

Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos

Transmedial Worlds: Conceptual Review and Theoretical Approaches on the Art of Worldmaking

Nieves Rosendo Sánchez

Personal Docente e Investigador

(Universidad de Granada)

Fecha de recepción: 10 de octubre de 2015

Fecha de revisión: 18 de enero de 2016

Para citar este artículo: Rosendo Sánchez, N. (2016): Mundos transmediales: revisión conceptual y perspectivas teóricas del arte de crear mundos, *Icono 14*, volumen (14), pp. 49-70. doi: 10.7195/ri14.v14i1.930

Resumen

El concepto de transmedia storytelling introducido por Henry Jenkins (2003, 2006) ha sido ampliamente desarrollado académicamente en los últimos años, popularizándose y redefiniéndose con el tiempo. Dentro de la propia definición del transmedia storytelling se observa la centralidad del concepto de mundo, que desde una perspectiva teórica y crítica ha sido menos desarrollado que la relación entre la narrativa y los medios presentes en las narrativas transmediales. El presente trabajo recoge y sistematiza una selección bibliográfica de los principales autores que han definido la naturaleza, límites y transferibilidad de los llamados mundos transmediales, estableciendo conclusiones relativas a la necesidad de observar el citado fenómeno de las narrativas transmediales, sus elementos constituyentes y los procesos en los que éstos se ven envueltos, con la finalidad de elaborar unos criterios previos para su análisis y consideración como pieza fundamental de este fenómeno.

Palabras clave

Mundos transmediales - Mundos ficcionales - Narrativas transmediales - Henry Jenkins - Marie-Laure Ryan

Abstract

The concept of transmedia storytelling introduced by Henry Jenkins (2003, 2006) has been widely developed in the academic field, getting popular and being redefined with time. In transmedia storytelling's definition we can observe the focus on the concept of world, which from a theoretical and critical perspective did not had the development that the relationship among narrative and media had. This work gathers and analyzes a selection of references from the main authors that have defined the nature, limits and transferability of the so called transmedial worlds, proposing conclusions related to the need to observe the phenomenon of transmedia narratives, its founding elements and the processes related to them, with the aim to elaborate a catalogue of criteria for the analysis and consideration of key element of transmedia storytelling.

Key Words:

Transmedial worlds - Transmedia storytelling - World-building - Henry Jenkins - Marie-Laure Ryan - Transmedial narratology

1. Introducción

El concepto de *transmedia storytelling* introducido por Henry Jenkins (2003, 2006) y relacionado con su teoría de la cultura de la convergencia (2006) ha sido desarrollado académicamente en los últimos años, redefiniéndose con el tiempo gracias a la labor del propio autor y de otros investigadores provenientes de distintas disciplinas (cf. Long 2007; Ryan 2006; Carlos A. Scolari 2009, 2013). Desde los estudios de medios, los *game studies*, la narratología y los estudios culturales entre otros, existe ya una amplia bibliografía que, con distintos grados, se ocupa del estudio de las narrativas transmedia desde una perspectiva que se reparte entre dos polos: los medios y la narrativa.

Sin embargo, dentro de las primeras definiciones del propio Jenkins se observa la centralidad del concepto de *mundo* en las narrativas transmediales, consideradas por el investigador como “the art of world-making” (Jenkins 2006: 21). El mundo de las narrativas transmediales es denominado por Jenkins *mundo ficcional*, concepto narratológico ya empleado en otras disciplinas, como los estudios filmicos o los *game studies*. Sin embargo, Jenkins no explicita el grado de adecuación de este concepto con el fenómeno de las narrativas transmediales. Así, ¿cómo analizar los límites, los elementos o los procesos de transferencia de esos mundos? ¿Cuál es su naturaleza? ¿Qué relación guardan con los medios? En respuesta a dicha indefinición han surgido distintas propuestas que se ocupan de la definición y descripción del mundo de las narrativas transmediales, y prestan atención a sus componentes y procesos dinámicos. Así, nos encontramos con los mundos transmediales (Klasstrup & Tosca 2004, 2014), los mundos imaginarios transmediales (Wolf 2012) o los mundos narrativos transmediales (Ryan 2015).

2. Metodología

A través de la revisión y el análisis bibliográfico sobre las narrativas transmediales, se ha analizado y criticado la evolución de los conceptos de narrativas transmediales y la cultura de la convergencia a partir de las aportaciones de Henry Jenkins (2003, 2006, 2007) y otros investigadores relacionados como Geoffrey Long (2007), Christy Dena (2009) o Carlos A. Scolari (2013). Asimismo, el concepto de *mundo*

dentro de las narrativas transmediales ha sido el principal objeto de estudio y comparación en tanto elemento central de dichas narrativas, desde las perspectivas de *mundo ficcional* (Thomas Pavel 1986), *mundos posibles* (Ryan 1991, Doležel 1998), *mundos transmediales* (Klastrup & Tosca 2004, 2014), *mundos imaginarios* (Wolf 2012) y *mundos narrativos* (Ryan & Thon 2015, Ryan 2015); con aportaciones comparativas de otros investigadores de los *game studies* (Aarseth 2006) y de autores de la industria de las narrativas transmedia (Bernardo 2011; Pratten 2011; Steiff, Niederman & Fry 2013). Dichas perspectivas se han sistematizado con el objetivo de ofrecer un marco teórico adecuado para evaluar la ontología, poética y procesos de los mundos transmediales en la bibliografía relevante aparecida hasta la fecha.

3. Desarrollo

3.1. Las narrativas transmediales y el arte de crear mundos

Henry Jenkins, creador del término *transmedia storytelling*, es sin duda el teórico más influyente y cita obligada de cualquier artículo relativo a este fenómeno, a pesar de que, en ocasiones, sus citas pueden ser redundantes:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. (Jenkins 2007)

La definición de Jenkins se encuentra íntimamente unida, tanto en forma como en fondo, con su concepto de la *cultura de la convergencia*, el flujo de contenidos a través de múltiples plataformas de medios (2006: 14), con la participación cooperativa de las industrias mediáticas y el movimiento de las audiencias entre distintos medios en la búsqueda de nuevos contenidos e información. Las narrativas transmedia se convierten así, para Jenkins, en la nueva estética de la convergencia de medios.

Sin embargo, en *Convergence Culture* las tres definiciones que ofrece sobre *transmedia storytelling* llevan la palabra “mundo” en su enunciado (2006: 21, 114, 293) e incluyen elementos tales como el rol de los consumidores de dichas narrativas, la creación artística de dichos entornos o la diferencia respecto a modelos industria-

les anteriores: un enfoque integrado de todos los elementos de la franquicia y no una simple sucesión de productos ancillares de un producto principal, sea este una película, un videojuego, una novela o una serie de televisión.

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. (2006: 21)

Si bien el teórico de medios emplea distintos términos asociados a la construcción de mundos (*world making*, *world building*, *world creation*) sostiene la idea de que se trata de un *mundo ficcional*: “most often, transmedia stories are based not on individual characters or specific plots but rather complex fictional worlds which can sustain multiple interrelated characters and their stories” (Jenkins 2007). Sin embargo, Jenkins no especifica en qué consiste el mundo ficcional de una narrativa transmedia, a pesar de que ha venido desarrollando desde el artículo de 2003 de MIT Electronic Review la idea de que el centro de una narrativa transmedia es el mundo, por encima del relato o de los personajes.

Jenkins se acerca al término *storytelling* cuando emplea los términos narratológicos de *relato*, *personaje* y *mundo*. Sin embargo, el relato es simplemente vehicular y se transforma en un relato de relatos cuando Jenkins, desde una visión cosmogónica, sitúa la creación de mundos en el centro de la narrativas transmedia. Así, el mundo de una narrativa transmedial es más grande que la franquicia, puesto que los fans expanden el mundo en diversas direcciones (2006: 114). Un *mundo* entendido como un “entorno fértil” y por tanto un lugar a través del tiempo, acontecimientos y distintos personajes; un enfoque arraigado en la historia de la Humanidad y practicado por escritores como William Faulkner o J. R. R. Tolkien (Jenkins 2003). Y, pese a todo, y siguiendo a Janet Murray, desde la perspectiva de los nuevos medios la creación de mundos será una de las características de las nuevas formas narrativa (Jenkins 2006: 116). Por tanto es necesario, desde el estudio de la transmedialidad, considerar la creación de mundos como uno de sus objetos.

Como hemos dicho, Jenkins se refiere a estos mundos como *mundos ficcionales*, y no aparecen descritos en el glosario de *Convergence Culture*, puesto que el término narratológico parece en sí suficientemente elocuente y se emplea asimismo tanto en los estudios fílmicos como en los *game studies*, entre otros. Y, sin embargo, ¿a qué nos referimos exactamente con *mundos ficcionales* si los aplicamos a un producto cultural susceptible de ser analizado como una narrativa transmedial? En otras palabras, ¿como precisar teóricamente el concepto de *mundo ficcional* haciéndolo operativo para el análisis de las narrativas transmediales? ¿Cómo analizar un *mundo* dentro de una narrativa transmedial si, efectivamente, esta es la manifestación de la nueva poética de la cultura de la convergencia? La aplicación del concepto de *mundo ficcional* a las narrativas transmediales ha demostrado ser ampliamente aceptada. Geoffrey Long, discípulo de Henry Jenkins, en su tesis *Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* (2007: 48), establece asimismo como uno de los principios estéticos de las narrativas transmedia que el mundo sea su centro, como protagonista de dichas narrativas.

La adopción del término *mundo* nos plantea primariamente dos cuestiones: por un lado existe el problema insalvable de que estos mundos ficcionales, así efectivamente considerados, sean inevitablemente incompletos (Doležel 1998), lo que es, de hecho, su principal ventaja como producto comercial y cultural, puesto que su incompletitud permite varios movimientos dinámicos, como el de la expansión. Por otro, la visión cosmogónica se mantiene desde el momento en que hablamos de *creación de mundos*, y la perspectiva aplicada en el estudio de estos mundos se polariza entre arriba y abajo, entre lo dado y lo creado, por aplicar un concepto semiótico y sociocrítico, entre la industria y la audiencia, entre lo canónico y lo apócrifo, lo planificado y lo que precisa de un *a priori*. Existen, como veremos, varios enfoques para enfrentarnos a un concepto de tal amplitud y eso sólo considerando su aplicación a las narrativas transmediales, como es la perspectiva de este artículo.

3.2. Mundos transmediales

En 2004, un año después del artículo de Henry Jenkins al que nos hemos referido anteriormente, Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca presentaron en la *II International Conference of Cyberworlds* en Tokio su concepto de *transmedial world*.

El concepto de mundo transmedial y sus principales componentes se desarrollaba para su aplicación en el diseño de videojuegos y el análisis de mundos cibernéticos:

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that the audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world’s worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well. (Klastrup & Tosca 2004)

En los años siguientes (cf. Klastrup & Tosca 2013, 2014), las investigadoras de la ITU de Copenhague han continuado redefiniendo y aplicando dicho concepto al análisis de videojuegos pertenecientes a los mundos transmediales de *El Señor de los Anillos*, *Star Wars* y *Juego de Tronos*. Un mundo transmedial es una “imagen mental” compartida, no definida por su materialidad, es decir, por su representación concreta en ningún medio, aunque para las investigadoras, con frecuencia los elementos principales de este mundo aparecen en la primera versión de él, llamada *ur-texto*, *ur-universo* o *ur-actualización* (2004, 2013, 2014). La atención por la reacción de los fans ante nuevas manifestaciones o actualizaciones de ese mundo transmedial en los videojuegos ha sido el objeto de sus últimos estudios, apoyándose en la teoría de la recepción y en el modelo *reader response* a partir de Iser (1980) y Eco (1984). Los mundos cibernéticos o los mundos de juego de los videojuegos inscritos en esos mundos transmediales ofrecen oportunidades muy diversas a los jugadores en distintos grados, desde el puro juego hasta el acceso a nuevas capas de conocimiento del mismo, con valor emocional añadido por parte de aquellos conocedores del mundo transmedial, que observan en el juego intertextual una llamada directa a sus propios conocimientos y comprensión de ese mundo (Klastrup & Tosca 2014). En su primer artículo, no obstante, distinguían el concepto de mundo transmedial del *transmedia storytelling* de Henry Jenkins, puesto que, para las investigadoras, el primero iba más allá de ser un relato específico:

But he [Jenkins] focuses on the concrete telling of one story through different media, and our transmedial world concept is about the abstract properties that cut across the different manifestations. (Klastrup & Tosca 2004)

Esta aportación de las autoras nos permite señalar de nuevo la dualidad presente en el primer artículo de Jenkins al que nos referíamos anteriormente y su desarrollo posterior en *Convergence Culture*, y el problema básico de la denominación *transmedia storytelling*. Por un lado, un único relato se desarrolla a través de distintos medios y, por otro, es la multiplicidad de un mundo como contenedor de múltiples historias y personajes nacidos en él lo que se expande a través de distintas plataformas de medios:

Have no fear-not all stories will flow across media. Most won't, but a growing number will. Transmedia stories aren't necessarily bad stories; they are different kinds of stories. According to Hollywood lore, a good pitch starts with either a compelling character or an interesting world. We might, from there, make the following argument: A good character can sustain multiple narratives and thus lead to a successful movie franchise. A good "world" can sustain multiple characters (and their stories) and thus successfully launch a transmedia franchise. (Jenkins 2003)

Como investigadoras en el campo de los *game studies*, Klastrup y Tosca se desmarcan del enfoque narrativo de las narrativas transmediales. Asimismo, separan el concepto de *mundo transmedial* del de *transmedial narrative* de Marie-Laure Ryan que veremos más adelante, puesto que aunque comparten la idea de la imagen mental del mundo y aunque los mundos transmediales tienen elementos narrativos, estos no son su única característica, "or will not always be there in a recognizable plottable form" (Klastrup & Tosca 2004)

Desde una perspectiva restrictiva sobre la adaptación, consideran el fenómeno de la transcodificación de Benjamin Rifkin (1994) más cercano a su postura, en el que el proceso de representación de un mundo en otro medio recodifica elementos de dicho mundo en su nueva actualización. Son los elementos del *mundo transmedial* que las autoras definen en este artículo y que desarrollan en sus investigaciones posteriores. Así, un mundo transmedial se caracteriza por tres dimensiones cuyas denominaciones se originan en la retórica y el drama griegos: *mythos*, *topos* y *ethos* (Klastrup & Tosca 2004, 2014):

- a. *Mythos*: los antecedentes o el trasfondo del mundo, establecidos en la historia original, que se refieren a su creación, mitos y personajes o dioses legendarios, pero también al momento actual de ese mundo y los elementos que lo amenazan.
- b. *Topos*: el marco o escenario del mundo en cuanto a espacio-tiempo
- c. *Ethos*: la ética o código de conducta propio del mundo transmedial, considerado tanto de una forma general como específica de ciertos componentes de éste.

Estas tres dimensiones conforman el mundo transmedial, la imagen mental que deben compartir tanto los productores, diseñadores o creadores de ese mundo como la audiencia, participantes o fans del mismo. A pesar de que este sistema abstracto de contenidos con frecuencia establece estas tres dimensiones a partir de un *ur-texto*, pueden cambiar y redefinirse con el tiempo a través de las sucesivas instanciaciones en distintos medios, como libros, películas, juegos clásicos o videojuegos, ilustraciones, o creaciones de sus seguidores (Klastrup & Tosca 2004).

En su última definición de *transmedial world* en 2014, Klastrup y Tosca eliminaban el concepto de *personaje* incluido en la definición de 2004, lo que viene a reforzar aún más si cabe la centralidad de *mundo* como elemento común de todas estas propuestas que tratan de englobar el fenómeno de la transmedialidad aplicado a estos productos culturales, y como origen de narrativas desarrolladas a través de diversas formas mediáticas (Klastrup & Tosca 2014).

Es importante señalar, no obstante, que los mundos transmediales objeto de su estudio, como *El Señor de los Anillos*, *Star Wars* o el mundo de *Juego de Tronos* pertenecen a los géneros de la fantasía y la ciencia-ficción, donde tradicionalmente la construcción de la diégesis ocupa un papel central. Es decir, tanto el concepto de *transmedial world* como el propio concepto de *transmedia storytelling* como “el arte de crear mundos” parece ser de mejor aplicación en determinadas narrativas transmediales que pueden adscribirse a géneros desarrollados antes de la irrupción de los llamados nuevos medios.

3.3. Mundos imaginarios transmediales

La propuesta del teórico e investigador en videojuegos Mark J. P. Wolf en *Imaginary Worlds: The Theory and the History of Subcreation* (2012) es el concepto más amplio de *mundos imaginarios*, que propone como un subcampo dentro de los estudios de medios. Como entidades dinámicas presentes en nuestra historia desde las islas ficticias de la Odisea, para Wolf los *mundos imaginarios* son audiovisuales por naturaleza, puesto que sus elementos constitutivos son las palabras, imágenes y sonidos, y se experimenta a través de varios medios:

[Imaginary worlds] are often transnarrative and transmedial in form, encompassing books, films, video, games, websites and even reference works like dictionaries, glossaries, atlases, encyclopedias, and more. Stories written by different authors can be set in the same world, so imaginary worlds can be transauthorial as well. Worlds that extend and expand across multiple media are now common, and a world may even become something of a brand name or franchise, with new stories, locations, and characters continually being added. [...] Imaginary worlds are by nature an interdisciplinary object of study. (Wolf 2012: 3)

Entre las *infraestructuras* que componen esos mundos imaginarios se encuentra, por supuesto, la narrativa, pero también los mapas, presentes en obras diversas, desde Utopía de Tomás Moro a La Nueva Atlántida, de Francis Bacon, del caso paradigmático de los mapas de J. R. R. Tolkien a la isla de la serie de televisión *Lost* (ABC 2004-2010) (Wolf 2012: 156-161). Asimismo, las líneas temporales y las cronologías que apoyan la historia, las genealogías, las descripciones del entorno y sus leyes físicas, de los animales, plantas y minerales; su cultura, como aspecto central y fuente de muchas de las narrativas que alberga, el lenguaje o lenguaje de sus habitantes, su mitología y su filosofía (Wolf 2012: 165-195).

La *construcción de mundos*, para Wolf, va más allá del simple relato, a pesar de que lo narrativo es una de las estructuras más comunes para el establecimiento de dichos mundos y una de las más importantes. Lo narrativo opera en el interior mismo de los mundos imaginarios. Pero, con frecuencia, muchos mundos se extienden más allá de la obra donde aparecieron por primera vez, no sólo en otras narrativas,

sino también entre distintos medios, convirtiéndose en transmediales (Wolf 2012: 245). Para Wolf, esto sucede a través de dos procesos: *adaptación* y *crecimiento*. En el primero, donde incluye la traducción como un tipo de *adaptación*, no se añade nuevo material canónico al mundo cuando la misma historia se adapta de un medio a otro; mientras que en el segundo, el *crecimiento* emplea otro medio distinto al anterior para presentar material nuevo. (Wolf 2012: 246)

Wolf incluye así la adaptación dentro de la transmedialidad aplicada a la construcción de mundos, pero de nuevo desde una visión reduccionista del fenómeno, mientras que pone el acento en la canonicidad de los materiales y en el problema de la autoría. Además, señala que tanto la adaptación como la expansión pueden tener poco o nada que ver con el aspecto narrativo de estos mundos, con las narrativas alojadas en él. Desde enciclopedias visuales a juegos de tablero, puede considerarse que los mundos imaginarios no se encuentran anclados en lo narrativo en los dos procesos referidos.

Ofrece asimismo una metáfora muy sugestiva frente a la “imagen mental” o el “sistema abstracto de contenidos”: el mundo imaginario se considera ontológicamente una entidad a la que accedemos a través de los medios, que actúan como ventanas a ese mundo. Y cuantas más ventanas de acceso tengamos, más independiente será ese mundo imaginario y transmedial de cualquier medio concreto:

The notion of transmediality, the state of being represented in multiple media, suggests that we are vicariously experiencing something which lies beyond the media windows [...] Transmediality implies a kind of independence of its object; the more media windows we experience a world through, the less reliant that world is on the peculiarities of one medium for its existence [...] the more we see and hear of transmedial world, the greater is the illusion of ontological weight that it has. (Wolf 2012: 247)

El mundo transmedial se experimenta siempre a través de la mediación: es importante el medio de partida de ese mundo, pero también lo son los medios a través de los que crece, de forma que para el estudio de sus procesos considera tanto las propiedades, capacidades y peculiaridades de cada medio como las convenciones y expectativas que dichos medios generan en sus seguidores. A través del medio

de partida se ofrece el esbozo inicial de un mundo hecho para albergar la primera o primeras historias, y todo este material preexistente debe ser considerado en lo sucesivo. Wolf detalla los procesos de transformación que intervienen en este proceso de crecimiento: *descripción* (adaptación en palabras); *visualización* (adaptación en imágenes y objetos); *auralización* (adaptación en sonidos); *interactivación* (adaptación en medios interactivos) y *desinteractivación* (adaptación desde medios interactivos a no interactivos) (Wolf 2012: 250).

Mientras que la *descripción* es útil para el caso de mundos que existen en medios visuales y ofrece el desarrollo de conceptos específicos, la *visualización*, uno de los procesos más comunes en la adaptación transmedial, se caracteriza por su mayor riqueza en términos de información inmediata e inmersión, relacionados con una experiencia sensitiva más rica, y permite el uso de la sugerencia y de huecos interpretativos que favorecen la extrapolación y la especulación por parte de la audiencia. La *auralización* es asimismo inmersiva y proporciona respuestas emocionales. En cuanto a la *interactivación*, requiere la combinación de elementos y procesos diversos, como es lógico, pero en el caso específico de la interactivación de mundos frente a la interactivación de una narrativa difiere, puesto que en el primer caso existe un grado cuantitativo en la representación de las distintas narrativas contenidas en él, es decir, que son seleccionadas, así como en el aumento de las posibilidades de exploración de ese mundo. Wolf advierte asimismo, como Klastrop y Tosca, que en el caso de los videojuegos las audiencias que previamente conocen el mundo imaginario por otros medios tienen unas expectativas que son difíciles de satisfacer pero que, puesto que cada vez más los mundos son diseñados desde el principio como mundos transmediales, los videojuegos pueden ser diseñados para ocupar el espacio de tiempo dejado abierto por las obras no interactivas. La *desinteractivación* se refiere al proceso de adaptación de un mundo originado en un videojuego en películas, series de televisión o libros. Implica además la adición de material narrativo para sustituir la pérdida de la interactividad, lo que puede alterar considerablemente el mundo original. Esto implica la posibilidad de perder el favor de la audiencia que prefiere la interacción, como también defraudar sus expectativas, además de la pérdida de identificación con el avatar que se da en determinados videojuegos. Sin embargo, es una oportunidad para ofrecer un mayor realismo y profundidad de los personajes (Wolf 2012: 252-263).

Así, los *mundos transmediales* son para Wolf un aspecto de los *mundos imaginarios*, y pueden ser analizados desde distintas perspectivas, desde sus estructuras a sus procesos de adaptación y crecimiento transmedial. Dentro de la corriente teórica que comienza con Thomas Pavel y sus *Fictional Worlds* (1986), Lubomír Doležel y *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds* (1998) y las aportaciones de Marie-Laure Ryan (1991, 2001), su propuesta de mundos imaginarios dota por un lado de un peso ontológico muy importante a estos mundos, al tiempo que tiene en cuenta la especificidad de los medios, y señala el hecho paradójico de que uno de los efectos de la transmedialidad es, efectivamente, el incremento de la autonomía de estos mundos transmediales que, por otra parte, sólo pueden ser experimentados de forma mediada.

3.4. Mundos narrativos transmediales

Las narrativas transmediales son estudiadas desde dos polos con una gradación entre ambos según provengan de los estudios de medios o la narratología: a través de los medios entre los cuales se expande o los elementos narrativos que las componen. Las propuestas presentadas hasta ahora por parte de investigadores pertenecientes a los *games studies*, se inscriben en cierta medida dentro de la corriente cognitivista que presenta el mundo transmedial como una *imagen mental*, o incluso más cerca de la teoría de mundos posibles, como un *mundo imaginario* con mayor peso ontológico, y resultan muy sugestivas por cuanto ofrecen nuevos mecanismos para su análisis y reflexionan sobre los procesos de la transmedialidad centrándose en la construcción de mundos o *world-building*, frente al concepto de *storytelling*.

Dentro de los estudios narratológicos relacionados con los nuevos medios, Marie-Laure Ryan, autora de obras esenciales sobre el objeto que nos ocupa (1991, 2006) y editora de la influyente obra *Narrative Across Media* (2004), propone emplear el concepto narratológico de *storyworld*, o mundo narrativo, de una forma amplia para dar cuenta de diversos fenómenos relacionados con la transmedialidad. En un reciente volumen coeditado con Jan-Nöel Thon (2015), narratólogo también interesado en los videojuegos y el emergente campo de la narrativa transmedial (Thon 2014) propuesta por Ryan (2006), Werner Wolf (2011) o David Herman (2012) entre otros, Ryan y Thon redefinen la aplicación del término mundo narrativo para el estudio de las múltiples encarnaciones mediáticas de la narrativa en nuestros días,

desde *mundos narrativos multimodales* a *mundos narrativos seriales*, para hablar de *mundos narrativos transmediales* o *transmedial storyworlds*:

The replacement of “narrative” with “storyworld” acknowledges the emergences of the concept “world” not only in narratology but also on the broader cultural scene. Nowadays we have not only multimodal representations of storyworlds [...] but also serial storyworlds that span multiple installments and transmedial storyworlds that are deployed simultaneously across multiple media platforms, resulting in a media landscape in which creators and fans alike constantly expand, revise, and even parody them. (Ryan & Thon 2014: 1)

El empleo de los *mundos narrativos* como representaciones que trascienden los medios se explica por la necesidad de encontrar un eje de convergencia con los estudios de medios, ampliando así el alcance de la narratología más allá de su territorio nativo que es el lenguaje (Ryan & Thon 2014: 2). Así, el *mundo narrativo* es un mundo específico alrededor del que convergen distintos medios que representan distintos aspectos de él. De esta forma, colocan la narratividad, organizada alrededor de un mundo narrativo, en el centro de la convergencia de medios.

Es necesario, por tanto, realizar una valoración de las relaciones entre los conceptos narratológicos y las distintas categorías de medios, dentro de una escala de menor a mayor especificidad mediática, es decir: de los elementos narrativos que pueden ser comunes a todos los medios (como *personajes*, *acontecimientos*, la *configuración* del mundo, el *tiempo* y el *espacio*, o la *causalidad*) de aquellos conceptos propios de los medios que no son narrativos (como la *interactividad*), con varios niveles de transmedialidad en el centro. Todo ello se encuentra con el problema de la falta de consenso en la definición de los términos en los propios estudios de narratología, y en la necesidad de que la disciplina sea consciente de la especificidad de los medios. (Ryan & Thon 2014: 2-4)

Para Ryan, un *mundo narrativo* es un concepto más amplio que el de *mundo ficcional* porque abarca asimismo relatos factuales, puesto que ficción y no ficción crean mundos narrativos. El mundo narrativo es un modelo dinámico de situaciones que van evolucionando y no un mero contenedor estético de los objetos menciona-

dos en el relato (Ryan 2014: 33) Si su representación mental en la mente del receptor es una simulación de los cambios causados por los acontecimientos de la trama, debemos tener en cuenta, por otro lado, que la construcción mental del mundo narrativo se ve afectada por los signos empleados en cada medio, lo que establece una diferencia entre los medios con base en el lenguaje y los audiovisuales (Ryan 2014: 30). Los mundos narrativos son entidades incompletas desde un punto de vista apegado a lo textual, ya que los medios sólo pueden mostrar algunos aspectos de ellos. Desde un punto de vista cognitivo y fenomenológico, son una experiencia imaginativa, una mezcla de conocimiento objetivo, que emplea como base para completar los vacíos que su representación necesariamente tiene, y de imaginación, que es la pretensión de su existencia para relacionarla con lo que ya conoce. Es el concepto de *punto de partida mínimo* desarrollado por Ryan (cf. Ryan 1991).

La investigadora ofrece una propuesta de componentes de los *mundos narrativos*, entre los que se incluyen los *transmediales*: a) *existentes*, que incluyen los personajes y los objetos significativos en la trama; b) *escenario* o espacio donde los existentes se localizan, en ocasiones indeterminado; c) *las leyes físicas* o principios que dependen en gran medida del género de la narrativa y que son determinantes en los acontecimientos; d) *normas sociales* y valores, principios que determinan las obligaciones de los personajes y que son una importante fuente de narratividad, puesto que su transgresión implica cambios de estado; e) acontecimientos o las causas del cambio de estado que se desarrolla en el marco temporal de la narración, tanto en sentido amplio, como el origen o los acontecimientos que preceden al inicio del relato, o en sentido limitado, como los centrales del relato o los expresados en concreto por el medio; y f) *acontecimientos mentales o emocionales*, las reacciones de los personajes ante el estado de las cosas, que se unen a los acontecimientos físicos y que constituyen las motivaciones y reacciones de los personajes. (Ryan 2014: 34-36)

Entre las aplicaciones teóricas de los mundos narrativos en narratología, Ryan desarrolla el caso concreto del mundo narrativo único o múltiple desarrollado en distintos medios, como el *transmedia storytelling* de Jenkins, distinguiendo dos formas concretas: un racimo de textos realizados por varios autores, canónicos o apócrifos, como es el caso de los mundos narrativos de El Señor de los Anillos, Ha-

rry Potter o *Star Wars*; o una distribución deliberada de contenido a través de distintos medios, como es el caso de *The Matrix*. Para Ryan, uno de las tareas de una narratología consciente de los medios es describir las relaciones entre los mundos de sistemas transmediales y proveer los criterios suficientes para decidir en qué casos representan o no el mismo mundo. (Ryan 2014: 41-42)

Ryan nos ofrece una serie de elementos constitutivos del mundo narrativo transmedial, pero no como una serie de cualidades del mismo para ser considerado como tal (Klastrup & Tosca 2004) o como elementos ontológicos de un mundo imaginario vislumbrado a través de los medios entre los que se ofrece (Wolf 2012), sino como elementos transferibles que sugieren una ductilidad heredada de su narratividad básica.

3.5. Procesos y producción de mundos transmediales

En 2006, en su artículo “The culture and business of crossmedia production”, Espen Aarseth, fundador de los *game studies*, resumía en una tabla las transferencias entre las producciones crossmedia, con atención a los videojuegos, a partir de sus elementos básicos heredados de la narratología. El argumento, los acontecimientos, el universo y los personajes pueden ser o no transferibles, con cierto grado, entre parques de atracciones y películas, libros y películas, películas y videojuegos y videojuegos a películas. El único elemento totalmente transferible para Aarseth es el universo, pero con restricciones: no se transfiere el universo por completo, sólo algunos de sus elementos:

Previous commentators of crossmedia (e.g. Jenkins 2003, Klastrup and Tosca 2004) have pointed out that “world” is a key transferable element, especially when it comes to game transfers. Here I have preferred to use the more open word “universe”, as it allows for the possibility of only a rudimentary compatibility between the content of two productions. However, even here, the term is a metaphor at best. There is no “world” or “universe” as such being transferred between media platforms, only partial and more or less faithfully represented elements. (Aarseth 2006: 211)

En el análisis de una narrativa transmedial, por tanto, precisamos delimitar los elementos que componen su mundo o universo, de ahí que las aportaciones teóricas se esfuercen por establecer dichos componentes, y también los procesos y movimientos que se producen en la representación del mundo a través de distintos medios, teniendo en cuenta la especificidad de éstos. A todo ello es necesario añadir que deben tenerse en cuenta dos momentos distintos en la creación y expansión de los mundos transmediales, según señalan investigadores como Kryzstof M. Maj (2015: 85). Un primer momento, que Maj relaciona con el *transmedia storytelling* de Jenkins, en el que el diseño de la narrativa transmedia se produce de arriba a abajo (*top-down*) con un máximo control autorial por parte de la franquicia; y el momento posterior, relacionada con la *construcción de mundos* o *transmedia world-building*, que permite la combinación del aspecto primero del mundo con todas aquellas contribuciones voluntarias que lo apoyan: la llamada creación desde abajo o *bottom-up*, que incluye la co-creación y la participación de la audiencia o de otros autores.

Por lo que se refiere al primer momento de creación del mundo, y su expansión horizontal, la popularidad académica del *transmedia storytelling* de Jenkins ha ido de la mano con las aportaciones de distintos creadores y productores de narrativas transmediales, reflejo además de los innumerables cursos, seminarios y másteres de tipo profesional que se celebran en todo el mundo relacionados directamente con la industria. Es interesante observar la aplicación que los autores de diversos manuales y monográficos sobre el tema hacen de las distintas teorías de las narrativas transmediales o el *transmedia storytelling*. Mientras que la influencia de Henry Jenkins es patente en muchos (cf. Steiff, Niederman & Fry 2013), otros reelaboran los conceptos y añaden elementos muy significativos relacionados con una concepción más amplia de las narrativas transmediales, como es el caso de Robert Pratten (2011).

En todos los casos, se parte de una planificación previa y cuidadosa de la narrativa transmedial a partir de documentos básicos que permiten la necesaria cooperación entre los distintos equipos que deberán intervenir en el proceso, lo que redundará en la coherencia y continuidad narrativa del producto. El término *biblia* transmedia se utiliza con frecuencia tanto para englobar todos estos documentos iniciales, en su aspecto creativo y en su producción, como para consignar solamente los elementos narrativos constitutivos del mundo transmedial. Estos docu-

mentos, herederos de las llamadas *biblias* de producción de series de televisión, prestan una gran atención al diseño de los personajes, el argumento y el desarrollo de la trama, el estilo y el género; y la descripción detallada del mundo, incluyendo aspectos geográficos, culturales, mitológicos y cosmogónicos (cf. Steiff, Niederman & Fry 2013; Bernardo 2011). La relación que se establece entre estos documentos llamados *biblia*, su relación con el mundo representado en cuanto a guión o borrador primero del mismo, su carácter también dinámico, puesto que en el caso de franquicias y obras de largo recorrido requieren una actualización constante, y su relación con las aportaciones realizadas por los consumidores de la narrativa transmedia es compleja. En cuanto a imagen mental, el mundo transmedial se materializa en los medios a través de los que se expande, pero la cuestión de si una de esas materializaciones es precisamente el documento maestro llamado *biblia* es difícil de esclarecer (Rosendo 2015a). Lo que es cierto es que las narrativas transmediales necesitan el establecimiento de una diégesis previa para desarrollarse, tanto desde el punto de vista de la producción horizontal o canónica, de la que se ocupan estos manuales citados, como desde la apócrifa o co-creativa, la participación de los seguidores en la ampliación y constitución de las mismas.

3.6. Tabla resumen de las aportaciones detalladas sobre los mundos transmediales

	concepto	límites	elementos	procesos
Klastrup & Tosca	mundos transmediales	sistemas de contenidos abstractos, imagen mental	dimensiones: mythos, topos y ethos	transcodificación
Wolf	mundos imaginarios transmediales	entes (cerca de la teoría de mundos posibles)	infraestructuras: narrativa, mapas, líneas cronológicas, genealogías, entorno y leyes físicas, cultura, lenguaje, mitología, filosofía	adaptación (incluye la traducción) y crecimiento: descripción, visualización, auralización, interactivación, desinteractivación

	concepto	límites	elementos	procesos
Ryan	mundos narrativos transmediales	constructo mental	componentes: existentes, escenario, leyes y principios físicos, normas sociales y valores, acontecimientos, acontecimientos morales y emocionales	transferencia

Tabla 1: Resumen de las principales propuestas examinadas en este artículo sobre el concepto de mundos transmediales. Fuente: elaboración propia a partir de Klastrup & Tosca (2004), Wolf (2012) y Ryan (2015).

4. Conclusiones

Las narrativas transmediales son la nueva estética de la convergencia de medios y su eje principal es el concepto de mundo, siguiendo a Jenkins. Desde un punto de vista industrial, el mundo transmedial actúa como una matriz sobre la que implantar nuevas historias, pero también es una entidad con protagonismo propio (Long 2007). Esta concepción deja de lado las narrativas transmediales de tipo serial que se centran en *personajes* (cf. Rosendo 2015b).

Por otro lado, el estudio de los predecesores de los mundos transmediales favorecidos por la revolución digital puede convertirse en una importante aportación en el campo general de la transmedialidad. Es necesario señalar, además, la relación entre el género de fantasía y ciencia ficción y la creación de mundos que se observa en estas narrativas transmediales, y valorar su alcance.

Los estudios sobre narrativas transmediales se ocupan generalmente de la relación entre los medios y la narrativa, con resultados cada vez más interesantes (cf. García & Heredero 2015) pero no por el *transmedial world-building* (Maj 2015) o la *construcción de mundos* dentro de las narrativas transmediales. Es necesario entonces elaborar modelos de análisis que permitan examinar cómo se transfieren los elementos que constituyen los mundos transmediales de una forma detallada, más allá de elementos constitutivos generales.

Desde la perspectiva cognitivista de imagen mental (Herman 1997) o como entidad heredera de la teoría de mundos posibles y mundos ficcionales (Pavel 1986, Doležel 1998), el *mundo transmedial* se muestra, instancia o migra entre diferentes medios atendiendo a la especificidad de los mismos (Klastrup & Tosca 2004; Wolf 2012; Ryan 2015). Sin embargo, nos encontramos con la paradoja de que los mundos transmediales parecen aumentar su autonomía ontológica cuanto mayor es el número de los medios en los que es representado (Wolf 2012), lo que nos lleva a plantearnos el efecto de la transmedialidad: el aumento de la *autonomía* de las entidades transmediadas.

Proyecto Nar_Trans. Narrativas Transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital. CS02013-47288

Proyectos I+D del Programa Estatal de Fomento de la Investigación Científica y Técnica de Excelencia. Ministerio de Economía y Competitividad.

Referencias

- Aarseth, E. (2006). The culture and business of cross-media productions. *Popular communication*, 4(3), 203-211.
- Bernardo, N. (2011). *The producer's guide to transmedia: How to develop, fund, produce and distribute compelling stories across multiple platforms*. Lisboa: Beactive.
- Doležel, L. (1998). *Heterocosmica: Fiction and possible worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Dowd, T., Niederman, M., Fry, M., & Steiff, J. (2013). *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers*. Waltham: Focal Press.
- Eco, U. (1984). *The role of the reader: Explorations in the semiotics of texts* (Vol. 318). Bloomington: Indiana University Press.
- García Carrizo, J., & Heredero Díaz, O. (2015). Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia / *Proposal for a generic model of analysis of the structure of transmedia narratives*. *Revista ICONO14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 13 (2), 260-285.

doi:<http://dx.doi.org/10.7195/ri14.v13i2.745>

- Herman, D. (1997). Scripts, sequences, and stories: Elements of a postclassical narratology. *Publications of the Modern Language Association of America*, 1046-1059.
- Herman, D. (2012). Editor's Column: Transmedial Narratology and Transdisciplinarity. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies* 4: pp. vii-xii.
- Iser, W. (1980). *The act of reading: A theory of aesthetic response*. Baltimore: John Hopkins U Press.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling, *MIT Technology Review*. < <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>> [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: NYU press.
- Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. [http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html] [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].
- Klastrup, L. & Tosca, S.P. (2004). Transmedial Worlds—rethinking cyberworld design. En *Proceedings International Conference on Cyberworlds 2004*, 409-413. Los Alamitos: IEEE Computer Society. <http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf> [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].
- Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* (Doctoral dissertation, Massachusetts Institute of Technology). <<http://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>> [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].
- Pavel, T. G. (1989). *Fictional worlds*. Cambridge: Harvard University Press.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical guide for beginners*. Amazon: Createspace.
- Rifkin, B. (1994). *Semiotics of narration in Film and Prose Fiction*. New York: Peter Lang.
- Rosendo N. (2015a). The map is not the territory: bible and canon in the transmedial world of *Halo*. *Image. Zeitschrift für Interdisziplinäre Bildwissenschaft, Special Issue Media Convergence and Transmedial Worlds* 22 (3), 54-64 <<http://www.gib.uni-tuebingen.de/own/journal/upload/bca91a60b1f1e66640c8b825e4209704.pdf>> [Fecha de consulta: 1 de septiembre de 2015].

- Rosendo, N. (2015b). Adaptación, transmedialidad, transficcionalidad: Sherlock o una aproximación a los personajes transmediales. Congreso Internacional ASETEL (CSIC, Madrid, 28-30 Abril de 2015). Pendiente de publicación.
- Ryan, M. L. (1991). *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Indiana University Press.
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M. L. (2014). *Story/Worlds/Media. Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology*. En Ryan, M.L. & Thon J.N. (eds.) *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 25-49). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M. L. (Ed.). (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. University of Nebraska Press.
- Ryan, M.L. & Thon J.N. (eds.) *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Scolari, C. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* (3), pp. 586-606.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Thon, J.N. (2014) Toward a Transmedial Narratology: On Narrators in Contemporary Graphic Novels, Feature Films, and Computer Games. En Alber J. & Hansen PK. (eds) *Beyond Classical Narration: Transmedial and Unnatural Challenges* (pp. 25-56). Berlin: DeGruyter.
- Tosca, S., & Klastrup, L. (2012). Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming. En En Ryan, M.L. & Thon J.N. (eds.) *Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology* (pp. 295-314). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Wolf, M. J. (2012). *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.
- Wolf, W. (2011) Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences. En Olsen G. (ed.) *Current Trends in Narratology* (pp. 145-180). Berlin: DeGruyter.