcleo (cuestionamiento de las decisiones del autor y del productor o la empresa que culminan

procesos de producción y consumo), e incluso migración a otros lugares de consumo en protesta por la no inclusión de la voz y el deseo de la comunidad.

Además, se va logrando la expansión de perfiles independientes y de blogs o espacios personales que compiten con los institucionales en cuanto a seguidores y consumo de narrativas, aunque no en términos económicos, sino de reconocimiento social y estético. Igualmente, la tendencia se inclina al uso de espacios de libre acceso y código abierto, lo que permite pensar en procesos en los que se distribuye el valor simbólico equitativamente y no se concentra solo en las empresas o los autores o artistas convencionales.

Esta descripción a partir de momentos de creación individual y colectivos lleva, necesariamente, a una comprensión multitemporal: por una parte, el universo narrativo cuando es recorrido se compone a partir de una forma *secuencial-lineal* que permite entenderlo y explicarlo; pero dicha secuencia no es objetiva, pues, por otra parte, hay multiplicidad tanto de obras como de productos de las prácticas artísticas que se van produciendo a medida que se desarrolla la serie de televisión como obra núcleo. Se habla de tres momentos ideales (producción de la obra núcleo, de las obras de expansión y de la expansión misma del universo narrativo) que permiten entender formas y funciones creativas diferentes, pero estas se van dando concretamente a partir de procesos de relación de unas obras con otras, por lo cual, debe hablar también de una forma de creación *asociativa-simultánea*.

El mundo narrativo materializado con base en las obras y los productos es concreto para cada fanático y cada artista que lo recorre al ayudar a componerlo; se sitúa en el conocimiento de versiones de esa realidad ficcional que, al unirse en una secuencia, plantean una percepción comunicable y colectiva. Pero el universo narrativo permanece latente, potencial a desarrollar y aumentar; un universo dinámico, también oscuro que esconde y devela sus espacios, sujetos y pilares simbólicos a medida que vincula unos elementos con otros. Esta trayectoria de asociaciones no es lineal sino múltiple y a veces simultánea de una obra o producto con otros, por lo que se

constituye en una temporalidad transversal a todos los momentos descritos y permite fragmentar la obra núcleo identificando vacíos y potenciales ideas de continuidad que posibilitan la imitación, la improvisación lúdica y la propagación narrativa.

Tipos de participación creativa en la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful*

A partir de los niveles y las trayectorias de creatividad desarrollados puede verse que las actividades de participación son muy diversas; sin embargo, se marcan tendencias que permiten entender las lógicas de la producción teniendo en cuenta: las narrativas colaborativas, la producción de fanficción y la consolidación de una cultura de la participación.

Scott Rettberg en su propuesta de narrativa colaborativa, desarrollada en el marco de la compilación *The John Hopkins Guide to Digital Media* (2014), volumen editado por Ryan *et al.*, muestra que hay colaboración desde el momento mismo del uso de una plataforma o de un programa. Dichos espacios digitales tienen desarrolladores que permanecen ocultos, pero cuya obra se actualiza mediante el trabajo de los usuarios. Estas plataformas y programas tienen filiación de marca y reconocimiento de comunidad o institucional. El hecho de participar en ellas organiza los espacios y las herramientas de producción y comporta un nivel de creación colectiva.

A partir de esta evaluación de la participación, Scott Rettberg (2014) propone una tipología en el contexto de la producción de narrativas en red:

- *Participación consciente.* Cuando el participante conoce de manera explícita las restricciones creativas, la naturaleza del proyecto y cómo su contribución puede ser utilizada dentro de él.
- *Participación contributiva.* Corresponde a las producciones que hacen los participantes alrededor de un proyecto

narrativo, aunque no tengan claridad sobre cómo su producto se vincula en la estructura o cuál es la estructura explícita de la narrativa.

- *Participación involuntaria.* Se trata de un tipo de participación en la cual materiales ya elaborados por diferentes personas, en procesos colectivos de creación, se reúnen de manera automática en páginas o comunidades virtuales que usan sitios *web* específicos, pero sin que la contribución sea consciente.

Proponemos, además, unas formas de participación que se centran no solo en los niveles de conciencia de la contribución, sino en su función o propósito y complementan las anteriores:

- *Emotiva.* Se entiende como la participación de los fanáticos y de los artistas que busca generar vínculos con los intereses, las construcciones de subjetividad y las representaciones ideológicas que materializan relaciones de emoción entre los miembros. Esta forma de participación se da en la actualización de los personajes arquetípicos, de los monstruos fantásticos que son reelaborados a partir de la transformación del eje de otredad. La monstruosidad considera a los sujetos diferentes, aquellos que no encajan en los límites morales, corporales o psicológicos de la representación humana en un momento histórico específico. Así, tanto los fanáticos como los artistas que participan en la obra núcleo y las obras de expansión vierten en sus reelaboraciones nuevos contextos de otredad, nuevas monstruosidades que reflejan problemas humanos contemporáneos (feminismos, representaciones de sexualidad no heteronormativa, manifestaciones de la pobreza y de la distancia socioeconómica, así como conflictos morales sobre la función social de la ciencia y el conocimiento, entre otros). Estas manifestaciones vinculan a los creadores por medio de la empatía y la identificación que suscitan los arquetipos monstruosos en la apropiación contextual.

- *Técnica.* Este tipo de participación creativa reviste varios niveles de complejidad pues se establece con el conjunto de acciones de los fanáticos y artistas que buscan la práctica, imitación, adquisición y exhibición de habilidades técnicas que les permitan crear narrativas en códigos diversos (visuales, audiovisuales, pictóricos, escénicos, plásticos, musicales y literarios). El propósito de este tipo de participación está en generar comunidades de práctica artística que funcionan mediante dinámicas como el tutorial, la corrección estilística y de contenidos, el discipulado como forma de apadrinar nuevos integrantes de la comunidad para enseñar a hacer compartiendo la experiencia práctica propia; también se encuentra la sesión de trabajo sincrónica a partir de la emisión de videos en vivo en los cuales se observe cómo se usan programas, técnicas y procesos para la concepción de ideas y su materialización en obras y productos artísticos.
- *Apropiación narrativa.* Este tipo de participación se centra en la comprensión de la narratividad como una capacidad para estructurar la experiencia, traducirla en mundos narrativos y poder relacionarla con una sensibilidad colectiva que dé soporte a los relatos. Se trata, entonces, de una concepción que funciona para entender, producir y participar del sistema abstracto que configura un universo narrativo. La apropiación narrativa se plantea como un proceso participativo que horizontaliza los papeles de creación, diluye jerarquías externas a las comunidades de fanáticos y permite usurpar el capital simbólico de abajo hacia arriba, es decir, los creadores no experimentados toman las prácticas narrativas de los artistas reconocidos para reconstruir la experiencia creativa y poder producir narraciones propias. En el caso de *Penny Dreadful*, el eje de este conocimiento es el género fantástico y sus subgéneros asociados: una tarea particularmente compleja considerando que hay expresiones de lo fantástico en la

literatura y otras artes no textuales³² que se han venido construyendo y reconstruyendo desde dos miradas: la de los lectores académicos que definen y rastrean los orígenes del género, y la de los lectores no especializados que parten del disfrute de los textos, pero no necesariamente de su interpretación profunda.

Desde la función del relato fantástico se retoman los planteamientos de David Roas, quien plantea que lo fantástico se sitúa en la “producción de incertidumbre” (2001, p. 42). Se trata de un género cuyo propósito se centra en la ruptura del canon de lo real y no lo normalizado, para develar nociones de identidad, cartografías inexploradas de lo social y formas de percibir y construir el tiempo que permanecen incognoscibles, innominadas, marginales.

Así, la multidimensionalidad y la multitemporalidad del género fantástico nutren la convergencia y la expansión de la narrativa transmedia, pues permite que los fanáticos participen en la unión de formas narrativas que concuerdan tanto en su tendencia temática como en su técnica desde el contexto digital.

- *Subversión creativa*. Este último tipo de participación es retomado y reelaborado partiendo de la propuesta de Heckman (2014), quien propone la subversión como un

32 Entre los referentes de cine se destacan: *La novia de Frankenstein* (Universal Pictures, 1931), de la cual sale la reelaboración del personaje de Lily. Y en torno al personaje de Drácula se destacan: *Nosferatu, una sinfonía de horror* (F.W. Murnau, 1922); *La hija de Drácula* (Lambert Hillyer, 1936); *Nosferatu, fantasma de la noche* (Werner Herzog, 1979); *La tumba de Drácula* (anime dirigido por Minoru Okazaki y Yoshiaki Koizumi en 1980) *Drácula* (Francis Ford Coppola, 1992) y *La sombra del vampiro* (Elias Merhige, 2000), por mencionar algunas de las más conocidas. Y en cuanto a obras musicales que tienen impacto en la apropiación narrativa se recuperan: *Opening song* del episodio 9 de la tercera temporada, una canción de cuna que incluye partes de un poema del siglo XVIII titulado “Now I lay me down to sleep” con arreglos de Tom Kitt (2016), cuya partitura aparece para libre descarga en línea: <https://muscores.com/vetus-inceptus/penny-dreadful-lullaby-by-tom-kitt>. Además, se usan referentes como parte de la sonorización de capítulos como el Preludio de la ópera de Richard Wagner *Tristán e Isolda*.

proceso de destrucción creativo que se ve en la lógica del remix. Su propósito sería el de controvertir tanto el contenido como la forma para alcanzar la transformación de un canon hegemónico y se da en procesos de disrupción de obras originales como ocurre en el *mashup* (mezcla en la que una narración ya hecha se fragmenta y reelabora con otra nueva para producir una nueva obra). Así, para construir no solo hay que retomar la integridad de una obra artística, sino que esta puede ser diseccionada con el fin de transformarla en materia prima para nuevas producciones.

Heckman plantea que “en el caso de obras que incurrir en subversión formal, los códigos de representación establecidos o los sistemas de discurso se ven perturbados por ambigüedades estratégicas e inconsistencias en la lógica interna del sistema” (p. 479). Así, basándonos en esta perspectiva de la subversión, podemos plantear que el poder de esta reside en la desestabilización de las formas canónicas, en el reconocimiento de que toda estructura está incompleta y de que en sus falencias y vacíos laten experiencias nuevas, formas de apropiación no pensadas por los artistas reconocidos, pero aprovechadas por las audiencias que abandonan su papel de espectadores y asumen el de creadores.

Este tipo de participación creativa evidencia la necesidad de asumir, además, una respuesta crítica ante la creciente automatización y ante el uso de algoritmos que sumergen a las audiencias en consumos que no perciben como tales, pues asumen las formas de la visualización no premeditada y se constituyen en simulacros de encuentros con obras narrativas que pueden hacer parte de franquicias, más centradas en el mercadeo que en una auténtica relación comunicativa con los espectadores. Por ello, subvertir estas estructuras ya no solo técnicas-narrativas, sino de difusión y de consumo, es algo que permite paulatinamente a los colectivos tomar conciencia sobre su

consumo cultural y que puedan evaluar los contextos y mensajes que estos construyen y reproducen.

Ante estas posibilidades, podemos plantear que muchos de los procesos analizados incorporan diversos tipos de acciones participativas enlazadas. Tienden, además, a pasar de las acciones más implícitas e inconscientes a las de carácter más voluntario y explícitamente colaborativas. Es decir que no se presentan unos u otros procesos disociados, sino que se van concatenando y enlazando para construir procesos de narración colectivos a partir de los cuales los participantes cobran paulatina conciencia de su acción. Como ejemplo de la subversión se identifica la parodia animada en video de YouTube titulada “5 Monstros que gostaríamos de ver em *Penny Dreadful*” (<https://youtu.be/Yjz8pxfNumI>). En esta narración se usa el formato de lista para plantear la aparición de nuevos personajes que son propuestos por los fanáticos con base en su amplio conocimiento del género de terror sobrenatural, al tiempo que hay una caricaturización de los personajes centrales de la serie.

En este sentido, la producción de ficciones reelaboradas por fanáticos —a partir de sus prácticas creativas— implica varias posibilidades: creación textual narrativa y no narrativa; creación en formatos no verbales tales como los cómics, ilustración, reelaboración de letras de canciones o la adaptación de la musicalización, entre otros.

Estos diversos tipos de participación creativa tienen características precisas: “A menudo, estas actividades ocurren en el contexto de una comunidad, creando densas interasociaciones de texto y respuestas. A veces, estas asociaciones son solicitadas, en lugar de desarrollarse orgánicamente. Los aficionados pueden disfrutar escribiendo bajo presión, ya sea siguiendo una consigna o un desafío”³³ (2014, p. 188). De ahí que, por ejemplo, la fanficción responda

33 “Often these activities occur within the context of a community, creating dense interassociations of text and response. Sometimes these associations are solicited, rather than unfolding organically. Fans may enjoy writing under constraint, where they write to a prompt or a challenge.”

al contexto mediado por fanáticos experimentados que ofician como sujetos de regulación y como detonantes de los procesos de creación. La respuesta de los fanáticos se da en el marco de la exhibición de su maestría en el quehacer, en la evidencia de que han apropiado habilidades tanto técnicas como conceptuales que les permiten estar a la par de creadores consagrados y reconocidos como tales por los medios de comunicación y las industrias culturales.

Liminalidad y participantes liminares

Luego de este recorrido narrativo por plataformas abiertas y restringidas, por obras y prácticas artísticas entre las cuales se dan diferentes niveles, temporalidades y formas de participación creativa, surge la pregunta sobre cómo denominar a los sujetos de estos procesos de creación. Por esta razón, el apartado se ha desarrollado en los márgenes de denominaciones como *fanáticos*, *artistas*, *co-productores*, *imitadores*, *autodidactas*, *jugadores*, *coleccionistas* e incluso *usurpadores*. Aparece como un problema tener que plantear una categoría que logre agruparlos a todos, entendiendo que ya se utilizan conceptos que privilegian espectadores, audiencias, consumidores y productores, pero el verdadero problema está en querer encasillar a estos sujetos en una sola denominación que dé cuenta de su identidad proteica, de sus roles creativos cambiantes.

De ahí que, más allá de tener la intención de proponer una categoría nueva que permita hablar de las distintas convergencias descritas, se propone una caracterización de los sujetos creativos en el contexto de las narrativas fantásticas transmedia.

William Turner (1988) plantearía una categoría para hablar del cambio de lugar, de estado y transición en el plano de lo social que denomina *liminalidad* y que comprende una conducta simbólica que atraviesa tres momentos: un momento inicial de *separación*, un periodo *intermedio liminal* en el que el sujeto opera como pasajero y transita hacia un lugar social y cultural diferente; para culminar con un momento de reagregación en el que el sujeto adopta un nuevo estado y una nueva comunidad. Esta “gente del umbral” está marcada por una profunda ambigüedad, ya que

eluden o escapan al sistema de clasificaciones que normalmente establecen las situaciones y posiciones del espacio cultural. Los entes liminales no están ni en un sitio ni en otro; no se les puede situar en las posiciones asignadas y dispuestas por la ley, la costumbre, las convenciones y el ceremonial. (p. 102)

Así, los sujetos creativos que participan de la materialización del universo narrativo en *Penny Dreadful* oscilan entre procesos de reconocimiento e identificación individual que los destacan y les dan validación artística para pasar a procesos de disolución de sus funciones y a una colectivización en comunidades de práctica que les permiten ser con otros y ser el otro. Se puede empezar en cualquiera de los papeles descritos, pero, al hacer parte de las comunidades en el ámbito digital y al vincular las obras artísticas con los mundos sociales de la red, se pasa a ser un sujeto fragmentado y múltiple dependiendo del espacio y la comunidad en la que se encuentre.

El sujeto creativo de un universo fantástico transmedia es un ser proteico, que cambia constantemente con la transformación y la expansión que se da en las narraciones y cuyo espacio simbólico es el tránsito, el viaje, que marca la posibilidad de ser un doble, un imitador, uno que aspira a ser otro y a veces lo consigue construyéndose y deconstruyéndose continuamente.

Con el análisis de los procesos creativos en el universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful* se puede plantear que la producción creativa de los fanáticos oscila entre: 1) el reconocimiento de la calidad estética de obras producidas para la industria del entretenimiento; 2) la propuesta de iniciativas que se vinculan con los productores oficiales por medio de los homenajes; 3) las estrategias de índole contracultural y de resistencia ante los discursos hegemónicos de obra artística acabada y de autor como sujeto único del proceso creativo. Se trata de apropiaciones que plantean procesos similares a los que realizan los autores convencionales en relación con fuentes precedentes y con influencias creativas, pero llevadas al extremo de plantear que las obras se siguen expandiendo y reelaborando ya no por un único sujeto, sino por colectivos de creación en contextos que recuperan la lógica del taller como un

espacio expandido en el entorno digital, un espacio en el cual se va adquiriendo paulatinamente experiencia creativa y se ejercita para lograr tener una voz que sea propia. No se trata de volverse como el otro, de quitarle o usurparle su lugar de prestigio, sino de distribuirlo y generar contextos en los que la creación narrativa no sea exclusiva de artistas consagrados, sino que el trabajo artístico sea susceptible de ser incorporado a la vida cotidiana por medio de los espacios digitales, como una forma de comunicación estética para todos y no como privilegio de unos pocos. La producción creativa, así como la edición y circulación están siendo asumidas de manera colectiva y autogestionada, para dar cuenta de nuevas necesidades de comunicación en las cuales la industria del entretenimiento desempeña un papel detonante, pero ya no dominante.

Finalmente, puede verse un proceso paulatino de consolidación de una *cultura participativa global*, es decir, no solo se afianzan formas de representación centradas en comunidades materiales inmediatas histórica y territorialmente constituidas, sino que se genera una nueva ecología a partir del auge y la apropiación de los espacios digitales. Se descentralizan las relaciones entre los sujetos, los contenidos, el consumo y el impacto de los productos de la cultura, pues no se trata ya más de apuntar a grupos objetivos con valor económico limitado, sino de abrir la comunidad a la diversificación, al valor simbólico del intercambio no económico y a la construcción de comunidades con subjetividades heterogéneas y procesos de comunicación diferentes. Se apunta a la construcción de identidad de grupo y al reconocimiento del valor del trabajo del otro, aunque difieran los niveles de elaboración y el alcance en la difusión de las narraciones. Hay un paso de las audiencias pasivas al consumo activo, pero un consumo que no es estricta o prioritariamente económico sino cultural, emotivo y simbólico.

A partir de esta distinción, puede verse que estos sujetos —inicialmente pasivos— se deslindan de la industria y se interesan en participar —con un consumo activo— de la creación de múltiples productos narrativos. En el contexto de la cultura participativa cualquier persona puede crear contenido en red y difundirlo para

compartirlo con cualquiera que esté interesado. Se trata de horizontalizar las relaciones de creación que venían ubicándose de manera exclusiva en autores o creadores institucionalizados, para situar a cualquier sujeto como productor potencial, como sujeto de creación que adquiere una maestría en la producción en línea, por medio de la experiencia de otros y de su propio desarrollo. Así, la movilización que generan las narrativas transmedia se traduce en una sensibilización hacia la producción creativa desde diferentes lenguajes artísticos, en un espacio seguro para la interacción estética y para la apropiación del arte como una dimensión que también forma parte de la vida cotidiana.

Conclusiones

El estudio de los procesos creativos que intervienen en la configuración de una narratividad fantástica transmedia como una forma de narratividad emergente en la investigación doctoral permitió desarrollar los cuatro objetivos de indagación propuestos inicialmente alrededor de

- la construcción de un marco conceptual articulado que posibilitara el análisis y la caracterización de una narratividad fantástica transmedia;
- la identificación de las características del universo narrativo en *Penny Dreadful*;
- la identificación y el análisis de los procesos creativos que emergen en la conformación del universo narrativo de *Penny Dreadful*, y
- el reconocimiento y la caracterización de las prácticas artísticas que configuran una nueva experiencia estética alrededor de la narratividad fantástica transmedia.

En cuanto al primer eje de exploración desarrollado en *la construcción de un marco conceptual articulado*, se utilizó una perspectiva interdisciplinar en la que se articularon perspectivas clásicas de la literatura, la lingüística estructuralista y la narratología, así como acercamientos a la semiótica, el arte verbal y a miradas de la narratividad transmedia desde las teorías de la comunicación en medios digitales, todas alrededor de las funciones socioculturales, comunicativas y expresivas que convergen en el universo narrativo de *Penny Dreadful*.

Esta exploración situó su desarrollo en la consolidación de un *giro narrativo* como un posicionamiento de la narración (como práctica

social) y la narratividad (como capacidad para producir o habilidad para crear narrativas) que cobra cada vez mayor importancia en el ámbito de las ciencias humanas y en los contextos de producción artísticos. Más allá de pensar estas dos categorías como restringidas a la literatura o al lenguaje verbal, se observa que confluyen en una función de ideación y construcción de mundos posibles que parte de la integración de códigos y que cobra cada vez mayor importancia en los medios digitales. Así, comunicar, expresar y crear en estos medios pasa no solo por la construcción de intercambios sígnicos, sino por la producción de discursos heterogéneos en los que las voces hegemónicas se ponen en tensión con los deseos, los conocimientos y las necesidades de las comunidades que participan de la construcción de mundos en el espacio digital.

En este sentido, se encontró que era imprescindible realizar una interpretación de las prácticas creativas llevadas a cabo en un universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*, a partir de apuestas conceptuales interdisciplinarias que facilitarían la descripción y el análisis de la estructura, el horizonte de sentido y el andamiaje creativo. La revisión de diferentes vertientes de lo narrativo, así como sus funciones predominantes, permitió encontrar dos rasgos comunes que se potencian en el espacio digital:

- La narración se entiende como una creación colectiva y como una experiencia compartida que le da forma al pensamiento humano, por lo cual está marcada profundamente por la subjetividad y por una capacidad imaginativa que se materializa en la habilidad para construir mundos (simbólicos, estéticos, políticos, etc.).
- La narración es vista como una construcción polivalente, en la cual se destacan las *teorías momentáneas de significado* que le permiten al espectador o receptor crear versiones de las narrativas e ir comprobando, modificando o eliminando sus expectativas sobre estas. Dicho proceso permite que de la expectativa interpretativa se pase luego a la experiencia creativa con la elaboración de relatos propios y nuevas versiones que interactúan con las necesidades y el contexto de las comunidades.

En este marco de discusión sobre la naturaleza de la narración, se hizo evidente que esta no parte de una estructura estable y lineal, sino que se ve en ella el germen de una estructura móvil, adaptable y cambiante. Por ello, en la lógica de la construcción estética y sociocultural de la narración se ve un énfasis en los procesos de apropiación (que son múltiples y pueden generar expansiones). Así, con la constante mutabilidad de lo narrativo se favorece la experimentación y la heterogeneidad, más que la consolidación de formas acabadas, canónicas y estáticas.

Esta indagación permitió reconocer la narración como una estructura de pensamiento que ha permeado en diferentes comunidades, contextos epistemológicos y temporalidades. Además, puede ser vista como una producción empática, participativa y capaz de acercarnos a formas diferentes de saber, al tiempo que es reticente a representar una sola construcción de verdad, por lo cual permite y requiere de la constante elaboración de versiones para construir mundos posibles. Esto lleva a pensar que el aspecto creativo de las narrativas está dado en la interpretación y en la cooperación del lector.

También se destaca el carácter dinámico y heterogéneo del diálogo entre tradiciones y producciones que buscan comunicar nuevas necesidades expresivas y creativas en el marco de los medios digitales. Este aspecto le da un carácter *proteico* a la narrativa, es decir, le permite cambiar de formas expandiendo sus funciones socioculturales. De lo anterior resulta una heterogeneidad de medios, tradiciones culturales y lenguajes que convergen alrededor de principios comunes de estructuras históricas de la creación narrativa (unidades de composición y lógicas combinatorias de esos elementos), que se actualizan y dinamizan en los diversos tipos de narración.

Las propiedades del género emergente resignifican los aspectos relativos a la estructura narrativa en el contexto de la transmedialidad. Así, se identificaron dos rasgos de lo fantástico que pueden dialogar con los principios de los medios digitales: en primer lugar, lo fantástico es *multitemporal* pues no se da una superación de tradiciones sino una amalgama y una incorporación de discursos sobre

la complejidad de la realidad que se entrecruzan y se reelaboran constantemente. En segundo lugar, tiene una *estructura compleja* en la que nociones que están normalmente separadas (real/irreal, normal/anormal, entre otras), e incluso se perciben como opuestas, conviven en tensión para permitir la construcción de versiones múltiples de lo real, versiones que no se eliminan unas a otras sino que se presentan como posibles y simultáneas.

Las funciones de la narración que antes parecían claramente diferenciadas, ahora se interconectan, así como las unidades de análisis narratológico se reconstruyen no para cambiar en su significación de base, sino para adaptarse a las condiciones de múltiples códigos que confluyen. Así, nociones como las de sujeto narrativo, sintaxis de la narración y formas de la enunciación que intervienen en la comprensión de la perspectiva narrativa pasan de ser meramente textuales a plantear equivalentes en la relación con lo visual, lo sonoro, lo audiovisual y lo plástico. En este sentido, las formas que adopta lo fantástico y las que va adoptando con el tiempo la narración transmedial dialogan por su carácter tanto interdisciplinario como interdiscursivo basadas en procesos constantes de adaptación y derivación.

Por eso, en el ámbito de esta investigación se consolida la noción de *narratividad*, entendida como una propiedad textual que permite plantear universales narrativos a partir de modelos o sistemas subyacentes, lo que para el caso de estudio se traduce en el reconocimiento de una *narratividad fantástica transmedia* en la que se unen aspectos de las narrativas tradicionales, las narrativas digitales y transmediales, así como características de las narrativas fantásticas. Estos ejes de organización ayudan a entender los procesos de configuración de un universo simbólico y narrativo, y evidencian las formas de tejido narrativo que permiten su expansión, disseminación y circulación.

El estudio de esta *narratividad* demandó la identificación de sus características, dadas por la multiformidad de los lenguajes y medios que se enlazan en su configuración, su transtextualidad y la transmedialidad que permite una ecología integrada de medios

tanto digitales como análogos alrededor de procesos creativos y participativos de apropiación, reelaboración, posproducción, actualización y revitalización de discursos y tradiciones.

A partir de esta caracterización inicial se pudo establecer qué procesos creativos emergían de los diferentes ámbitos de la narración (digitales y análogos) y cuáles de sus características se relacionaban con la potencia de la estética de lo fantástico integrada a la transmedialidad como un catalizador, un espacio para la convergencia y sinergia, ya que con sistemas narrativos que operan de manera segmentada o independiente las narraciones se quedarían en el lugar común de un solo lenguaje o de un solo canon estético; pero al darse la relación entre sistemas narrativos y al resignificar las características de la narratividad, estos sistemas convergen de formas inéditas que favorecen la aparición de formas, estructuras y visiones nuevas de la narratividad, como ocurre en el caso de la unión entre lo fantástico y lo transmedial en *Penny Dreadful*.

En cuanto al segundo objetivo referido a la identificación de las características del universo narrativo en *Penny Dreadful*, inicialmente se realizó un proceso de revisión del concepto tradicional de obra, para lo cual se partió de la consideración sobre su carácter multimodal y abierto en producciones contemporáneas, así como del tipo de relaciones que se privilegian en los procesos creativos que se llevan a cabo en el contexto de los medios digitales. Estas relaciones en los contextos digitales enfatizan en lo multilineal y asociativo. De ahí que puedan establecerse diálogos entre las concepciones de narrativa y obra multiformes y convergentes. Este abordaje permitió definir procesos que se destacan en la construcción de las narrativas transmediales, entre los que se encontraron la digitalización y la remezcla como formas para *adaptar, apropiar, refundar* y *resignificar tradiciones*.

Muchas obras artísticas en el espacio digital están hechas para potenciar la participación del espectador como una forma de entender la creación de manera colaborativa y desde una acción distribuida en la que no hay un control total de un solo sujeto. Por ende, la actividad creadora pasa a ser pluridisciplinar y transversal al manejo

de diferentes lenguajes. Se observa que el concepto de *obra* mantiene una doble naturaleza que se acentúa en las narrativas transmedia y tiene que ver con su carácter individual y social, en términos de cómo una obra artística puede vincularse con la comunidad a la que pertenece el artista, así como del porqué los procesos constructivos de una obra son cada vez más explícitamente colaborativos y grupales. Por lo tanto, el relacionamiento se convierte en un factor determinante para entender la manera en que se transforman y reconstruyen las obras para llegar a concebirse como universos narrativos en el espacio de producción digital.

El planteamiento del concepto de *traducción intersemiótica* entre narraciones, formatos y lenguajes que se fortalecen en la intertextualidad y que se sitúan en perspectivas de obras artísticas entendidas como abiertas y caleidoscópicas permitió situar la noción de *obra* con una mirada abierta, múltiple e inacabada. En este tipo de obras los participantes tienen un papel activo, considerado en el marco de las teorías de la recepción. En este sentido, el concepto de obra se tiene en cuenta y se pone en relación con nuevas posibilidades, contenidas en el de *universo narrativo transmedia*, en el que grupos de obras interactúan para construir un andamiaje creativo y simbólico que es potenciado por los medios digitales.

Se construye una estructura de obras y de relaciones que se entrelazan, en las que se reconocen grupos de narraciones con funciones diferentes: unas obras *seminales* que aportan a la construcción de la mitología y de donde se recuperan arquetipos narrativos; una obra *núcleo* que articula las estrategias de expansión y actualiza referentes en una narrativa que deja vacíos e invita a participar; para culminar con obras de *expansión* que materializan nuevas rutas y expanden la obra núcleo a partir de distintos tipos de contribuciones que transforman y reconstruyen el universo narrativo. Este planteamiento surgió de una adaptación de propuestas precedentes y en énfasis construido en las obras derivadas, que se abordó en la investigación, a partir de lo cual se proponen unas etapas en la construcción del universo narrativo (etapa de nacimiento del horizonte de sentido, etapa de nacimiento de la obra que permite

la transmedialización y etapa de disseminación y expansión narrativa). Esta estructura de etapas, más allá de responder a una linealidad, supone que hay momentos constructivos que favorecen la aparición tanto como el desarrollo del universo narrativo, pero, además, se plantea como posibilidad, pues pueden presentarse nuevos momentos de inclusión de obras que permitirían ampliar el horizonte simbólico o expandir la misma obra núcleo, como se dan en los procesos de serialización.

Esta estructura compleja se sustenta en la *subcreación*, que se definió como un proceso de derivación de un mundo secundario a partir de uno primario. Este último aportaría el contexto, el marco de tradiciones, los elementos de composición narrativa y las obras artísticas que entran en diálogo, así como propuestas de géneros fantásticos específicos que se recogen para potenciar nuevos mundos que expanden un universo narrativo y simbólico. Ya en el marco de *Penny Dreadful* se integran, además, las posibilidades de la narración transmedia, por lo que no solo se crea derivando unas historias de otras, sino que también se *trans-crea*, es decir, se realiza un proceso de transposición creativo en el que se asocian obras, fuentes, medios, sujetos creativos y contextos digitales de manera intermedial, multilineal e intertextual, dentro y fuera del universo fantástico transmedia. Así, esta *transcreación* que se propone en la presente investigación se considera como la base general de los procesos creativos que tienen lugar en el universo fantástico transmedia, por cuanto no se trata de un proceso único ni homogéneo, sino de una red de posibilidades que se van actualizando a partir de los intereses, deseos y experiencias creativas e interpretativas de los participantes en la construcción de una narrativa transmedial.

Dada la complejidad del tejido narrativo resultante, se propuso la noción de *universo narrativo*. Este concepto hace hincapié en el universo entendido como un sistema operativo, una estructura abstracta que da el horizonte de expectativas y los referentes de narración en los que latén potenciales que pueden materializarse en diferentes obras y narraciones. Además, el universo está marcado por su constante expansión y desdibujamiento de límites. En

concordancia con él, se propuso el concepto de *mundo narrativo* como recorrido potencial, como trayectoria que reconstruye una ruta de exploración y permite concretar múltiples miradas del universo que en su totalidad es inasible, pero que se convierte en el punto de partida de la creación transmedial. Cada ruta plantea que el participante viaja conectando obras y estructuras narrativas de acuerdo con sus intereses, que están marcados por experiencias previas alrededor de la estructura simbólica del universo narrativo potencial. Cuanto más conozca las obras seminales, más conexiones y rutas podrá establecer. Asimismo, cada vez que ingresa en el universo narrativo puede reconstruir su recorrido a partir de la interacción que desarrolla con otros y que contribuye a construir su propia perspectiva del recorrido de la narración.

Con estos planteamientos sobre narratividad y la reformulación de las concepciones de obra y universo, se dio soporte para abordar el tercer objetivo de investigación en torno a la identificación y el análisis de los procesos creativos emergentes. Así, se logró realizar el proceso de análisis de una de las rutas posibles de recorrido por el universo narrativo en *Penny Dreadful*. Como resultado, se propuso una caracterización de los procesos y de las creaciones de los sujetos que participan en su construcción. Dicha interpretación se realizó teniendo en cuenta los siguientes factores: plataformas abiertas y de cooperación espontánea; plataformas cerradas y orientadas por la lógica empresarial; potencial de las interfaces en el reconocimiento y la delimitación de prácticas artísticas que tienden a la apropiación por parte de las comunidades de práctica; también se evidenciaron procesos creativos con diferentes niveles tanto de profundidad como de calidad estética, dependiendo del perfil de trabajo de los fanáticos y su experiencia profesional, su formación artística o la fortaleza de sus comunidades de aprendizaje.

Entre los hallazgos se destaca que cada tipo de plataforma orienta *diferentes procesos de creación y de interacción creativa*, ya sea que se centren en la participación creativa, como en el caso de los espacios de *fan art* (Fanfiction.net, Behance, ArtStation, entre otros); en la participación dirigida u orientada por la empresa de entretenimiento,

como ocurre en el caso de los modelos de narración (infografías, GIF, concursos de ilustración) que se centra en procesos de copia, imitación y semejanza; o que se centren en la participación lúdica por medio de los juegos de cartas y recorridos que permiten improvisar narrativamente y competir con otros.

Fue importante repensar el alcance de los procesos creativos pues se pudo reconocer que estos partían de prácticas con diferentes niveles de profundidad tanto en el manejo de las técnicas como en el de los saberes desde los lenguajes de las artes y desde el conocimiento y la apropiación de las herramientas digitales. De esta forma, crear se torna en un proceso complejo y multiforme que no se queda en la visión tradicional del genio o del talento, sino que pasa por el deseo, la aceptación, el ejercicio y el hacer con otros.

Estos tipos de participación llevaron a proponer diferentes niveles de creatividad, pues cada proceso creativo implica formas de conocimiento y de apropiación que se enfocan en aspectos diferentes: en la expansión del universo narrativo; en la producción de un compendio de conocimiento enciclopédico colectivo y dinámico; en la producción de obras y productos que propician formas de interacción como ejes de la consolidación de las comunidades; y en el aprendizaje cuando la práctica artística se orienta a la demostración de habilidad técnica y se utiliza para aprender con otros y aprender de manera autónoma; finalmente, también se puede hacer énfasis en el nivel lúdico, en el que se prioriza la interacción ritual y el disfrute de la inmersión.

En este marco, la participación creativa puede darse de manera consciente, inconsciente, colaborativa, involuntaria, también emotiva y subversiva, cuando se orienta a prácticas de apropiación, posproducción y *remix* en las que la deconstrucción de obras preexistentes permite su reelaboración y su transformación en algo nuevo. La liminalidad de los participantes se hace evidente, pues pueden asumir unos roles u otros a partir de sus deseos y sus necesidades (expresivas, comunicativas y de aprendizaje). Con ello, el carácter heterogéneo y múltiple de la participación creativa se traslada a los participantes, por su naturaleza dinámica y cambiante.

A partir del análisis, se reconoció que, en ciertos contextos de circulación, el *merchandising* puede desarrollar una función participativa por medio de la comunicación narrativa. Este tipo de comunicación se entiende como una forma de completar, interpretar e interactuar a partir de los objetos coleccionables que permiten que los participantes recuperen partes de la información narrativa de las obras y puedan consolidar características estéticas relevantes de la estructura de lo fantástico. Así, el *merchandising* dado en páginas del cómic usadas como afiches, las figuras de los personajes o el juego de cartas de póquer, deja ver un acercamiento a la consolidación de los arquetipos de personajes; se encuentran objetos que detonan el reconocimiento de tradiciones, así como espacios e historias conectadas. Esta comunicación puede convertirse en el detonante de respuestas narrativas como en el caso de los juegos de papeles, o pueden generar réplicas a participaciones de otros miembros de las comunidades, pero dicha respuesta creativa no sucede siempre pues depende del grado de apropiación que tengan los usuarios.

Asimismo, los miembros de las comunidades no solo aprenden desarrollando procesos de apropiación de prácticas artísticas, sino que también establecen sus propias categorías de validación estética y generan reglas de interacción y autorregulación dentro de los espacios de comunidad. Se encontró que hay diversas formas de participación: el usuario de las redes puede ser un fanático, un artista en proceso de formación, así como un espectador tradicional que entra a un espacio atraído por la curiosidad y puede, allí, asumir nuevos papeles y formas de recepción activa. De esta manera, se convierte en un *sujeto creativo liminar*, cambiante, potenciado mediante tensiones que no se solucionan, sino que lo sitúan en un lugar de confrontación que aprovecha y mantiene: controvierte el canon narrativo y artístico; puede cambiar el consumo económico indolente; se da cuenta de la automatización de su propia acción creativa e, incluso, puede pasar de ser un aprendiz a un maestro para otros. Estas tensiones lo ubican en una constante lucha por acceder a la tecnología, a la producción y circulación de discursos propios,

por lo cual trata de tener reconocimiento emotivo y simbólico en el marco de las comunidades en las que participa.

Ahora bien, se identificó la constante tensión entre participación creativa y consumo, que llevó a ver horizontes de apropiación de los roles creativos y la posibilidad de horizontalizar las relaciones de poder y reconocimiento. Pero esta tensión puede orientarse a un consumo superficial en el que el interés y el deseo hacen parte de la dinámica de consumo cultural promovida por las empresas de entretenimiento. En este contexto de tensiones simbólicas, económicas y culturales, los participantes diluyen su identidad y la transforman constantemente a partir de sus trayectorias de participación que los convierten en *sujetos liminares*: entre el juego, la imitación, la copia, la colección, la usurpación, el encargo y el aprendizaje colectivo y autorregulado.

La horizontalización se refleja en imitaciones, usurpaciones, separaciones y cambios de comunidad que van dando cuenta de la pugna entre artistas consagrados, artistas que trabajan en las empresas culturales, artistas novatos que aspiran al reconocimiento de su obra o al acercamiento con la industria del entretenimiento; así como fanáticos de diversa índole (académicos, experimentados e incluso neófitos) que tratan de cotidianizar el trabajo artístico como una práctica sociocultural que ellos mismos pueden realizar y no solo consumir.

Con ello, se hizo evidente que las formas de participación creativa aprovechan las características narrativas técnicas de las plataformas. Algunas se centran en apropiaciones de imagen, otras en el sonido, otras en la animación y otra en la narración textual, poniendo a disposición de los usuarios las posibilidades de la automatización para que los procesos de edición y creación sean más cercanos a los participantes y no se sitúen como un privilegio de los artistas tradicionales. Es de destacar que de acuerdo con el recorrido por diversas plataformas se presentan tres insistencias generales sobre la expansión narrativa, pues esta se sitúa en la reelaboración de personajes, la respuesta a vacíos argumentales de la obra núcleo

o las obras seminales; así como el encuentro y la construcción de narrativas inéditas entre personajes (tanto de la tradición fantástica como originales o nuevos) pertenecientes al universo narrativo o a otros universos recuperados intertextualmente por los fanáticos.

Por último, el capítulo 3 plantea que es en la conexión y la relación en las que se fortalecen los procesos de creación pues se trata de mantener diálogos con diversas tradiciones culturales y estéticas que convergen en el universo fantástico transmedia. Con ello, la experiencia estableciendo estas conexiones crea cierta competencia narrativa transmedial que sustenta las trayectorias de creación de individuos y colectivos.

Referencias

- Alazraki, J. (2001). ¿Qué es lo neofantástico? En *Teorías de lo fantástico*. Arco Libros.
- Albaladejo, T. (1986). *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*. Secretariado de Publicaciones, Universidad de Alicante.
- Alexander, B. (2008). Web 2.0 and emergent multiliteracies. *Theory into Practice*, 47(2), 150-160. 10.1080/00405840801992371
- Asensi Pérez, M. (2003). *Historia de la teoría de la literatura*. Tirant Lo Blanch.
- Barthes, R. (1974). Introducción al análisis estructural de relatos. En R. Barthes et al., *Análisis estructural del relato* (pp. 9-43). Tiempo Contemporáneo.
- Barthes, R. (2004). *S/Z*. Siglo XXI Editores.
- Becker, H. (2008). *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico*. Universidad Nacional de Quilmes.
- Bode, C. y Dietrich, R. (2013). *Future narratives: Theory, poetics, and media-historical moment*. De Gruyter.
- Bolter, D. y Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding new media*. MIT Press.
- Borges, J. L. (1956) *Ficciones*. Emecé Editores.
- Bourdieu, P. (2002). *Campo de poder, campo intelectual*. Jungla Simbólica.
- Bourriaud, N. (2007). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora.
- Burnham, J. (1968). *Estética de sistemas*. Artforum.
- Centro Virtual Cervantes. (2020). *Diccionario de términos clave de ELE*. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/texto.htm
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/texto.htm

- Clarke, M. J. (2012). *Transmedia television: New trends in network serial production*. Bloomsbury Academic.
- Colin, H. (2015). *Fantastic transmedia narrative, play and memory across science fiction and fantasy worlds*. Palgrave Macmillan.
- Constantinides, C. (2010). *From film adaptation to post-celuloid adaptation, rethinking the transition of popular narratives and characters across old and new media*. Bloomsbury Academic.
- Cremin, T. y Maybin, J. (2013). Children and teachers' creativity in and through language. En K. Hall, T. Cremin, B. Comber y L. Moll (eds.), *The Wiley Blackwell international handbook of research on children's literacy, learning and culture* (pp. 275-290). Wiley Blackwell.
- Cubitt, S. (2016). Aesthetics of the digital. Pre-press version of *Digital aesthetics*. En C. Paul (ed.), *A companion to digital art* (pp. 265-280). Blackwell. https://www.researchgate.net/publication/315033018_Aesthetics_of_the_Digital_PaulA_Companion_to_Digital_Art
https://www.researchgate.net/publication/315033018_Aesthetics_of_the_Digital_PaulA_Companion_to_Digital_Art
- Da Silva, A. F., Da Silva, S. C. y Da Silva, T. A. (2017). A tradução intersemiótica em *Frankenstein*, de Mary Shelley, *The Little Girl Lost*, de William Blake, e a série *The Frankenstein Chronicles*. *Tabuleiro de Letras*, 11(2), xx-xx.
- De Borja, J. (1581). *Empresas morales*. Imprenta de Jorge Nigrin. <https://archive.org/details/empresasmorales00borja/page/38/mode/2up>
- De Martinis, L. (2016). *Blog*. <https://www.louiedemartinisart.com/>
- De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue*, #1. Titan Comics.
- De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue*, #2. Titan Comics.
- De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue*, #3. Titan Comics.
- De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue*, #4. Titan Comics.
- De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue*, #5. Titan Comics.
- Díaz Martínez, J. (2014). *Teorías sistemáticas de la literatura: polisistema, campo, semiótica del texto y sistemas integrados* [tesis de doctorado]. Universidad de Granada. <https://www.academia>

edu/10198437/Teor%C3%ADas_sist%C3%A9micas_de_la_literatura._Polisistema_campo_semi%C3%B3tica_del_texto_y_sistemas_integrados

- Droeshout, M. (1632). *Retrato póstumo de John Donne envuelto en su mortaja*. Grabado, talla dulce. London National Portrait Gallery.
- Ducrot, O. y Todorov, T. (1974). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje* (trad. E. Pezzoni). Siglo XXI Editores.
- Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Planeta.
- Eljaiek-Rodríguez, G. (2017). *Selva de fantasmas. El gótico en la literatura y el cine latinoamericanos*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Eljaiek-Rodríguez, G. (2021). *Baroque aesthetics in contemporary American horror*. Palgrave, MacMillan.
- Even-Zohar, I. (2010). Polysystem theory (revised). En *Papers in Culture Research*, Unit of Culture Research, Universidad de Tel-Aviv.
- Falero, S. (2016). *Digital participatory culture and the TV audience: Everyone's a critic*. Palgrave, MacMillan.
- Freeman, M. y Rampazzo, R. (2019). *The Routledge companion to transmedia studies*. Routledge.
- Freud, S. (1988). Lo ominoso. En J. Strachey y A. Freud (eds.), *Obras completas. Volumen XVIII: de la historia de una neurosis infantil y otras obras (1917-1919)*. Amorrortu. [Publicada originalmente en 1919].
- García Canclini, N. (1999). El consumo cultural: una propuesta teórica. En G. Sunkel (coord.). *El consumo cultural en América Latina*. Convenio Andrés Bello.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura de segundo grado*. Taurus.
- Greene, R. (2004). *Internet art*. Thames and Hudson.
- Griggs, Y. (2018). *Penny Dreadful*: The neo-Victorian “made-for-TV” series. En *Adaptable TV, rewiring the text*. Palgrave, MacMillan.
- Grishakova, M. y Ryan, M. L. (2010). *Intermediality and storytelling*. De Gruyter.

- Grossman, J. y Palmer, B. (2017). *Adaptation in visual culture. Images, texts, and their multiple worlds turning points*. Palgrave, MacMillan.
- Grossman, J. y Scheibel, W. (2023). *Penny Dreadful and adaptation: Reanimating and transforming the monster*. Palgrave, MacMillan.
- Heckman, D. (2014). Subversion. En M.-L. Ryan, L. Emerson y B. J. Robertson (eds.), *The Johns Hopkins guide to digital media*. Johns Hopkins University Press.
- Howell, A. y Baker, L. (2022). *Monstrous possibilities. The female monster in 21st century screen horror*. Palgrave, MacMillan.
- Huizinga, J. (2012). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Hynes, G. (2018). Locations and borders. En M. J. P. Wolf (comp.), *The Routledge companion to imaginary worlds* (pp. 3-11). Taylor and Francis.
- Ito, M., Okabe, D. y Tsuji, I. (2012). *Fandom unbound. Otaku culture in a connected world*. Yale University Press.
- Jackson, R. (1981). *Fantasy: literatura y subversión*. En *Teorías de lo fantástico*. Arco Libros.
- Jackson, R. (1995). *Arte verbal, signo verbal, tiempo verbal*. Fondo de Cultura Económica.
- Jakobson, R. (1975). En torno a los aspectos lingüísticos de la traducción. En *Ensayos de lingüística general* (trad. J. M. Pujol y S. Cabanes). Seix Barral.
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Paidós.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. University of California Press.
- Kohlke, J.-L. y Gutleben, C. (2012). *Neo-Victorian gothic horror, violence and degeneration in the re-imagined nineteenth century*. Rodopi.

- Konzack, L. (2018). Transmediality. En M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge companion to imaginary worlds* (pp. 134-140). Routledge.
- Kress, G. (2005). *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Aljibe.
- Landow, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós.
- Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0. La convergencia entre la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Paidós.
- Larsen, K. y Zubernis, L. (2012). *Fan culture: Theory/practice*. Cambridge Scholars Publishing.
- Lessing, L. (2012). *Remix. Cultura de la remezcla y los derechos de autor en el entorno digital*. Icaria.
- Logan, J. (2014-2016). *Penny Dreadful. Temporadas 1, 2 y 3*. Serie de tv. Estados Unidos, Showtime.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Marchán Fiz, S. (comp.) (2006). *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Paidós.
- Marshall, D. (2004). *New media cultures*. Arnold.
- Merino, C. (1995). *Metodología cualitativa de la investigación psicossocial*. UNAM-CISE.
- Montoya, D., Vásquez, M. y Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Coherencia*, 9(18), xx-xx.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Newell, K. (2017). *Expanding adaptation networks, from illustration to novelization*. Palgrave, MacMillan.
- Nünning, A. y Sicks, K. (2012). *Concepts and narratives of change in literature and other media*. De Gruyter.
- Ong, W. (2006). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica.
- Page, R. y Thomas, B. (2011). *New narratives, stories and storytelling in the digital age*. University of Nebraska Press.

- Pajares Tosca, S. (2004). *Literatura digital: el paradigma hipertextual*. Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones.
- Paul, C. (2008). *Digital art*. Thames & Hudson.
- Paul, C. (2015). *Digital Art*. Thames & Hudson.
- Paul, C. y Cubitt, S. (eds.) (2016). *A companion to digital art*. Wiley Blackwell.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T. y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital. Principios y práctica*. Morata.
- Platón. (1941). *La República o El Estado*. Espasa-Calpe.
- Popper, F. (1989). *Arte, acción y participación*. Akal.
- Rettberg, S. (2014). "Collaborative narrative". En M.-L. Ryan, L. Emerson y B. J. Robertson (eds.), *The Johns Hopkins guide to The John Hopkins Gide to digital media*. Johns Hopkins University Press.
- Roas, D. (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros.
- Rodríguez, J. A. (2011). *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Romero, D. y Sanz, A. (2008). *Literaturas del texto al hipermedia*. Anthropos.
- Ryan, M., Emerson, L. y Robertson, B. J. (eds.). (2014). *The John Hopkins guide to digital media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M. L. y Thon, J. N. (2014). *Storyworlds across media. Toward a media-conscious narratology*. University of Nebraska Press.
- Sánchez Ávila, N. (2021). *Procesos creativos en la narratividad fantástica transmedia en Penny Dreadful* [tesis de doctorado]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. <http://hdl.handle.net/10495/21868>
- Sánchez Vásquez, A. (2006). De la estética de la recepción a la estética de la participación. *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Paidós.
- Saussure, F. (1945). *Curso de lingüística general*. Losada.
- Schenk, S. (2013). *Running and clicking future narratives in film*. De Gruyter.

- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C., Bertetti, P. y Freeman, M. (2014). *Transmedia archaeology. Storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Palgrave Pivot.
- Scolari, C. y Rapa, F. (2019). *Media evolution. Sobre el origen de las especies mediáticas*. La Marca.
- Sierra, J. (2015). *La prioridad de la literatura sobre la filosofía. Rorty, Nussbaum y el giro narrativo*. Bogotá, Universidad Autónoma de Colombia.
- Slade, A., Narro, A. y Carroll, D. (2015). *Television, social media, and fan culture*. Lexington Books.
- Steiner, G. (2001). *Después de Babel: aspectos de la traducción*. Fondo de Cultura Económica.
- Stoker, B. (2012). *El invitado de Drácula y otros relatos extraños y macabros*. Valdemar.
- Tibbetts, J. (2011). *The gothic imagination: Conversations on fantasy, horror, and science fiction in the media*. Palgrave, MacMillan.
- Todorov, T. (1972). *Introducción a la literatura fantástica*. Premia Editora.
- Todorov, T. (2001). Las categorías del relato literario. En R. Barthes *et al.*, *Análisis estructural del relato* (pp. 157-186). Tiempo Contemporáneo.
- Turner, W. (1988). Liminalidad y Communitas. *El proceso ritual. Estructura y Antiestructura*. Altea/Taurus/Alfaguara.
- Van Dijk, T. A. (2001). *Estructuras y funciones del discurso*. Siglo XXI.
- Wagner, G. (dir.). (1941). *The wolfman*. Universal Pictures.
- White, H. (1992). *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*. Barcelona, Paidós.
- White, H. (2010). *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*. Prometeo Libros.
- Wolf, M. J. P. (ed.). (2018). *The Routledge companion to imaginary worlds*. Taylor and Francis.

Cibergrafía de las comunidades en línea

- Archive of Our Own. *Accidental_Ducky users*. https://archiveofourown.org/users/Accidental_Ducky/pseuds/Accidental_Ducky
- Archive of Our Own. *Asarahworld users*. <https://archiveofourown.org/users/asarahworld/pseuds/asarahworld>
- Archive of Our Own. *Home*. <https://archiveofourown.org/>
- Archive of Our Own. *TarnisisLH users*. <https://archiveofourown.org/users/TarnisisLH/pseuds/TarnisisLH>
- Artstation. <https://www.artstation.com/baolong>
- Behance. *Sophia Miroedova*. <https://www.behance.net/avodeorim>
- Deviantart. *Dejan Delic*. <https://www.deviantart.com/dejan-delic>
- Diccionario Merriam-Webster. *Hashtag*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hashtag>
- Facebook. *Demimonde Gameroom*.
- Facebook. *Penny Dreadful on Showtime*.
- Fandom. *Página en español*. https://penny-dreadful.fandom.com/es/wiki/Wiki_Penny_Dreadful
- Fandom. *Página en inglés*. https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Penny_Dreadful_Wiki
- Fandom. *Wiki Brona Croft*. https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Brona_Croft
- Fandom. *Wiki Creature*. <https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Creature>
- Fandom. *Wiki Ethan Chandler*. https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Ethan_Chandler
- Fandom. *Wiki Sir Malcom Murray*. https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Sir_Malcolm_Murray
- Fandom. *Wiki Vanessa Ives*. https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Vanessa_Ives
- Fandom. *Wiki Victor Frankenstein*. https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Victor_Frankenstein
- FanFiction.net. *Fan Fiction Ratings*.

FanFiction.net. *Penny Dreadful Stories*. <https://www.fanfiction.net/search/?keywords=penny+dreadful&ready=1&type=story>

<https://www.facebook.com/pennydreadfuldemimonde/>

<https://www.facebook.com/PennyDreadfulOnShowtime/>

<https://www.fictionratings.com/>

<https://www.tumblr.com/>

Ko.fi. *About*. <https://ko-fi.com/>

Ko-fi. *SidneyBee Page*. <https://ko-fi.com/sidneybee>

Pinterest. *Colección Narrativa Fantástica Transmedia*. <https://www.pinterest.ca/ninijosan/narrativa-fant%C3%A1stica-transmedia/>

Tumblr. *Main blog Asarahworld*. <https://asarahworld.tumblr.com>

YouTube. *Abel Korzeniowski-Tema*. <https://www.youtube.com/channel/UCz2A5TB74wX-76EERl6hDnw/about>

YouTube. *Ayuda de YouTube*. <https://support.google.com/youtube/answer/2579942?hl=es-419#:~:text=Generaci%C3%B3n%20autom%C3%A1tica%20de%20canales%20tem%C3%A1ticos,-YouTube%20genera%20de%20forma%20autom%C3%A1tica.&text=Las%20secciones%2022Acerca%20de%22%20de,como%20%22Surf%20%2D%20Tema%22.>

YouTube. *DivingInDisguise. Penny Dreadful-Opening Title-Fan Tribute*. <https://youtu.be/JRxCM7CekiA>

YouTube. *Mercuziopianist. Closer than sisters-Penny Dreadful OST (piano solo)*. <https://youtu.be/KTAEvgKc8DQ>

YouTube. *Penny Dreadful on Showtime*. <https://www.youtube.com/channel/UCICKpWB6D2aNL-NvMIBZblg>

YouTube. *Studio of M.M, All Light Will End-Paper Lightbox-Penny Dreadful Fanart*. <https://www.youtube.com/watch?v=3AW6-dcgQvU&feature=youtu.be>



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL**

Educar de educadores

*Narratividad fantástica transmedia: universo narrativo
y procesos creativos emergentes*

editado por la Universidad Pedagógica Nacional, se compuso en
caracteres de las familias Dashiell Fine y Adelle, y se imprimió en
los talleres de Carvajal Soluciones de Comunicaciones S. A. S.

Bogotá, Colombia, 2026

Colección

Comunicación, Tecnología y Culturas en Educación

La presente colección agrupa textos que exploran las repercusiones de las construcciones culturales relacionadas con los medios de comunicación y las TIC en la educación y la sociedad. Los diálogos continuos que estas áreas del conocimiento entablan con procesos de enseñanza y aprendizaje son de interés para la producción editorial por su creciente aparición como estrategias de creación de lenguajes que diversifican la disertación universitaria. En consecuencia, los libros incluidos en este repertorio pretenden acercar los discursos investigativos académicos de las áreas mencionadas a las realidades cotidianas de nuestro público lector.

Los escenarios de producción digital han ido dejando retos tanto en las prácticas comunicativas como en los procesos pedagógicos en los que participan diferentes comunidades, por ello, se hace necesario abordar de qué manera han cambiado tanto las narrativas literarias en el espacio digital como los procesos de comprensión y producción de estas. En ese sentido, este libro busca enlazar la experiencia estética dada en la narratividad transmedial, el contexto de la literatura fantástica y la caracterización de narrativas digitales afines, lo que plantea nuevas formas de participación, creación e interpretación. El texto se sitúa en una ruta de comprensión del potencial de la narratividad transmedial, al tiempo que presenta un recorrido teórico y creativo de su desarrollo, una mirada de la transmedialización desarrollada a partir de la intermedialidad, la adaptación, la derivación narrativa y la construcción de mundos y universos interrelacionados. La indagación finaliza con la presentación del análisis de caso de una narrativa específica y la presentación de los niveles de participación creativa que se pueden diseñar y desarrollar en ella. Con esto, el texto plantea no solo la posibilidad de entender nuevas prácticas creativas y digitales, sino que propicia un espacio para su abordaje en el aula a partir de la comprensión de su estructura y la posibilidad de establecer procesos de enseñanza de sus características.

ISBN: 978-628-7851-62-7



Colección
Comunicación, Tecnología y Culturas
en Educación