

LA FICCIÓN ZOMBI: UNA MIRADA TRANSMEDIA*

GI3: Ficción televisiva y narrativa transmedia

Diego Fernando Montoya B.**

dmonto36@eafit.edu.co

Resumen

El presente texto se ocupa del estudio sobre el fenómeno transmedia como estrategia de comunicación propia de la cultura de convergencia, el cual comprende un conjunto de relaciones intertextuales de órdenes no sólo semiótico-narrativos, sino también antropológicos.

Todo esto a partir de dos objetivos: primero, el de presentar una noción marco a la que denominamos Sistemas Intertextuales Transmedia (SIT), que surge después de realizar una breve arqueología del concepto; y el segundo, el de estudiar un caso exitoso para la industria del entretenimiento como lo es el universo narrativo propuesto por la serie de televisión *The Walking Dead*, con el fin de establecer claves que sirvan no sólo para el análisis de estrategias transmedia sino también para la construcción de éstas.

*Este texto se propone como ponencia para el Grupo de Interés en Ficción Televisiva y Narrativas Transmedia en el XII Congreso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación y presenta algunos resultados del proyecto de investigación «Aproximación a modelos de producción en proyectos transmedia aplicados a la educación y el entretenimiento desde el estudio a *The Walking Dead*» asociado al trabajo de reflexión teórica desarrollado en el contexto del MediaLab y el semillero de creación hipermedia del pregrado en Comunicación Social de la Universidad EAFIT. Así mismo recoge, sintetiza y actualiza planteamientos hechos en el artículo «Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas» (Montoya, Vásquez y Salinas, 2013).

** Diego Fernando Montoya B. Magíster en Comunicación y Creación Cultural de la Universidad CAECE en convenio con la Fundación Walter Benjamin en Bs.As. Argentina. Comunicador Social - Periodista de la Universidad Católica de Pereira - Colombia. Profesor adscrito al Departamento de Humanidades de la Universidad EAFIT en Medellín - Colombia. Miembro del Grupo de Investigación en Estudios Culturales de la misma universidad.

Palabras clave: Sistemas Intertextuales Transmedia; Intertextualidad; Universos Narrativos; Narrativas transmedia; *The Walking Dead*.

Introducción

En lo que va corrido de esta segunda década del siglo XXI, una de las tendencias en las producciones de ficción ha virado hacia la narrativa zombi. Si bien los mundos posibles (Eco, 1993) en los cuales los muertos cobran vida no son exclusivos de esta época, es ahora cuando una moda los ha hecho 'revivir'. Películas, videojuegos, series televisivas, aplicaciones para dispositivos móviles, libros, cómics, web-series y cuanto soporte conocemos hoy en día, están hablando de zombis.

Pero esto que a simple vista nos parece estar de moda, tiene su origen en un serial para la televisión estrenado a finales de 2010: *The Walking Dead*. Producción de ficción audiovisual que instala su historia en un universo apocalíptico en el cual los humanos sobreviven a hordas de zombis. Y nos atrevemos a decir que el caso *The Walking Dead* propuso como tendencia narrar el mundo de los muertos vivientes, llegando a distintos públicos a través de diferentes medios. En otras palabras, el serial recurrió a la transmedialidad como estrategia de comunicación.

Estamos entonces ante dos hechos: primero, un tipo de narrativa de ficción que se ha valido de múltiples medios para ser contado; y segundo, una estrategia de comunicación propia de la *cultura de convergencia*¹ (Jenkins, 2008) en la cual

¹ Henry Jenkins define convergencia como «el flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias [...] dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento. «Convergencia» es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función

múltiples historias que se adaptan y expanden forman universos narrativos², en los que participan no sólo los productores, sino también los contenidos y los usuarios.

Es este fenómeno —el de la transmedialidad— visto a través del caso *The walking dead* el que se analiza en el siguiente texto, que pretende, en primera instancia y a partir de una breve arqueología del concepto de lo *transmedia*, presentar una noción marco a la que hemos denominado *Sistemas Intertextuales Transmedia* (Montoya, Vásquez y Salinas, 2013), y en segunda instancia, estudiar el universo narrativo de la serie zombi con el fin de establecer claves para la construcción de productos transmedia.

Sistemas Intertextuales Transmedia (SIT): breve arqueología del concepto

Cuando en 2003 el investigador norteamericano Henry Jenkins habló por primera vez de *narrativas transmedia*, se refirió con esta noción al hecho de contar una historia a través de diversos medios, teniendo en cuenta que cada medio se vale de lo que mejor sabe hacer para expandir dicha historia. Este primer acercamiento de Jenkins al concepto transmedia, presentó una mirada absolutamente narrativa. Sin embargo y en aproximaciones posteriores, el mismo autor, a raíz de lo que venía generando la industria del entretenimiento y gracias a las posibilidades que ofrecía la cultura de convergencia, asumiría el fenómeno transmedia como una *experiencia* para las audiencias, en tanto no sólo se involucran aspectos narrativos, sino también performativos. En otras palabras, sobre el fenómeno transmedia recayó una mirada antropológica.

de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose» (Jenkins, 2008: 14).

² Sobre el concepto de 'universo narrativo' partimos del concepto de Klastrop y Tosca (2004) quienes lo plantean como un contexto narrativo conformado por tres elementos identitarios: el *Mythos*, que hace referencia al universo simbólico (de los dioses y héroes en la literatura clásica; y al ámbito de la fábula, trama o argumento en la moderna); el *Topos*, el espacio en el cual se desarrollan las historias, y el *Ethos*, entendido como el mundo axiológico, el código de valores que rige el comportamiento de los héroes.

Por estas aproximaciones y por el estudio permanente de la transmedialidad, Henry Jenkins es considerado por muchos el precursor del concepto, de hecho, a partir de las bases sentadas por el investigador norteamericano, otros estudiosos del fenómeno en todo el mundo hicieron sus aportes³. No obstante, una década atrás otra persona ya se había interesado en el caso, nos referimos a Marsha Kinder (1991). Profesora e investigadora estadounidense quien, al observar los consumos culturales de su hijo, encontró que sus personajes favoritos en la televisión también resolvían otras situaciones en el cine, en los videojuegos, en las historietas, y en su propia casa, con los juguetes que hacían referencia a los mismos personajes⁴. Lo que más llamó la atención de Kinder fue el hecho de que cada medio no se limitaba a repetir la historia, sino que la complementaba. De ahí que en su texto *Playing with power in movies, television, and video games* (1991) destacara las relaciones intertextuales manifiestas en los contenidos de la industria del entretenimiento, y cómo esos contenidos aparecían a través de diferentes soportes. Allí concibió la noción de «supersistemas comerciales de intertextualidad transmedia» (Kinder, 1991: 42), idea clave en la medida en que permite múltiples entradas a un mismo universo narrativo.

Para Kinder la reunión de los conceptos de 'intertextualidad' y 'transmedialidad' en una misma noción, obedece a su complementariedad, puesto que entiende la *intertextualidad* al leer a John Fiske, como la idea de que «cualquier texto es

³ Otros autores que han desarrollado el tema de transmedia, son: Renó D., Gosciola V. (2012). Allí, hacen un acercamiento al fenómeno a partir de diferentes enfoques, como el informativo, político y educativo. Por su parte, Carlos Scolari (2008; 2010; 2013), se ha interesado en las miradas semióticas, narrativas y antropológicas siguiendo de cerca los planteamientos de Henry Jenkins. De otro lado Long (2007), Roig (2010) y Pratten (2011), entre otros, han puesto el fenómeno más al servicio de la producción industrial.

⁴ El análisis de Kinder hacía referencia como objeto de estudio a «Las Tortugas Ninja» como fue conocido el programa para la televisión en algunos países latinoamericanos y que en inglés se presentó como «*The Teenage Mutant Ninja Turtles*» (Kinder, 1991).

necesariamente leído en relación con otros textos» (1991: 46)⁵. Y ésta, la intertextualidad, se complementa con la *transmedialidad*, al asumirla como la posibilidad de transitar una historia en diferentes medios o soportes. De esta manera la noción de *intertextualidad transmedia* es fundamental para Marsha Kinder en la medida en que «facilita no sólo la comprensión y el recuerdo de las historias, sino también el desarrollo de esquemas complejos de historias que se diferencian en los conflictos, personajes y modos de producción de la imagen» (Kinder, 1991: 59)⁶.

Ahora bien, ambas propuestas —la intertextual en Kinder; la narrativa y antropológica en Jenkins—, resultan esenciales en el contexto de la cultura de convergencia ya que no limitan el fenómeno transmedia únicamente a unos cuantos aspectos, sino que lo convierten en una categoría macro. De esta forma, asumimos el concepto de *Sistema Intertextual Transmedia* (SIT) como una matriz en la cual se intersectan los dos ejes de intertextualidad (ver nota 5): el horizontal, o diegético, en el cual se encuentran los textos que remiten al plano narrativo. Y el vertical, que proponemos como eje *paratextual*⁷, el cual corresponde a los textos que sin referirse a la narración propiamente dicha, realimentan la lectura de los textos del eje diegético. Veámoslo en el siguiente gráfico.

⁵ El concepto de intertextualidad de Fiske citado por Kinder plantea que hay dos tipos de intertextualidad: «una horizontal (entre textos primarios), organizada alrededor de géneros y personajes, y otra vertical, que se da entre textos primarios tales como programas de televisión o series, con otros textos de diferente tipo que hacen referencia explícita a éstos (publicidades, identificadores de marca, artículos periodísticos y críticos)» (Kinder, 1991: 45-46. Trad. propia).

⁶ Traducción propia.

⁷ El concepto de 'paratextual' lo asumimos a partir de Gerard Genette, quien lo explica como: «títulos, subtítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, a pie de página; epígrafes; ilustraciones [...] y muchos otros tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas, que procuran un entorno (variable) al texto» (1989a: 11). El concepto de Genette nos permite pensar la narrativa transmedia (en el eje diegético) como analogía de la obra literaria y los demás productos que no tienen injerencia en el desarrollo de la narrativa, y también, por extensión análoga, como sus paratextos integrados al sistema intertextual transmediático.

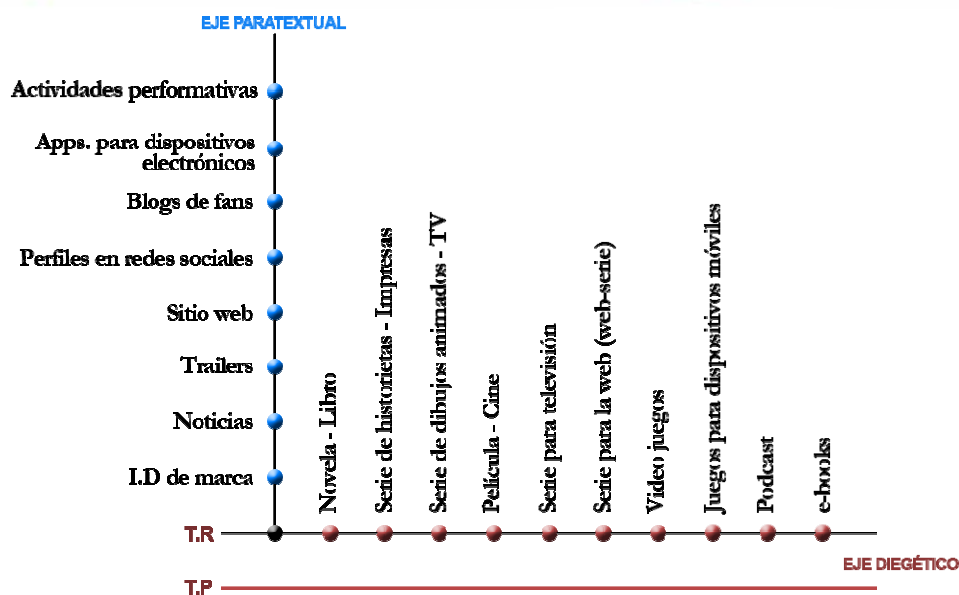


Gráfico 1: «Sistema intertextual transmedia».

Fuente: Montoya, Vásquez y Salinas (2013: 148)

Como podemos apreciar en el gráfico, en el Sistema Intertextual Transmedia (SIT) tanto los aspectos narrativos, como los antropológicos están incluidos en la matriz. Los primeros en el eje diegético, en la medida en que aparecen todos los textos que tocan aspectos referentes al *universo narrativo* (*mythos*, *ethos* y *topos*). Y los segundos —los antropológicos—, en el eje vertical, puesto que se incluyen experiencias performativas y demás producciones realizadas no sólo por la franquicia sino también por los usuarios, en las que no hay expansión de la narrativa, pero hay referencia a ésta. Ahora bien, el aspecto intertextual se da en la medida que anotaba Kinder, de relaciones existentes entre los textos en ambos ejes y en cualquier dirección.

Adicionalmente, la propuesta de los SIT nos resulta una categoría más completa puesto que no sólo da cuenta de los productos diegéticos y paratextuales, sino que también permite visualizar otras características esenciales de los universos

narrativos como lo son el tiempo y las obras seminal y núcleo que dan inicio a un sistema transmedia. Veamos estas características:

Característica 1: tiempo del relato y tiempo de la producción

Como una producción transmedia se basa en la expansión de un universo narrativo y ello se da a través de múltiples historias y en diversos medios, cada una de las historias remiten a un tiempo determinado del relato, el cual puede ser anterior (*precuelas*), paralelo (*sincrónicas*) o posterior (*secuelas*)⁸ a la obra seminal, es decir, al primer producto del sistema. A esta temporalidad la llamamos tiempo del relato (TR). Si bien este tiempo en ocasiones no es anunciado de forma literal, se puede deducir fácilmente al observar los componentes del *mundo posible*, los cuales pueden ser cotejados con el *mundo de referencia*⁹.

Ahora bien, para identificar el TR en el SIT (ver gráfico 1) nos apoyamos en una doble línea en el eje horizontal; justamente la línea superior es la que da cuenta del tiempo del relato. En la línea inferior ubicamos el tiempo de la producción (TP). Esta temporalidad nos permite identificar el momento de la realización de una nueva obra dentro del sistema transmedia y nos sirve de herramienta para darle un orden a las producciones que conforman el SIT.

Característica 2: Obra seminal y obra núcleo

Otro aspecto que surge a partir del análisis del SIT, es el que tiene que ver con el producto que da inicio al universo narrativo. Hablamos de la *obra seminal*, y si bien

⁸ No se deben confundir las 'precuelas' y 'secuelas' con las analepsis y las prolepsis (Genette, 1989b). Las primeras comprenden las historias creadas a partir del tiempo anterior (precuelas) o posterior (secuelas) a la obra seminal, mientras que las segundas son los saltos en el tiempo hacia atrás o hacia adelante al interior de cada una de esas mismas historias.

⁹ Para ampliar las nociones de mundo posible y mundo de referencia, ver el capítulo 8 «Estructuras de mundos» de *Lector in fábula* (Eco, 1993), del cual tomamos dichos conceptos.

tiene la característica de ser el punto de partida para el sistema, no es exclusivamente la obra que lo transmedializa. Expliquemos esto:

Como se dijo al principio de este texto, una de las características de la transmedialidad es que las historias no sólo se adaptan a diferentes medios, sino también que se cuentan nuevas historias a fin de expandir el universo narrativo. El primer caso, el de la adaptación, hablaría de un fenómeno *cross-media*, mientras el segundo —el de la expansión— da cuenta de lo *transmedia*. Ahora bien, la potencia del sistema intertextual transmedia, como también ya lo dijimos, radica en que tiene en cuenta diversos aspectos, uno de ellos el referente a las relaciones intertextuales que se dan en ambos ejes y en diferentes sentidos. En ese orden de ideas, al graficar el SIT podemos encontrar las relaciones intertextuales entre obras, y aquella que más relaciones tenga con otras, es la que inicia la transmedialidad y a esta obra la denominamos *obra núcleo*.

En síntesis, el primer producto realizado para el sistema es siempre la *obra seminal*, y esta puede ser —o no— la *obra núcleo* siempre y cuando sea la que más relaciones intertextuales comporte. Para visualizar esto nos parece pertinente acudir al caso que hemos elegido para el análisis de un SIT. Así, en el siguiente punto revisaremos el desarrollo de la matriz a la luz de *The Walking Dead*, en cuanto referente de transmedialidad en la industria del entretenimiento.

La matriz intertextual transmedia en el caso *The Walking Dead* (TWD)

The walking dead es un serial para la televisión producido desde 2010 por el canal estadounidense AMC. Este serial está instalado en el universo narrativo zombi y relata la historia de un grupo de sobrevivientes a las hordas de muertos vivientes. A diferencia de otras historias de zombis, TWD hace énfasis no en el hecho de acabar con los muertos vivientes, sino en los conflictos entre diferentes grupos

humanos que luchan por el dominio entre ellos, dejando al descubierto la metáfora de un mundo donde los muertos se pudren por fuera, mientras los vivos lo hacen por dentro.

Pero el serial para la televisión no fue el primer producto de la franquicia *The Walking Dead*. En 2003 una serie de historietas escrita por Robert Kirkman y producida por *Image Comics* con el mismo nombre del serial televisivo fue lanzado para el mercado estadounidense. Seis años después, AMC compra los derechos de producción de la historia y produce una animación digital que adapta la primera historieta. Este producto audiovisual sirvió como *teaser* para promocionar el serial televisivo, pasando del lenguaje del cómic al audiovisual gracias a la interpretación de los actores. Fue así como para la celebración del día de Halloween en el 2010 se estrena la serie para la televisión mundial, conservando el mismo comienzo de la historia del cómic impreso, la cual es modificada después al insertar nuevos personajes y cambiar aspectos de la historia sin alterar el universo narrativo.

Cuatro años después del lanzamiento del serial televisivo, éste se mantiene como un caso exitoso de transmedialidad, en tanto su universo narrativo ha permitido la creación de múltiples historias que han expandido el relato por diferentes medios, generando así la creación de un amplio grupo de fans en todo el mundo. A continuación y para retornar al análisis de los SIT, veamos el comportamiento del caso de estudio en la matriz transmedia.



Es importante aclarar que en el gráfico observamos unos cuantos productos del SIT de *The Walking Dead*. Éstos, además de ser una muestra representativa para el análisis, permiten ver el potencial crecimiento que tienen los sistemas intertextuales transmedia y da cuenta de la característica dinámica de los universos narrativos. Ahora bien, y como lo anunciamos al final de la primera parte de este texto, a partir del SIT de la franquicia *TWD*, analicemos no sólo las características antes expuestas —tiempos del relato y la producción, y obras seminal y núcleo—, sino también algunas claves para la expansión de los universos narrativos.

Obra seminal y núcleo en *TWD*

Como lo veníamos explicando en la descripción de la franquicia, *The Walking Dead* nace en 2003 como una serie de historietas que una década más tarde sobrepasa cien ediciones. En este caso, la historieta es la obra seminal al ser el primer producto con el que se da a conocer el universo narrativo. En 2010, se hace la primera adaptación de la historieta con el audiovisual animado que AMC presenta en el encuentro *Comic-con*. En el SIT, este producto se relaciona intertextualmente con la historieta y al ser una adaptación exacta, da cuenta de una producción *cross-media*.

La aparición del serial televisivo origina el sistema transmedia, pues éste, al tomar en el primer capítulo los mismos elementos de la historieta, ya a partir del segundo incorpora nuevos personajes y relatos. El serial televisivo en la matriz transmedia tiene una relación intertextual con la historieta, en cuanto se basa en ella. Pero a partir del serial empiezan a aparecer otros productos que dan lugar a nuevas historias y nuevos personajes. Aquí, estas nuevas obras se relacionan intertextualmente con el serial televisivo, convirtiéndolo en la *obra núcleo*.

Al 2014, el serial *The Walking Dead* ha generado múltiples relaciones intertextuales, entre las que se destacan tres web-series diferentes (*Torn apart*, *Cold storage* y *The Oath*), dos videojuegos (*Telltale games* y *Survival instinct*¹⁰), tres novelas acerca de la vida del personaje antagónico 'El gobernador' (El gobernador, Woodbury y La caída del gobernador), diversos cómics digitales interactivos, cientos de aplicaciones para dispositivos móviles, decenas de

¹⁰ El juego de video para consolas '*Survival instinct*' producido por AMC es protagonizado por los hermanos Merle y Daryl Dixon, dos personajes que no existen en el cómic y que en el serial son claves por la característica de rudeza y generación de conflicto que ellos representan para la historia, logrando ser muy bien recibidos por los fans de la historia. Particularmente este hecho demuestra cómo la relación intertextual está ligada a la serie mas no al cómic.

juguets de los personajes de la serie televisiva, un parque de atracciones en el que se puede ser zombi o sobreviviente (*The walking dead escape*¹¹), miles de perfiles, blogs y páginas web en torno al serial, realizados tanto por la franquicia como por los fans.

El tiempo en *TWD*

Con respecto a la característica del tiempo en el sistema intertextual transmedia en *The walking dead*, el tiempo del relato que propone la obra seminal —puesto que no se especifica de manera directa— se supone próximo a nuestro mundo de referencia. Así mismo, en el resto de las obras que surgen como relación intertextual tanto de la obra núcleo como de la seminal, la constante es que el tiempo del relato se maneja de manera sincrónica.

Algunos productos como el videojuego producido por *Telltale games*, hacen referencia a un tiempo previo al desarrollo del virus que transforma a la gente en zombi. En ese sentido, y aunque esta sugerencia de un tiempo previo es muy corta —en tanto los zombis no tardan en aparecer en escena—, podemos decir que el videojuego está en clave de precuela, y se sincroniza rápidamente. Eso mismo sucede con el videojuego *Survival instinct*, la serie-web *Torn apart* y la primera novela del Gobernador.

Sintetizando, el tiempo en el SIT de *TWD* se da de dos maneras: uno, por medio de precuelas, las cuales no tardan en alcanzar una estructura paralela con la obra seminal; y dos, las sincrónicas, que conservan el tiempo propuesto por la obra inicial. (Hasta el momento no se han desarrollado productos en clave de secuela).

¹¹ Accesible en <http://www.thewalkingdeadescape.com/>

Claves para la expansión de universos narrativos

Según lo venimos reiterando, una de las principales características de la transmedialidad son, además de las adaptaciones, las expansiones, las cuales amplifican el universo narrativo. Ahora bien, dicha característica expansiva requiere ser clara y coherente, con el objetivo de que los fans, pese al hecho de experimentar diversas historias, no pierdan de vista el marco general que las une: el universo narrativo. Precisamente, para que esta posibilidad de tránsito entre diversas historias a través de múltiples medios se dé para los usuarios de manera natural, es necesario tener en cuenta algunas claves que a continuación y a la luz del caso *The walking dead* vamos a revisar:

Primera clave: Espacios en blanco

Según Umberto Eco (1993) un texto es ante todo un *mecanismo perezoso* en tanto requiere del lector para echarlo a andar. En ese sentido, para activar la presencia del lector, el texto está lleno de *espacios en blanco*; esto es, *ausencias*, que siguiendo a Eco, se dan por dos razones: 1) por la naturaleza propia del texto, es decir, por la incapacidad de que un texto lo cuente todo; y 2) por la decisión del autor de dejarle al lector *la iniciativa interpretativa*.

Ahora bien, en este punto es clave resaltar la condición de *ausencia* que señala Umberto Eco, pues ésta se convierte en una posibilidad para expandir los universos narrativos en los contextos transmedia.

En el caso de *TWD*, en el primer capítulo del serial televisivo el protagonista de la serie, Rick Grimes, un *Sheriff* de la policía, es herido mientras prestaba servicio. A causa de la herida él queda inconsciente por un tiempo indeterminado y es trasladado al hospital del pueblo. En lo que muestra el serial, en una ocasión su

compañero Shane Walsh lo visita y le lleva flores. Por medio de una cámara subjetiva distorsionada se muestra el estado de inconsciencia de Rick. Luego de un par de semanas, insinuadas en un plano de las flores marchitas —y que en el relato adquiere la forma de una elipsis—, se ve a Rick despertar de su estado, salir de allí y encontrarse con un mundo absolutamente diferente al que conocía antes de ser atacado.

Dejemos aquí la descripción de esta primera parte del episodio y analicemos un *espacio en blanco* que aparece por la naturaleza propia del relato y que sirvió como clave para la expansión del universo narrativo.

En la historia que plantea TWD, el protagonista es llevado al hospital como una acción lógica. Del lugar no se muestra nada más que la habitación; no obstante, y dado que el lector parte de su propio mundo de referencia para entender un mundo posible, éste infiere que en aquél, como en todos los hospitales, existen médicos, enfermeras, pacientes, etcétera. En ese sentido entonces, es normal que el texto deje estos espacios en blanco para que el lector eche a andar esa «máquina perezosa».

En los relatos tradicionales —aquellos que no buscan una expansión de los universos narrativos por medio de la creación de nuevos relatos—, estas ausencias, ya sea por naturaleza propia del texto o por decisión del autor, posibilitan que el lector haga inferencias, genere ideas o *actualice el texto* (Eco, 1993). En lo concerniente a los contextos transmedia, y gracias a las posibilidades ofrecidas por la *cultura de convergencia*, las inferencias e ideas de los usuarios se materializan en numerosas oportunidades, logrando una ampliación del universo narrativo.

Volvamos al relato de *The walking dead*. El espacio en blanco es el de no mostrar más que la habitación del hospital donde se encontraba Rick. Revisando no sólo los productos hechos por la franquicia para ampliar el universo narrativo, sino también algunos de los cientos de productos realizados por los usuarios, encontramos que esta ausencia es aprovechada por un usuario que amplía el universo narrativo al crear una nueva historia: *The Doctor*¹². Relato escrito cuyo protagonista es el médico que atendió a Rick (el cual nunca aparece en TWD, pero que obviamente tuvo que existir) quien, ante el apocalipsis zombi, huye en compañía de su familia.

En el contexto de los sistemas transmedia, los espacios en blanco propiciados por el relato sirven para que los usuarios o la misma franquicia vean posibilidades de llenarlos para expandir el universo narrativo. Algo importante en el ejemplo de «*The doctor*» es que el usuario que lo creó, respetando el *mythos*, *ethos* y *topos* de TWD, logra que la expansión del universo narrativo sea coherente.

Segunda clave: Señales migratorias.

Si bien en un relato, como lo explica Umberto Eco, existen espacios en blanco producto de *ausencias*, y éstas tienen el potencial de expandir los universos narrativos, en el contexto de los SIT también existen *presencias*, que como las anteriores, facilitan la ampliación del universo narrativo. A este tipo de claves para la expansión narrativa las conocemos como *Señales migratorias* (Ruppel, 2006)¹³.

¹² Disponible en <http://www.fanfiction.net/s/9077664/1/The-Doctor>.

¹³ En inglés Ruppel habla de «*migratory cue*». Para efectos de nuestra investigación traducimos literalmente el concepto como «señales migratorias». No obstante, es pertinente aclarar que trabajos como el de Andrés Felipe Gallego (2011), optan por la traducción de «pistas migratorias». En ese orden de ideas, asumimos el término *señal*, no sólo para respetar la traducción textual, sino también por su rendimiento semiótico que nos brinda la posibilidad de hacer referencia a símbolos, signos, gestos u otro tipo de elementos incluidos con el fin de avisar algo y que pertenecen a otros sistemas simbólicos.

Jeffrey Long (2007), citando a Ruppel, se refiere con la noción de *señal migratoria* a «el medio a través del cual varios caminos narrativos están marcados **por un autor**¹⁴ y localizados por un usuario a través de los patrones de activación»¹⁵ (2007: 42). Para nosotros, el hecho de que como lo plantea Ruppel, existan «camino marcados por el autor», da cuenta de la característica de *presencia* que tienen las señales migratorias. Así, un gesto de un personaje, una fecha, un texto, un objeto o cualquier otro elemento dejado adrede por el autor, es susceptible de convertirse, para un lector comprometido, en un indicio que luego orientará su búsqueda.

Volvamos, como en el punto anterior, a los ejemplos que nos permiten visualizar este tipo de estrategias para expandir los universos transmedia. Siguiendo con el primer episodio del serial televisivo (pues esto no sucede en la historieta), cuando Rick Grimes sale del hospital, una de las primeras imágenes que lo impactan es la de una puerta fuertemente asegurada, de la cual salen por los intersticios unos dedos monstruosos que para él aún son desconocidos. Pero algo adicional en esta escena que llama la atención tanto de Rick como de los espectadores es la inscripción en la puerta: «*Don't open, dead inside*». En ella evidentemente hay un interés del autor, en este caso AMC, de dejar algo para llamar la atención de los espectadores. Aquí la primera pregunta que surge es ¿quién pudo escribir eso?

Ahora bien, en la tercera web-serie producida por la franquicia —*The oath*—, se cuenta la historia de Paul y Karina, dos sobrevivientes que en su huida de las hordas de zombis llegan a un hospital en el cual se encuentran con una doctora, la cual se ha encargado de limpiar el lugar de muertos vivientes encerrándolos en la cafetería. Por error, la doctora, que supone muerto a Paul (quien está inconsciente), lo encierra con los zombis. Allí el hombre logra despertar y salir

¹⁴ En negrilla en el original.

¹⁵ Traducción propia.

ileso de éstos. Cuando vuelve a la habitación a reencontrarse con su amiga, descubre que ésta por petición propia acaba de recibir una inyección letal de parte de la doctora, pues no quería vivir más en el apocalíptico mundo. Paul no soporta la escena y encierra a la doctora en la cafetería. Al salir del lugar, deja la inscripción citada en el párrafo anterior.

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

Tercera clave: Agujeros de conejo

En la historia de *Alicia en el país de las maravillas*, Alicia es una niña que pasa de su mundo real a otro fantástico a través de la entrada a la madriguera de un conejo. Esta metáfora de la literatura (la del *agujero de conejo*) ha sido empleada por la diseñadora de juegos Jane McGonigal quien, como se cita en Stenros, Montola y Björk la define como: «entradas lúdicas en el mundo ficcional [...] que la gente puede encontrar accidentalmente para luego entrar en el juego» (2009: 104)¹⁶.

Para el caso de los sistemas intertextuales transmedia, los *agujeros de conejo* se constituyen en la tercera clave para la expansión de universos narrativos y ésta, a diferencia de *los espacios en blanco* y *las señales migratorias* relacionados con los

¹⁶ Traducción propia.

aspectos semiótico-narrativos del fenómeno transmedia, se ocupa de generar posibilidades expansivas en el plano antropológico, en cuanto le posibilita a los usuarios vivir experiencias de tránsito entre el mundo efectivo y los mundos posibles.

Inicialmente, la noción de *agujeros de conejo* propuesta por McGonigal, hace alusión al contexto de los ‘juegos ubicuos’ —‘*pervasive games*’— los cuales son el resultado de la convergencia entre la computación ubicua y los juegos experimentales, en los que la tecnología sirve como mediadora entre el plano virtual y el plano físico, donde se encuentra el jugador. Sean Stewart (2009) los define como «juegos de entretenimiento que saltan fuera del tablero, la consola o la pantalla, y entran a tu vida real»¹⁷ (2009: xiii).

Ya en el contexto transmedial, la noción de *agujeros de conejo* puede ser vista como esas puertas invisibles que le permiten al usuario a través de actividades performativas, lúdicas o de retos, usar las reglas de juego que propone el universo narrativo para hacerlas efectivas en su contexto real y así permitirle experimentar las emociones vividas por los personajes de ficción.

En el caso *The walking dead*, los *agujeros de conejo* como estrategia de expansión del universo narrativo en el ámbito antropológico se evidencian por medio de actividades performativas como las marchas zombi o las carreras de observación donde compiten personajes que hacen las veces de muertos vivientes contra otros que simulan ser sobrevivientes. Precisamente la franquicia ha creado *The walking dead escape*, un espacio físico que hace las veces de un *mundo posible realizado*, en el cual el *ethos* y *mythos* del universo narrativo zombi cobran validez y el cual requiere por parte de los participantes un conocimiento básico del mismo.

¹⁷ Traducción propia.

En síntesis, los *agujeros de conejo* son, en el marco de los sistemas intertextuales transmedia, una potente estrategia para la expansión de los universos narrativos en la medida en que incorporan buena parte de los productos paratextuales, los cuales, por medio de su función metaléptica¹⁸, activan la permanencia y recordación de la marca en la mente de los usuarios. De ahí la importancia de la incorporación del eje paratextual en el SIT, puesto que, al incluir piezas publicitarias, suvenires, disfraces y parques temáticos, entre otros productos, ofrece a los usuarios una verdadera experiencia transmedia que supera el ámbito narrativo y se adapta con facilidad a las exigencias de producción propias de esta cultura de convergencia.

A modo de conclusión

En definitiva, pensar en los Sistemas Intertextuales Transmedia como categoría general que comprende aspectos narrativos, semióticos, intertextuales y antropológicos es sumamente importante para el análisis y la producción de universos narrativos, en cuanto posibilita: 1) identificar cuándo —a partir de las estrategias de adaptación o expansión— una producción específica hace uso del fenómeno transmedia o *crossmedia*; 2) ayuda a entender, interpretar y analizar las claves temporales y las relaciones presentes entre los distintos textos que integran el sistema, las cuales sirven en el marco general para identificar obras en clave de precuela, sincronía o secuela; 3) permite reconocer cuál es la obra núcleo, un asunto de sumo interés en tanto le facilita a la franquicia conocer cuáles son los intereses de los usuarios, los cuales, al participar de una manera activa en la construcción dinámica del sistema, son pieza clave para garantizar el éxito

¹⁸ Con «función metaléptica» nos referimos al concepto de 'Metalepsis ontológica' del investigador Liviu Lutas (2009), quien citando a Monika Fludernik (2005), la define como una «técnica narrativa en la que el autor parece desplazarse literalmente desde el mundo real hacia el mundo del libro, o en la cual un personaje parece desplazarse del nivel diegético, es decir, salir del mundo [ficticio] del libro» (2009: 43).



comercial de un proyecto transmedia; y 4) comprender las claves empleadas tanto por la franquicia como por los usuarios para expandir el universo narrativo y con ello ampliar las experiencias de recepción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Eco, U. (1993). *Lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo.*

Barcelona: Lumen.

Gallego, F. (2011). *Diseño de narrativas transmediáticas. Guía de referencia para las industrias creativas en países emergentes en el contexto de la cibercultura.* Manizales: Universidad de Caldas.

Genette, G. (1989a). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado.* Madrid: Taurus.

Genette, G. (1989b). *Figuras III.* Barcelona: Lumen.

Gosciola, V. (2012). Narrativas Transmídia: Conceituação e origens. En Campalans, C., Renó, D., & Gosciola, V. (eds.) *Narrativas transmedia. Entre teorías y prácticas.* Bogotá: Universidad del Rosario.

Jenkins, H. (June 01, 2001). Convergence? I Diverge. MIT Technology Review Magazine. [en línea]. Disponible en <http://goo.gl/7hL05>

Jenkins, H. (January 15, 2003). Transmedia Storytelling. MIT Technology Review Magazine. [en línea]. Disponible en <http://goo.gl/ekNMb>

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Barcelona: Paidós Comunicación.

Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración.* Barcelona: Paidós.



- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kirkman, R (2013a). *The Walking Dead. Compendium One*. California: Image Comics. INC.
- Kirkman, R. (2013b). *The Walking Dead. La calma previa*. Bs.As.: Ovni Press.
- Kirkman, R., Bonasinga, J. (2011). *The Walking Dead: El gobernador*. Barcelona: Timunmas.
- Kirkman, R., Bonasinga, J. (2012) *The Walking Dead: Woodbury*. Barcelona: Timunmas.
- Kirkman, R., Bonasinga, J. (2013) *The Walking Dead: La caída del gobernador*. Primera parte. Barcelona: Timunmas.
- Klastrup, L., & Tosca, S. (2004). Transmedia World. Rethinking Cyberworld Design. En *CW 04 Proceedings of the 2004. International Conference on Cyberworlds*. Washington, DC.: IEEE Computer Society.
- Laurel, B. (April 14, 2000). Creating core content in a post-convergence world». [Web log post]. Recuperado de <http://goo.gl/KmoV5>
- Long, G. (2007). *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Massachusetts: MIT.

- Lutas, L. (2009). *Dos ejemplos de metalepsis narrativas: Niebla de Miguel de Unamuno y Biblique des derniers gestes de Patrick Chaimoseau. Moderna Språk.*
- Montola, M., Stenros, J., & Waern, A. (2009). *Pervasive Games*. Burlington, MA.: Morgan Kaufmann Publisher/Elsevier.
- Montoya, D.F., Vásquez, M., & Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: Exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia*, 9 (18).
- Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling: A practical guide for beginners*. S.I.: Robert Pratten. Disponible en <http://goo.gl/R3ndj>
- Roig, A. (2010). Nuevos media y formas de producción participativas. En Gemma, S.C.E. (coord.) *Exploraciones Creativas: Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios*. Barcelona: Editorial UOC.
- Ryan, M.L. (1997). *Mundos posibles y relaciones de accesibilidad. Una tipología semántica de la ficción*. En Doležel, L., & Garrido, A. (comps.). *Teorías de la ficción literaria* (pp. 181-205). Madrid: Arco/Libros.
- Ryan, M.L. (2004). *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Scolari, C. (2010a). *Media ecology. Map of a theoretical niche. Quaderns del CAC*, 23(34).
- Scolari, C. (2010b). *Narrativa transmediática, estrategias cross-media e hipertelevisión*. En Scolari, C., Piscitelli, A., & Maguregui, C. (eds.).



Lostología. Estrategias para entrar y salir de la isla (pp. 69-100). Buenos Aires: Cinema.

Scolari, C. (2012). El texto DIY (Do It Yourself). En Carlón, M., & Scolari, C. (Comp.) *Colabor_arte. Medios y arte en la era de la producción digital*. Buenos Aires: La Crujía.

Stenros, J., Montola, M., & Björk, S. (2009). *Designing Temporal Expansion-Chapter Five*. En Montola, M., Stenros, J. & Waern, A (eds.). *Pervasive Games* (pp. 97-110). Burlington, MA.: Morgan Kaufmann Publisher/Elsevier.

Stewart, S. (2009). Foreword *Pervasive Games* (pp. xiii-xv). Burlington, MA.: Morgan Kaufmann Publisher/Elsevier.