

Un mundo para gobernarlos a todos (los medios)

Problemas en la transmedialización de mundos ficcionales

Abril Amado

Una de las “franquicias transmediales” más exitosas de los últimos tiempos es El señor de los anillos, que presenta un mundo fascinante surgido de las novelas publicadas por J.R.R Tolkien a mediados del siglo pasado. Si bien existen antecedentes de adaptaciones (por ejemplo, el largometraje de Ralph Bakshi a finales de los '70), fue a comienzos del siglo XXI cuando, de la mano de las nuevas tecnologías, se produjo su éxito comercial. Apareció la trilogía de películas de Peter Jackson acompañada de videojuegos, juegos de rol y *merchandising*. En internet se replicaron sitios webs, wikis y espacios destinados al *fanfiction*. Una década después llegó la muy anticipada adaptación de *El hobbit*. Frente a este contexto, es llamativo que, a pesar del éxito comercial, continúe sin adaptación cinematográfica *El Silmarillion*, relato que comienza la historia del universo Æa, escenario de las aventuras de Frodo. Allí se relatan las diferentes eras desde la creación del mundo por Eru Ilúvatar, el ser supremo en la mitología de Tolkien, inmaterial e incomprensible. Se puede conjeturar que resulta extremadamente difícil llevar al lenguaje audiovisual una abstracción semejante que sólo permite el texto. El resto de los libros escritos por Tolkien expanden y detallan fragmentos del relato narrado en esta novela que tiene una fuerte impronta historiográfica y que fue póstumamente publicada y reordenada por el hijo del autor. *El Silmarillion* se revela así como una fuente inagotable de historias: con miles de personajes transcurriendo entre sus páginas, construye genealogías de modo superficial pero que admiten una profundización. Este es el caso de la historia de dos personajes, Beren y



Lúthien, que viven una historia de amor contada en unas pocas páginas, pero que luego fue expandida por el mismo Tolkien en una novela más larga que dejó inconclusa y que sería completada por su hijo.

Éa parece ser un mundo con mucha potencialidad para expandirse y diseminarse por varios medios distintos. Sin embargo, otros mundos narrados también con gran detalle —pongamos, por ejemplo, *Madame Bovary*— no parecen contar con la misma aptitud. Partiendo de lo que, a priori, constituye una intuición, exploraremos aquí el cruce entre la teoría de los mundos ficcionales y la transmedialidad: ¿son todos los mundos ficcionales pasibles de ser expandidos como mundos transmediales? ¿Existen mundos que poseen un mayor potencial para ser convertidos en transmediales con respecto a otros? Y, si esto es así, ¿en qué consiste ese potencial? ¿Acaso poseen características propias que faciliten la conversión?

Algunas nociones teóricas

En el año 2003, en *MIT Technology Review*, Henry Jenkins introdujo por primera vez un concepto que luego se popularizaría tanto en la academia como en la industria cultural. Se trata de la noción de *transmedia storytelling* —a partir de aquí, “narrativa transmedial”—, que designa un conjunto de historias contadas a través de múltiples medios. Cada uno de estos medios “hace lo que hace mejor, de modo que una historia pueda ser introducida en una película, expandida a través de televisión, novelas, cómics, y su mundo pueda ser explorado y experimentado en un videojuego” (Jenkins 2003. Mi traducción). Carlos Scolari redefine dicha noción indicando que designa una estructura narrativa particular que se expande a través de diferentes lenguajes —verbal, icónico— y medios—cine, cómics, televisión—. Cada medio y cada lenguaje participa y contribuye de una forma particular en la construcción de la historia ficcional (2009).

Esta definición teórica, sin embargo, remite a un fenómeno ideal. En la transmedialidad que encontramos hoy, no todo medio suma información o produce una expansión, aunque sí provoca una experiencia distinta. De hecho, al revisar el concepto de Jenkins, Baarspul señala que muchos de los ejemplos dados presentan historias múltiples —en lugar de una narrativa central— y una pla-

taforma que domina a las demás. Dichas historias se interconectan mediante locaciones y personajes y suelen converger en un mismo espacio (2012). A pesar de ello, el autor concluye que, si bien un grupo de medios puede generar intertextualidad entre los relatos que presenta al público, la narrativa transmedial resulta una imposibilidad: a medida que cambiamos entre imagen, sonido y texto, diferentes símbolos y aspectos cobran importancia y no pueden ser traducidos de un lenguaje a otro, lo que puede dar lugar a interpretaciones confusas. Me permito discrepar: es esta intraducibilidad la que permite enriquecer una narrativa, dando lugar a la creación de nuevas experiencias en el ámbito de un mundo ficticio. Además de subestimar al consumidor de narrativas transmediales, la discusión teórica planteada por Baarspul no toma en cuenta una noción fundamental para comprender el fenómeno que aquí nos compete: se trata del concepto de “mundo ficcional” que permite aglutinar de manera coherente todas esas historias múltiples y dispersas en diferentes medios.

Esta idea tiene una larga trayectoria. En *Revista Luthor* se la viene trabajando desde 2012 (Vilar 2012; Campos 2012). A los efectos de contestar los interrogantes aquí planteados, tomaré la noción establecida por Marie-Laure Ryan (2001) para quien un “mundo” se define por poseer cuatro características: 1) un set conectado de objetos e individuos, 2) un entorno habitable, 3) una totalidad razonable e inteligible para observadores externos, y 4) un campo de actividad para sus miembros. La autora aborda la noción de “mundo textual” para diferenciar entre el reino extralingüístico de hechos, objetos y personajes y el lenguaje, cuya función es conjurar la presencia del mundo en la imaginación de un lector. En este caso, Ryan está pensando en la construcción de un universo a partir de la literatura solamente. En las narrativas transmediales, “la elección del medio hace una diferencia en cuanto a qué historia puede ser contada, cómo puede ser contada, y por qué puede ser contada” (Ryan y Thon 2014: 1). Por su parte, Lubomír Doležel, en el marco de una semántica de los mundos posibles, define los mundos ficcionales como artefactos producidos por actividades estéticas y como objetos semióticos, puesto que son los sistemas semióticos —o “lenguajes”, en términos de Scolari— los que los construyen ¹.

¹ El autor define una serie de tesis, de las cuales las tres primeras muestran en qué aspectos el mundo ficcional se comporta como mundo posible. El resto aluden a características específicas de los mundos ficcionales de la literatura. Estas son: 1) los mundos ficcionales son conjuntos

Llamaremos “mundos ficcionales transmediales” a aquellos mundos ficcionales contruidos a través de una narrativa transmedial. Una gran parte de ellos no surge como proyecto transmedial sino como expansión de una narrativa inicial que el *fanfiction* y la industria cultural se encarga de alimentar a través de otros medios ². Cuando ese fenómeno produce éxito comercial, genera una marca registrada. Este es el caso de numerosos relatos como *Harry Potter*, *El señor de los anillos* y *Juego de tronos*, entre otros. En general, el proceso de conversión de un mundo monomedial en transmedial conlleva diferentes etapas y procedimientos. Por ejemplo, en el caso de *Harry Potter*, la franquicia se inicia con las novelas adaptadas al cine. En su adaptación, se da una transmedialización que dista de ser un caso ideal, puesto que las películas, a grandes rasgos, no agregan información sobre el mundo ficcional —si bien permiten experimentarlo de una manera distinta—. Sin embargo, debido al éxito producido, el universo se expandió. Libros como *Quidditch a través de los tiempos*, la reciente obra de teatro *Harry Potter y el niño maldito*, el sitio web oficial de J. K. Rowling o la serie de películas iniciada con *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* agrega al mundo de Potter nuevas historias, nuevos personajes y más información. En este caso, ilustrativo de la divergencia entre la noción teórica y práctica de “transmedialidad”, conviven la expansión y la adaptación, que en muchas ocasiones supone la modificación de los hechos de una historia.

de estados posibles sin existencia real; 2) el conjunto de mundos ficcionales es ilimitado y muy diverso; 3) a los mundos ficcionales se accede a través de canales semióticos; 4) los mundos ficcionales de la literatura son incompletos; 5) pueden tener una macro-estructura heterogénea; y 6) son construcciones de la *poiesis* textual. En el presente trabajo, consideraré que algunos de los rasgos definidos por Doležel para los mundos literarios son, en realidad, extensivos a todos los mundos ficcionales.

² A veces son los propios autores los que alimentan esta expansión. Un caso conocido es el de Stephen King, que dirige películas, actúa y participa de diversas formas en las adaptaciones de sus obras escritas.

¿Por qué algunos mundos parecen tener más potencial para convertirse en transmediales?

Uno de los núcleos problemáticos de la teoría de los mundos ficcionales es la identidad de dichos mundos, construida a partir de la relación con sus propias alternativas y con la representación que los consumidores se hacen del universo que habitan ³. Para el caso de los mundos ficcionales transmediales, este último vínculo adquiere una forma particular para cada medio. Además, cada producto generado debe encontrar una relación determinada entre el mundo que configura y el de los demás medios que lo construyen y representan. En el caso de las adaptaciones, suele suceder que estas ofrecen una “alternativa” al mundo de otro medio, aunque lo reconozcamos como el mismo.

Allí radica el *quid* de la cuestión: cada medio construirá un mundo y el consumidor será el encargado de interpretar y comprender que se trata del mismo, cuya información se le otorga dispersa en diferentes dispositivos. Para que esto pueda suceder y funcione, el mundo de cada medio deberá relacionarse con la representación que cada consumidor se hace de su propio cosmos de la misma manera. Es decir, si el mundo del consumidor y el ficcional en cuestión contienen, por ejemplo, los mismos objetos pero difieren en el tipo de criaturas que lo habitan, esta relación deberá mantenerse siempre, independientemente de cuál sea el medio por el que se experimenta el universo ficcional. ¿Podríamos identificar a Éa en un producto donde no haya hobbits, elfos, enanos y humanos? Probablemente no.

Ahora bien, si en el caso ideal de transmedialidad cada medio —siguiendo con el ejemplo anterior— debe sumar información nueva, el inventario de criaturas presentado en cada dispositivo no coincidirá por completo con el de los demás. Pueden aparecer especímenes que en otros casos no habíamos visto o imaginado. Se trataría de un mundo lógicamente diferente.

Cuando en 2001 se publicó *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*, se ampliaba la taxonomía del mundo de Potter. Por supuesto, más allá de que los paratextos ubicaran la información dada en el libro dentro del universo de

³ Para una explicación conceptual y más detallada de estos procesos, ver Ryan, M.L. (2001). *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Hogwarts, era necesario que un producto creado como enciclopedia ficcional incluyera las especies que ya habían aparecido en las películas y libros de la saga, además de agregar variedades nuevas. ¿Se modificaba la relación entre nuestro mundo y el representado por los productos transmediales? Sostengo que no: en un esquema en donde la relación se establece entre los polos de compatibilidad e incompatibilidad, entre este mundo ficticio y el mundo del consumidor se sostiene la incompatibilidad. Además, toda historia va presentando las características del mundo que construye de manera paulatina, el consumidor las va descubriendo progresivamente. Lo mismo es válido para un sistema de historias transmediales reunidas por la pertenencia a un mismo mundo.

Como se observa, este tipo de relaciones, que Ryan llama “de accesibilidad”, determinan en qué puntos el mundo ficcional difiere de la representación que cada consumidor se hace de su propio mundo. Permiten, de esta manera, identificar al universo construido como un universo-otro, otorgarle una identidad.

Ahora bien, ¿qué sucede con las diferencias que aparecen entre los medios que construyen un mismo espacio ficticio? Según Ryan, los mundos construidos por cada uno de esos medios pueden relacionarse con el mundo original de tres modos distintos: superposición, inclusión y expansión. El más común es este último procedimiento mediante el cual el universo ficcional se hace más grande. La autora toma de Scolari tres formas principales de expansión: 1) las historias intersticiales que tienen lugar entre las entregas de una serie —las precuelas y secuelas ingresan en esta categoría—; 2) las historias paralelas que tienen lugar al mismo tiempo que la principal, por ejemplo, siguiendo la trayectoria de un personaje secundario; y 3) las historias periféricas que son “más o menos satélites distantes de la macrohistoria” (Scolari, 2009 citado por Ryan, 2013 mi traducción).

Ryan señala que la modificación es menos frecuente que la expansión y que esto se debe a que amenaza la coherencia e integridad del mundo como tal. Sin embargo, en aquellos universos que no surgen como proyectos transmediales, encontrar modificaciones es habitual, dado que muchas veces su transmedialización se inicia con una adaptación en la que se producen cambios sustanciales. Por ejemplo, en la transformación al formato serie audiovisual de la saga de libros *Canción de hielo y fuego* se realiza una dramática reducción

de personajes, lo cual tiene una repercusión directa en el desarrollo de la historia. Las adaptaciones presuponen, además, un alto grado de superposición entre lo contado por diferentes medios. El éxito tanto de los libros como de la serie produjo el surgimiento de otros productos como cómics, videojuegos, exposiciones, etc., aumentando la cantidad de medios en que la información del mundo se disemina.

Ryan (2013) destaca que para ser reconocible, un mundo debe poseer elementos invariantes que permitan construir un marco de referencia para documentos distintos y que para soportar un gran sistema de historias, hace falta que presente diversidad, es decir, que el mundo sea pensado en gran detalle de modo que, a través de los diferentes medios, se puedan describir diferentes partes y aspectos de él. No obstante, la autora no profundiza demasiado en estas cuestiones. ¿Cuáles son esos elementos invariantes que le otorgan a un determinado mundo su identidad?

La respuesta inmediata a esta pregunta atañe a los designadores rígidos. Es necesario que existan elementos con nombres fijos que nos permitan identificarlos independientemente del medio en que se encuentran. Así, por ejemplo, la presencia de ciertos personajes definidos se vuelve imperiosa en el caso de los relatos transmediales realistas —como podría ser 24, proyecto transmedial a cargo de Fox—, donde el mundo representado posee las mismas características —e incluso la misma geografía— que el mundo de los consumidores. En el caso de los mundos del *fantasy*, que parecen tener un éxito particular en lo que a transmedialidad se refiere, es conveniente que haya un espacio geográfico identificable, así como una historización de esa locación.

Pero, ¿basta con los designadores rígidos para interpretar que la información dispersa en varios medios corresponde a un mismo mundo? Estos constituyen, si tal cosa fuera posible, un caso claro de referencia o, en términos de Doležel, de “extensión”: esto es, el significado lingüístico que dirige hacia el mundo. Un lenguaje extensional ideal estaría caracterizado por una correspondencia exacta entre entidades y sus designaciones. En cambio, la “intensión” (Doležel 1999) se vincula a la textura de un texto, es decir, a la forma de la expresión. Por ejemplo, en el caso de Daenerys Targaryen, personaje de *Canción de hielo y fuego*, existen muchas maneras intensionales de nombrarla: “Madre de dragones”, “Khaleesi”, “Daenerys nacida de la tormenta”, entre otras tantas. Cada una de estas expresiones refiere a la misma persona. Sin embargo, su

uso ilumina diferentes aspectos de ella, describiéndola, construyendo el personaje. Estas herramientas teóricas Doležel las formula para el caso de los mundos ficcionales creados por la literatura. La función intensional parecería exclusiva del lenguaje textual, o en todo caso, oral, pero ¿existe la posibilidad de concebir una intensión en otros lenguajes, como el visual, puesto que apela directamente a los sentidos?

Al ver una película, inmediatamente identificamos al personaje mediante el actor, y un mismo actor remitirá siempre al mismo personaje en un determinado mundo. "Nombrar a alguien" en lenguaje visual es equivalente a exhibir su cara. Sin embargo, existen diferentes maneras de aludir al personaje sin mostrarlo directamente, por ejemplo, poniendo en primer plano alguna de sus pertenencias, mostrando partes de su cuerpo pero no la totalidad del mismo a modo de sinécdoque, colocando en escena algún espacio que remita a él. Aún más: todos esos elementos construyen a su vez una caracterización de la persona ficcional. En este sentido, resulta pertinente señalar la existencia del "efecto Kuleshov", un fenómeno del montaje cinematográfico demostrado por el cineasta ruso Lev Kuleshov durante los años veinte⁴. El experimento consistió en exhibir tres veces frente a una audiencia una misma toma del actor Ivan Mozzhujin, intercalando en un caso la toma de un plato de sopa, en otro la de un ataúd y en una tercera instancia la de una niña jugando. A pesar de tratarse de la misma toma, la audiencia percibió que en cada secuencia la expresión del actor cambiaba, comprobando así que el montaje tiene una gran influencia en la comprensión semántica de lo que aparece en escena y en la construcción del personaje. De esta manera, se observa en el lenguaje visual la presencia de una intensión que, por supuesto, funciona de manera distinta a la del lenguaje textual. Lo que se muestra en escena y la forma en la que se lo muestra contribuyen a la descripción de personajes y locaciones. Las técnicas cinematográficas utilizadas, la paleta de colores elegida, el tipo de toma o encuadre son elementos que constituyen las "formas de expresión" particulares del lenguaje visual.

Vemos así que la intensión de cada medio le otorga a éste una capacidad de representación propia. En un proyecto transmedial ideal, cada medio debe aportar a la construcción del universo desde su especificidad.

⁴ Puede verse el video original en el siguiente link:
https://www.youtube.com/watch?v=_gGl3LJ7vHc



Retomemos el caso de *El Silmarillion*. El rol que cumple este texto es clave: contribuye a la función de saturación del mundo, esto es, en términos de Doležel, el establecimiento de un dominio determinado que representa el núcleo sólido del mundo ficcional, sus hechos específicos, es decir, todo aquello que está explícito. Este núcleo se suplementa con el dominio borroso de los hechos indeterminados: todo aquello que aparece de manera implícita, ya sea de una forma más o menos precisa o, por el contrario, como hipótesis o sugerencias. Finalmente, existe un dominio de huecos, aquello no dicho ni explícita ni implícitamente. Cuanta más diversidad haya en un determinado mundo, cuanto mayor sea la cantidad de personajes, objetos, hechos y locaciones que lo componen, más lugar para nuevas interacciones entre los diferentes elementos habrá. En resumen: a mayor saturación, mayor potencial para generar historias. Esto explica, por ejemplo, que algunos de los mundos transmediales más populares tengan un amplio catálogo de criaturas —co-

mo los elfos, los orcos, los hobbits, los hombres, etc. en el universo creado por Tolkien—, tengan un lenguaje propio —como el dothraki en *Juego de Tronos*— o, por lo menos, un vocabulario específico —los hechizos en *Harry Potter*—, y una cuantiosa lista de personajes. Este último recurso habilita la posibilidad de crear historias sobre personajes secundarios, de inventar nuevas relaciones entre los existentes, etc.

Cuanto más detallado sea un mundo, mayor será la cantidad de obras que puedan utilizarse para describirlo. Además, y en el caso de los mundos del *fantasy* en particular, desde la diversidad se estimula la curiosidad etnográfica por conocer las leyes, las tradiciones, las instituciones del mundo ficcional. Quizás sea esta la razón por la que ciertos mundos tienen más posibilidades de convertirse en transmediales que otros: no es sólo la historia lo que atrae sino el mundo en sí mismo y el afán exploratorio que este pueda despertar.

Baarspul (2012) sostiene que uno de los principales problemas de la transmedialidad es que, justamente, deja muchos huecos en la historia, dando lugar a malentendidos por parte de los consumidores. Lo que el autor no percibe es que son justamente estos huecos los que permiten seguir ampliando la historia, al producir el afán por llenarlos. Por supuesto, todo mundo ficcional es, por definición, incompleto y posee los tres dominios ya establecidos. *El Silmarillion* es un caso excepcional porque presenta una gran cantidad de personajes y hechos pasibles de ser ampliados, mostrando así el gran potencial que tiene la Tierra Media para alimentar con historias diferentes medios.

Por otro lado, en el mundo del fandom, la saturación cumple un rol fundamental. La curiosidad etnográfica permite la creación de wikis y sitios web con información por parte de los consumidores. El dominio de lo implícito es vital para la creación de teorías sobre, por ejemplo, el desarrollo de una determinada historia o las modalidades aléticas de un mundo, esto es, las condiciones fundamentales de un universo determinadas por aquello que es posible, imposible y necesario (Doležel, 1999: 172). La actividad de los fans en los mundos transmediales es clave para su promoción, para crear adeptos en busca de nuevas historias y estimular, de este modo, la industria que los crea y despliega. Explorar la relación entre fans e industria en nuestro objeto de estudio resulta crucial para comprender su desarrollo. Sin embargo, este análisis excede los límites del presente trabajo.

Por supuesto, existen otros mundos cuyos orígenes metafísicos no están explícitos y en donde no hay un volumen que realice un resumen de toda su historia. Sin embargo, una saturación abundante es un requisito indispensable para el emprendimiento de un proyecto de mundo transmedial, en tanto se traduce en potencial narrativo. Claro que no es este el único requisito, dado que existen productos artísticos muy detallados —por ejemplo, cualquier novela naturalista— que no parecen ser tierra fértil para la transmedialidad, probablemente porque producen en el lector un efecto de reconocimiento del mundo presentado, aunque no deje de ser una representación ficcional —posible— de lo real. Se trata de productos artísticos que prescinden del afán exploratorio y la curiosidad etnográfica.

La función de saturación es intensional, ya que, sea cual sea el lenguaje utilizado, éste construirá el mundo ficcional de manera incompleta desde su propia textura. En un caso ideal de mundo transmedial, los diferentes medios llenarán diferentes huecos en la estructura del mundo, aumentando en cada caso su enciclopedia ficcional, esto es, el conocimiento acerca del mundo en cuestión. Dicho de otro modo: cada lenguaje posee una función intensional propia que aporta significados extensionales al mundo transmedial. Pero, ¿cómo construyen el mismo mundo las funciones intensionales de medios distintos? ¿Cómo es posible que cada lenguaje con su propia función intensional remita al mismo significado extensional?

Los ejemplos de divergencias entre libros y películas vinculados a un mismo mundo son cuantiosos, lo que parecería indicar que, por lógica, en muchos casos, cada medio construye un mundo similar pero alternativo al de los otros. Existen también casos más radicales dentro de un único medio, y mucho más vinculados a la intensión en sí misma: los ejemplos en los que un personaje ha sido representado por actores diferentes son numerosos, como ha ocurrido con muchísimos superhéroes —Spiderman, Superman, Batman—.

Todos estos casos representan ejemplos de mundos que, dadas sus divergencias, lógicamente no podrían ser uno y el mismo, pero tanto para productores como para consumidores, lo son. Así como los diferentes modos de nombrar a un personaje dentro de un determinado lenguaje contribuyen a su configuración, los diferentes lenguajes que construyen un universo transmedial idealmente iluminarán aspectos distintos de un objeto, personaje o espacio. En el caso de superposición en la narrativa de distintos productos —como en

las adaptaciones—, aquello que varía será comprendido por los consumidores como una cuestión vinculada al medio que no rompe con la coherencia. ¿Cómo se explica este fenómeno?

La intensión es necesaria para la construcción del universo ficcional pero no determina su identidad. El mundo ficcional se revela así como un referente ideal —y hasta platónico— con cierta cantidad de cualidades y existentes fijos a los que se accede mediante distintos lenguajes, cada uno con sus significantes propios que combinan en el significado aquello que es fijo con elementos de naturaleza variable. La intensión construye y, a la vez, dirige hacia ese referente.

Ahora bien, existen algunos productos transmediales que presentan ciertos escenarios o personajes con variaciones sustanciales. Por ejemplo, en la película *Joker* (2019) se nos cuenta la historia de cómo Arthur Fleck se convirtió en el conocido enemigo de Batman. Se juega con la identidad de este personaje, ya que en ciertos sentidos parece ser el Joker que todos conocemos y en otros no. Podemos conjeturar que cuando un personaje o espacio se encuentra muy solidificado, es decir, es muy reconocible por parte del público, se habilita una mayor flexibilidad en su representación. Por supuesto, esto ocurre con límites: no parece posible cambiar todas las propiedades extensionales de manera aleatoria. Las más rígidas suelen coincidir con macroestructuras narrativas⁵, como los parámetros de tiempo y espacio, la causalidad y la distribución de conocimiento o los valores y las normas entre los personajes.

En el caso de un mundo transmedial ideal, cualquier modificación sobre las macroestructuras narrativas debe extenderse a los productos que cuenten historias cronológicamente posteriores a la introducción de dicho cambio. Es decir, la variación en los significados extensionales suele ser historizada, explicada o, por lo menos, construida como un misterio a resolverse. Este último es el caso de *Canción de hielo y fuego*, donde se produce un resurgimiento de la magia hasta el momento inexplicable.

Como destaca Doležel, las extensiones e intensiones pueden y deben diferenciarse dentro de la teoría semántica pero son complementarias en la producción de significado —en la teoría de Doležel se trata de un significado literario,

⁵ Para conocer más sobre macroestructuras narrativas ver Doležel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Traducción de Félix Rodríguez. Madrid: Arco/Libros.

aquí hemos extendido el concepto hacia otros lenguajes—: las extensiones son sólo posibles a través de las intensiones y, a la inversa, las extensiones fijan las intensiones.

Por otro lado, el modo en que actúa la función intensional de autenticación en los mundos transmediales refuerza nuestra tesis acerca de que dichos universos se basan sobre todo en los significados extensionales medianamente rígidos. Esta función es definida por Doležel como el procedimiento que permite explicar que un dispositivo semiótico conceda existencia ficcional a un ente posible cualquiera. En el caso de los textos, el autor habla de su fuerza performativa. Dada la naturaleza del texto literario, los “hablantes autorizados” para autenticar los performativos son diversos. “El factor básico de esta pluralidad es la fuente dual de la textura narrativa, el narrador y la persona o las personas ficcionales” (1999: 211). Por supuesto, la autoridad de autenticación de la narración tiene la misma base que cualquier otra autoridad performativa: la convención. Esto último es válido para cualquier medio, en tanto no cuestionamos, por ejemplo, aquello que se nos muestra directamente a los sentidos en una película —salvo que de manera intencionada se nos quiera hacer dudar, como en el sueño o en la alucinación de un personaje—.

En la mayoría de los mundos transmediales existe una narrativa central de la que deriva el resto de las historias. Esta narrativa, sea cual sea el medio que la construye, posee en el imaginario colectivo del fandom una mayor fuerza de autenticación. Así, por ejemplo, en el caso de *Harry Potter*, los libros son “autoridad” en lo que hace a la historia del paso del protagonista por la escuela de magia y hechicería. La pregunta que surge aquí es: ¿por qué le creemos más al narrador del texto que a las imágenes de la película en lo que a la historia del “niño que sobrevivió” se refiere? La respuesta es simple: por convención. Muchas veces la narración canónica es aquella que dio origen al mundo ficcional en cuestión, otras tantas se vincula más a una cuestión de éxito comercial de un determinado producto. Se trata claramente de una convención social, extradiegética, vinculada más a los consumidores y productores que al mundo ficcional en sí mismo.

Es importante destacar que el hecho de que el mundo se asiente sobre significados extensionales implica que los diversos productos estén contruidos intensionalmente desde una autenticación fuerte: la falta radical de autoridad evitará que el mundo se solidifique y tenga características precisas.

En resumen. . .

¿Existen cualidades que hagan que algunos mundos ficcionales habiliten o tiendan hacia su transmedialización? Parecería que hacen falta tanto un gran potencial narrativo, que en general coincide con una gran saturación que incita la curiosidad del consumidor, como algunos elementos extensionales medianamente rígidos, por lo menos, en una primera construcción del mundo.

El universo transmedial presenta problemas específicos a la hora de su tratamiento. No sólo hay que lidiar con las características propias de varios medios a la vez, sino que también el fenómeno puede ser aprehendido desde diversas perspectivas: la de la industria cultural y el comercio, la del fandom y el consumidor que interviene generando sus propios contenidos, la perspectiva estética, la de las experiencias distantes generadas por los diferentes productos, la tensión entre inmersión y simulación, etc. Aquí hemos focalizado simplemente en la parte semántica, pero aún estamos lejos de haber comprendido por completo un fenómeno tan contemporáneo.

Bibliografía específica

Baarspul, M.P. (2012). *When transmedia storytelling goes wrong; a preliminary exploration of the issues with transmedial storytelling*. [Bachelor Thesis TFT]. Disponible [aquí](#). Última consulta: 12/03/2019.

Campos, G. (2012). "Mundos ficcionales imposibles. Representación y límites de los mundos humanos". En: *Revista Luthor*, no 12. Disponible [aquí](#) Última consulta: 28/02/2020.

Doležel, L. (1999). *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*. Traducción de Félix Rodríguez. Madrid: Arco/Libros.

Jenkins, H. (2003). "Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling". En *Technology Review*. Disponible [aquí](#) Última consulta: 10/02/2019.

Ryan, M.L. (1991). "Possible Worlds and Accessibility Relations: A Semantic Typology of Fiction". En *Poetics Today*, Vol. 12, No 3. Pp: 553-576.

—. (2001). *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

—. (2013). "Transmedia Storytelling and Transfictionality". En *Poetics Today*, Vol. 34, No 3. Pp: 361-388.

Ryan, M.L. y Thon, J.N. (2014). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. Traducción de Aguirre, J. e Irribarren, M. para el seminario "Mundos ficcionales y teorías de la ficción" (2017).

Scolari, C. (2009). "Transmedia storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production". En: *International Journal of Communication*, no 3. Pp. 586-606. Disponible [aquí](#). Última consulta: 10/02/2019.

Vilar, M. (2012). "Introducción a los mundos ficcionales. Verdad, método y construcción de realidad". En: Revista Luthor, no 9. Disponible [aquí](#). Última consulta: 28/02/2020.