



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Facultad de Artes
Doctorado en Artes

GRUPO DE INVESTIGACIÓN

Hipertrópico. Convergencia entre arte y tecnología

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Arte y Medios

TÍTULO DEL TRABAJO

Procesos creativos en la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful*

NINI JOHANNA SÁNCHEZ ÁVILA

Candidata a Doctora en Artes

DIRECTORA DE LA TESIS

Isabel Cristina Restrepo Acevedo
Doctora en Artes

NOMBRES DE LOS JURADOS

Medellín, mayo de 2021

Agradecimientos

Este proyecto de investigación es al tiempo la reivindicación de un lugar de lectura y una búsqueda por una voz de enunciación propia.

Para llegar hasta acá he reunido experiencias que he tenido como profesora de literatura, como fanática lectora de literatura fantástica, como madre de un joven cuyo mundo avanza por espacios virtuales que para mí eran inicialmente difíciles de transitar y desconocidos. También me he encontrado como exploradora de mundos digitales y me he descubierto en la posibilidad de crear con otros y de aprender de ellos en igualdad de condiciones.

En este recorrido he tenido que desprenderme de muchos miedos y he logrado encontrar aprendizajes que espero compartir, como otros han compartido conmigo sin aprensiones, con la sinceridad profunda que brinda hacer en colectivo. Por eso, quisiera agradecer a las personas que han ayudado a que este proceso llegue a buen término: a mi hijo Camilo quién me explicó que lo que hacía en las comunidades en línea encerraba una experiencia valiosa y abierta al diálogo. También por tener la paciencia de explicar y la generosidad de compartir desde su visión de mundo.

A Julián por emocionarse con mis relatos y por ayudarme a ver la complejidad de los entornos digitales de una forma práctica, con la mirada cómplice de quien tiene las mismas obsesiones y de quien se deja asombrar por los encuentros fantásticos.

A mi maestra y directora, la profesora Isabel Cristina Restrepo por su invaluable compañía, por compartir su experiencia académica e investigativa que ha sido, para mí, tan grata como provechosa. Le agradezco, además, su dedicación y empatía que me han permitido mantener la emoción y el rigor de principio a fin.

También le agradezco a muchos de mis estudiantes que compartieron sus prácticas y experiencias en la construcción de narrativas digitales atreviéndose a experimentar con las invitaciones realizadas.

Y finalmente, le agradezco a mis compañeros del doctorado, tanto como a los maestros de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Sin su mirada abierta y sin su trabajo para consolidar una comunidad académica y humana, como la del Doctorado en Artes, este proyecto no habría sido posible.

Tabla de contenido

Capítulo introductorio	9
Planteamiento del problema: vacíos, retos y problemas de análisis estético.....	14
Objetivos de la investigación.....	20
Recorridos y tránsitos de los estudios sobre narración transmedia en su relación con la estética de lo fantástico.....	23
Pertinencia de la investigación.....	28
Metodología de la investigación.....	31
Observaciones preliminares a la propuesta metodológica.....	42
Ruta metodológica, instrumentos y recolección de datos.....	44
Estructura de la investigación.....	53
Capítulo 1	57
Configuración de una narratividad fantástica transmedia	57
1.1. Presentación del Universo Narrativo de <i>Penny Dreadful</i>	59
1.2. El <i>giro narrativo</i> : creación narrativa como forma de construcción de conocimiento, subjetividad e identidad.....	62
1.2.1 Giro narrativo en las teorías del lenguaje.....	63
a) La oralidad frente a la construcción narrativa.....	64
b) Los estudios del discurso: dimensiones estructural y sociocultural de los géneros literarios.....	67
c) El giro narrativo en filosofía.....	70
d) Narrativa y representación histórica.....	73
1.3. Transformación del concepto de narrativa en la perspectiva de los estudios literarios: de las preceptivas clásicas a la narratología.....	76
1.3.1. Tradición y preceptiva.....	76
1.3.2. Aportes de la narratología: nociones de narración y narratividad.....	77
1.3.3. El concepto de narrativa literaria como arte verbal.....	80
1.3.4 Metamorfosis de la literatura lineal al hipertexto literario.....	81
1.4. Formas narrativas emergentes en los medios digitales.....	84
1.4.1. Diálogo de materialidades: tradicionales análogas y formas digitales.....	84
1.4.2. Cambios en los aspectos narrativos a partir de la lógica de los medios digitales.....	85
1.4.3. Necesidades comunicativas emergentes en los medios digitales.....	88
1.4.4. Formas heterogéneas en la producción de discursos.....	90
1.4.5. Otras formas de interpretación.....	91
1.5. La encrucijada de las perspectivas teóricas sobre la narrativa transmedia.....	92
1.5.1. Dimensiones que se articulan en la narratividad transmedia.....	98
1.5.2. Procesos de construcción transmedia: hibridación, remediación, traducción, adaptación y refundaciones.....	100
1.5.3. Transmedialidad como conjunto de relaciones a través de los medios.....	103
1.6. Narratividad fantástica transmedia: del canon narrativo realista y mimético a lo fantástico y neofantástico.....	104
Capítulo 2	111
Ceci n'est pas une Oeuvre. De la noción de obra a la de universo narrativo fantástico transmedia	111
2.1. Multiformidad del lenguaje en los sistemas de representación que configuran el universo narrativo en <i>Penny Dreadful</i>	113
2.1.1. Transformación narrativa en el tránsito de los espacios Offline a los Online: de lo análogo a lo múltiple, interactivo y digital.....	119
2.1.2. Procesos de convergencia de narrativas y contenidos predigitales y digitales.....	125

2.1.3. Nuevas lógicas de la construcción narrativa: reinterpretación de diferentes tradiciones	133
2.2. Elementos para una lectura intersemiótica	137
2.2.1. Mezcla de signos y procesos creativos en el contexto de los medios digitales. De la intermedialidad a la transmedialidad	139
2.3. Procesos de transtextualidad: formas del diálogo, rastros y trasgresión de las fuentes..	141
2.4. Transformación de la noción de obra en el arte contemporáneo y el arte digital: condiciones en la construcción del universo narrativo transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	144
2.4.1. Impacto de la estética digital en la concepción de obra artística.....	148
2.4.2. Nuevas perspectivas de la obra artística y su renovación poética.....	151
2.4.2.1 Obra en movimiento: estructura caleidoscópica	153
2.4.2.2. La poética de la obra abierta	154
2.4.2.3. Relación de disfrute activo y creativo.....	155
2.4.2.4. Estética de la recepción y de la participación	156
2.5. Configuración de un universo fantástico transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	157
2.5.1. Del universo al mundo narrativo	164
2.5.2. Los límites del recorrido.....	168
2.5.3. Conocer e imaginar	169
2.6. Configuración del universo narrativo transmedia entre obras derivables y derivadas ...	170
2.6.1. Narratividad fantástica transmedia: el sujeto entre obras y productos	172
Capítulo 3	177
Procesos creativos en el universo narrativo fantástico transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	177
3.1. Introducción	177
3.2. Procesos creativos en la configuración del universo narrativo en <i>Penny Dreadful</i>	183
3.2.1. Descripción del horizonte narrativo en el universo fantástico transmedia de <i>Penny Dreadful</i>	185
3.2.2. Plataformas abiertas, lugares para la colaboración creativa espontánea.....	194
3.2.2.1. Fanfiction: Ficciones periféricas y autorreguladas	195
3.2.2.2. Tipos de colaboradores	199
3.2.2.3. Comunidad de Facebook: entre el diseño centrado en el usuario y la necesidad de construcción de comunidad y narración propia.....	202
Infografías.....	207
3.2.2.4. Fanart: entre las prácticas artísticas de apropiación y la promoción de obras artísticas	208
3.2.2.5. Youtube: espacio para la producción audiovisual e interpretación musical de los fanáticos.....	217
3.2.2.6. Fandom: reino de apropiación y construcción de conocimiento compartido	221
3.2.3. Plataformas institucionales y de acceso pago o de contribución restringida.....	225
3.2.3.1. Blogs y libros de producción: <i>The art of making Penny Dreadful</i>	225
3.2.3.2. Novelas gráficas de <i>Penny Dreadful</i>	229
Escenas de conexión en los cómics.....	233
3.2.3.3. Consumo como motor creativo en los juegos.....	237
3.2.4. Potencialidades creativas en los espacios de contribución restringida.....	240
¿Arte, trabajo artístico, prácticas artísticas y apropiación?	240
Conectar como forma de creación	243
Deseo como necesidad y necesidad como deseo	244
3.3. Niveles de creatividad en <i>Penny Dreadful</i>	246
Traectorias creativas del universo narrativo en <i>Penny Dreadful</i>	249

3.4. Tipos de participación creativa en la narrativa fantástica transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	253
.....	258
Liminalidad y participantes liminares	258
Capítulo 4	262
La participación creativa como experiencia estética en la narratividad fantástica transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	262
Introducción.....	262
4.1. De las prácticas artísticas a las prácticas socioculturales.....	264
4.2. Experiencia e interacción creativa en la narratividad fantástica transmedia: entre experiencia estética, expresiva y sociocultural	276
4.2.1. Nuevas formas de autenticidad en las narrativas transmedia.....	280
4.2.2. Repertorios que se involucran en la interacción creativa	287
4.2.3. Experiencias de participación creativa: formas de práctica estética, práctica artística y sociocultural que van de la recepción a la participación.....	291
4.3. Recorridos a través de mundos fantásticos en el universo narrativo de <i>Penny Dreadful</i>	301
4.3.1. Lo fantástico como práctica cultural en la configuración del universo narrativo de <i>Penny Dreadful</i>	307
4.3.1.1. Lo fantástico y su diseminación en el espacio digital a través de las narrativas transmedia.....	313
4.3.1.2. Caminos hacia la multiplicidad narrativa de lo fantástico	315
4.3.2. Estética de la ruptura y la monstruosidad en la narrativa fantástica transmedia.....	317
4.3.2.1. Ruptura del sujeto y las metáforas de la transformación de subjetividades.....	317
4.3.2.2. Ruptura del espacio en <i>Penny Dreadful</i> : liminalidad y recorridos simbólicos en el <i>Demimonde</i>	324
4.3.2.3. Ruptura del tiempo en <i>Penny Dreadful</i> : multitemporalidad y tradiciones que se hacen actuales	327
Capítulo 5	329
Otros recorridos posibles de los universos narrativos fantásticos transmedia	329
5.1. Transformación de los valores estéticos y las formas de autenticidad sobre las prácticas artísticas	330
5.2. Comunidades de práctica: oportunidad y necesidad del aprendizaje crítico y autónomo	336
Comunidades de práctica como contextos alternativos de aprendizaje y producción creativos	339
5.3. Necesidad de una lectura crítica de las narrativas transmediales.....	342
5.4. Cómo leer y escribir en el espacio digital expandido y perderse en cada intento.....	347
5.5. Docentes como exploradores de mundos literarios y estéticos.....	354
Conclusiones	359
Referencias	373
Anexo 1: Mapa del Universo Narrativo Fantástico Transmedia.....	385
Anexo 2: Definiciones y conceptos para el análisis.....	389
Anexo 3: Ejemplo de ficha de análisis de Fanfiction	392
Anexo 4: Ejemplo de rejilla de análisis de datos para fanfiction.....	396
Anexo 5: Rejillas de caracterización de novelas gráficas	397

Índice de Figuras

Figura 1. Relaciones de participación en la construcción de un Universo Narrativo Fantástico Transmedia	38
Figura 2. Líneas de desarrollo del giro narrativo en las teorías del lenguaje.....	64
Figura 3. Aspectos de la narración desde la teoría de oralidad.....	67
Figura 4. Aspectos de la narración desde la Teoría Lingüística del Discurso.....	69
Figura 5. Aspectos del giro narrativo en filosofía.....	72
Figura 6. Aspectos de la narración desde la historiografía.	75
Figura 7. Relaciones que se generan en la transmedialidad.....	104
Figura 8. Línea de tiempo que recupera el proceso de construcción del Universo narrativo fantástico en Penny Dreadful.....	109
Figura 9. The Flying Dutchman (El Holandés Errante o el Barco Demoníaco), Thomas Peckett Prest (1839). Ilustraciones tomadas de: https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls	121
Figura 10. The String of Pearls; or, the Barber of Fleet Street (El collar de perlas o el Barbero de la calle Fleet), escrito por James Malcolm Rymer hacia 1850. Ilustraciones tomadas de: https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls	122
Figura 11. Formas de relación, derivación y reelaboración de la figura del vampiro en <i>Penny Dreadful</i>	123
Figura 12. Ejemplo del set de cartas de póker de <i>Penny Dreadful</i> . Showtime 2015.....	125
Figura 13. A la izquierda se presenta un fotograma de The Wolfman (1941) de Universal pictures. A la derecha, fotograma de la serie <i>Penny Dreadful</i>	127
Figura 14. A la izquierda, retrato póstumo de John Donne (poeta inglés) envuelto en su mortaja. Grabado en talla dulce elaborado por Martin Droeshout en 1632. A la derecha, fotograma de la serie <i>Penny Dreadful</i>	128
Figura 15. Información de la página oficial de Penny Dreadful gestionada por la compañía Showtime.	131
Figura 16. Tomado de las Empresas Morales de Juan de Borja, 1581. Recuperado de: https://archive.org/details/empresasmorales00borja/page/38/mode/2up	135
Figura 17. Descripción de los aspectos del Universo narrativo transmedia en <i>Penny Dreadful</i>	160
Figura 18. Ejemplo de una ruta posible de exploración del mundo narrativo en Penny Dreadful.....	167
Figura 19. Adaptación de la propuesta sobre Sistemas Intertextuales Transmedia. Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda (EAFIT, 2013).....	171
Figura 20. Dimensiones de análisis de la narratividad fantástica transmedia en Penny Dreadful. Elaboración propia.	178
Figura 21. Relaciones entre narratividad y construcción de mundos imaginarios. Elaboración propia.	179
Figura 22. Niveles de descripción de la estructura composicional del universo narrativo transmedia en Penny Dreadful	186
Figura 23. Universo narrativo de Penny Dreadful.....	189
Figura 24. Sistema de clasificación de contenidos. Tomado de: https://www.fanfiction.net/story/story_tab_guide.php	197
Figura 25. Elaboración propia: Estadística de clasificación de contenidos para cada grupo de análisis.	201
Figura 26. Registro de la página oficial de Facebook, Recuperado el 21 de marzo de 2017..	206
Figura 27. Infografía tercera temporada. Tomada del grupo de Facebook, 20 de mayo 2016.	207

Figura 28. Infografía de la segunda temporada. Tomado del grupo de Facebook, 3 de junio 2015.	208
Figura 29. Ejemplo de tablero para Penny Dreadful. Cada imagen remite a blogs, páginas web o redes sociales que agrupan producción gráfica sobre la serie. https://www.pinterest.ca/ninijosan/narrativa-fant%C3%A1stica-transmedia/	210
Figura 30. Captura de pantalla de Tumblr.	211
Figura 31. Diseño de separadores.	212
Figura 32. Ilustraciones denominadas: The withing hour y Little Scorpion. Títulos que se relacionan con capítulos de la serie de la segunda temporada.	213
Figura 33. Figura. Imagen del video realizado en Unreal Engine. El video de Behance conecta con más animaciones en 3D de fanart. Tomado de: https://www.artstation.com/artwork/L2mldR	215
Figura 34. Muestra del perfil y de retratos digitales de los personajes de la serie. Tomado de: https://www.behance.net	216
Figura 35. Apartados del time lapse. Tomado de: https://youtu.be/3AW6-dcgQvU	218
Figura 36. Penny Dreadful Opening Title - Fan Tribute - 9 abr. 2017.....	219
Figura 37. Captura de pantalla de la canción “Closer than sisters” originalmente compuesta para la primera temporada de la serie por Abel Korzeniowski en el año 2014. Tomada de: https://youtu.be/KTAEvgKc8DQ	220
Figura 38. Captura de pantalla de entrada a la página de la comunidad que identifica los contenidos, división de las entradas por temporadas y personajes principales de la serie...	223
Figura 39. Estructura de la página de personaje de Víctor Frankenstein, elaboración propia.	224
Figura 40. Detalles del libro The art of making Penny Dreadful, página 35. Recoge la caracterización de East End, o el espacio de muelle que hacía parte de la periferia empobrecida de Londres a través de los carteles de la época; el segundo ejemplo corresponde a la página 83 sobre Abraham Van Helsing y recupera tanto el storyboard de la serie como un fotograma del montaje y una referencia intertextual de un folletín decimonónico Varney the Vampire.....	227
Figura 41. Registro del video Penny Dreadful Behind The Scenes: The Wax Museum Season 2. En él se muestra el proceso de montaje tanto visual como plástico y escénico del Museo de Cera, sitio emblemático del universo de Penny Dreadful y que trae a colación espacios auténticos del consumo popular de relatos de horror victoriano.....	229
Figura 42. Tomado de: Comic 5, pág. 20 y 21. Titan Comics.....	233
Figura 43. Tomado de: Comic No. 1, págs. 9-10. Titan Comics.	234
Figura 44. Tomado del Comic No. 2, Págs. 7-8. Titan Comics.....	235
Figura 45. Tomado del Comic No. 2 - Págs. 17 -18. Titan Comics.....	235
Figura 46. Tomado del Comic No. 3 – Pág. 2. Titan Comics.....	236
Figura 47. Captura de pantalla de uno de los mapas de recorrido con búsquedas y del chat de interacción dentro del juego.....	238
Figura 48. Carta de Vanessa Ives en el videojuego. Ficha de la carta para usar los datos en el duelo virtual.....	239
Figura 49. A la izquierda, muestra de cartas de póker en baraja física; a la derecha, cartas digitales de edición especial por temporada.....	240
Figura 50. Variaciones y convergencias en el arquetipo de la bruja y las representaciones monstruosas femeninas en la obra núcleo. Elaboración propia a partir de los personajes femeninos de la obra núcleo.	285
Figura 51. Derivación a partir de la heterogeneidad de la obra núcleo. Casos textuales en Fanfiction.net, casos visuales en Tumblr y Deviant Art, caso de animación y representación de rol escénico en Youtube.....	285

Figura 52. Capturas de pantalla del Gif: Little Scorpion. Retomado de la página Giphy, link actualmente inactivo.....	288
Figura 53. Formato de elaboración propio a partir de la organización de imagen y texto de la plantilla de la wiki de Penny Dreadful en el Fandom.	289
Figura 54. Capturas de pantalla del “Fan tribute” de DivingInDisguise. Recuperado de: https://youtu.be/JRxCM7CekiA	293
Figura 55. Captura de pantalla del video titulado <i>Razones para ver Penny Dreadful</i> . Del perfil ItsLauracano. https://www.youtube.com/watch?v=iXwt7mAxc4c	295
Figura 56. Muestras de merchandising: set de cartas, muñeco coleccionable, juego de mesa y reedición de textos ilustrados.....	332
Figura 57. Izq. Penny Dreadful, comic book N. 04 p. 17. Lucy y Quincy combaten a los vampiros. Der. Penny Dreadful, comic book N. 05, Lucy es mordida por los vampiros.....	353
Figura 58 Reelaboración y actualización de dos arquetipos narrativos de la obra núcleo. ...	354
Figura 59. Gráfico de competencias y estrategias para el desarrollo del alfabetismo transmedia en la escuela.	356

Índice de tablas

Tabla 1. Factores del polisistema narrativo según la teoría de los polisistemas	34
Tabla 2. Unidades de análisis para establecer una lógica narrativa relacional.....	36
Tabla 3. Unidades de análisis sobre obras que circulan entre sistemas canónicos y no canónicos.....	40
Tabla 4. Unidades de cotejo para la inclusión de otros sistemas simbólicos.....	41
Tabla 5. Unidades de análisis en el marco de las relaciones isomórficas	42
Tabla 6. Planos de la composición narrativa.....	79
Tabla 7. Formas de adaptación	109
Tabla 8. Descripción de las utilidades del grupo de Facebook oficial de <i>Penny Dreadful</i>	132
Tabla 9. Propuestas de articulación para la caracterización de narrativas transmedia	140
Tabla 10. Tipología de tejido narrativo	164
Tabla 11. Unidades de descripción narratológica para el análisis de los procesos creativos en <i>Penny Dreadful</i>	181
Tabla 12. Tejido narrativo.....	189
Tabla 13. Descripción de las obras canónicas y populares que configuran las obras seminales	190
Tabla 14. Episodios emitidos por temporada	191
Tabla 15. Formas de la adaptación	193
Tabla 16. Relación de plataformas abiertas.....	195
Tabla 17. Perfiles de usuarios en Fan Fiction.....	200
Tabla 18. Menú del Fandom de <i>Penny Dreadful</i>	223
Tabla 19. Potencial creativo de las conexiones en Penny Dreadful.....	243

Capítulo introductorio

Esta investigación parte inicialmente de un acercamiento temático que hibrida tres ámbitos de reflexión, el primero aborda la transformación de las formas de literatura fantástica; el segundo, plantea los rasgos de la convergencia de producciones que aparecen en contextos académicos, y en tercera instancia, se considera los cambios que se han dado en las narrativas participativas que se consolidan en las prácticas comunicativas de finales del siglo XIX, siglo XX y comienzos del siglo XXI:

1. El primer recorrido se da alrededor de la literatura fantástica, un género que hasta hace poco no solamente estaba vedado de las historias de la literatura, por considerarse evasivo o carente de calidad estética, sino que se ha relacionado con contextos de circulación populares lo cual también marginaba tanto su estudio como su validación en el canon. Como se evidencia desde el siglo XIX con la consolidación de folletines de horror y luego, en el siglo XX, con la aparición de las revistas pulp y cómics como publicaciones de largo tiraje para la difusión popular, el género fantástico se hizo masivo gracias a medios de comunicación impresos que tenían una gran circulación en contextos no académicos. También en el siglo XX, con la consolidación del lenguaje cinematográfico, se dieron múltiples acercamientos con el cine expresionista alemán (entre los años 20 y 30, sobre todo) tendencia en la que directores como Fritz Lang y Friedrich Wilhelm Murnau retomaron historias para llevarlas a la pantalla acudiendo a adaptaciones: como en el caso de *Nosferatu* (1922) y *Fausto* (1926) realizadas por Murnau, o *Dr. Mabuse* (1921) y *Los nibelungos* (1924) realizadas por Lang; este último director, además desarrollaría varios proyectos originales en los cuales retomó arquetipos narrativos de la fantasía, la ciencia ficción, el horror y lo fantástico como: *Metrópolis* (1924), *La mujer en la luna* (1928) y *M, el vampiro de Düsseldorf* (1931).

Luego de esta etapa, se han dado momentos de auge del cine fantástico y de horror a partir de las propuestas de productoras cinematográficas que han retomado la misma conexión entre literatura y estética fantástica para hacer tanto adaptaciones como películas originales basadas en las tradiciones de lo fantástico, tal es el caso de Universal Pictures en Estados Unidos (1925-1956) y Hammer Productions en Inglaterra (1955-1979) quienes van a retomar nuevas versiones de los monstruos

clásicos del horror como el vampiro, Frankenstein, el hombre invisible, la criatura del pantano, el fantasma de la ópera. Tales representaciones son solamente dialogan con la tradición literaria canónica, sino con propuestas que vienen de leyendas y de la cultura popular, como se ve, igualmente en la apropiaciones de los monstruos clásicos hecha en Latinoamérica por el cine Mexicano (con auge inicialmente entre los años 50 y 60, para luego tener un segundo ciclo entre los 70 y 80, desarrolladas por Fílmica Vergara S.A y Cinematográfica Sotomayor, entre otras productoras de cine mexicanas) en donde se mezcla la lucha libre y las leyendas locales con los personajes de horror clásicos europeos, así como narraciones alrededor de héroes populares como Blue Demon y El Santo quienes luchan contra las fuerzas del mal. Estas remezclas y adaptaciones fueron realizadas en el marco del *gótico tropical*¹ una forma de lo fantástico construida en América Latina y que ha venido recuperándose en diversas latitudes del continente tanto en la literatura como en narraciones cinematográficas, el cómic, la historieta y la televisión.

En todos estos casos se trata de fenómenos masivos de lectura y consumo cultural que han logrado captar fanáticos por siglos, espectadores y lectores asiduos que exploran el género y sus subgéneros como el horror, la ciencia ficción y la fantasía, de manera que han conformado comunidades de interés compartido, mucho antes de pensar en las redes sociales y quienes partiendo de su gusto por lo fantástico han consolidado prácticas de escritura ya no solo en talleres de escritura creativa, sino de manera espontánea en el espacio digital.

2. En segunda medida, mi incursión en el género fantástico cuando se desarrolla a través de medios y contextos digitales se sitúa, como plantea Henry Jenkins, en el lugar del *Acafan* (academic-fanatic), una suerte de convergencia entre mi propia experiencia como lectora fanática del género y como crítica literaria y analista del mismo. Esta exploración me permitió reconocer que existían obras de arte conectadas con los

¹ Autores como Gabriel Eljaiek Rodríguez plantean que se trata de una tropicalización de lo gótico, un reciclaje y una forma de transformación del gótico a partir de la incidencia de temáticas, intereses y aspectos socioculturales del contexto latinoamericano que permean personajes y temas arquetípicos de lo fantástico para evidenciar lo innombrable: formas de violencia, miedos colectivos propios del sentir latinoamericano, monstruos y sujetos proscritos. (Ver: *Selva de Fantasmas. El gótico en la literatura y el cine Latinoamericanos*, 2017, Pontificia Universidad Javeriana de Colombia).

arquetipos de personajes fantásticos consolidados por las tradiciones del horror, el gótico romántico inglés y alemán, así como apropiaciones cercanas a lo dado por el gótico tropical en Latinoamérica. Con ello, pude reconocer que, a nivel de la construcción de personajes, espacios y representaciones temporales, lo fantástico se renovaba constantemente en formatos ya no solo textuales sino audiovisuales (cine y televisión), así como en novelas gráficas, video juegos, juegos de rol y estaba presente en formas de participación lúdica y escénica como se dan en el cosplay, forma de participación cuyo nombre viene del inglés *costume play*, o interpretación de rol que se da con disfraces de figuras pertenecientes a personajes del cine, anime, televisión, libros, entre otros, que generan adhesión de fanáticos. Ante este panorama pude entender que lo fantástico se consolidaba como una propuesta estética que estaba más allá de lo literario y que se situaba de manera compleja como un detonante creativo de prácticas artísticas y culturales expandidas

3. En tercer lugar, mi experiencia como docente en literatura en diferentes universidades de Bogotá, me permitió evidenciar que en las clases la incidencia de los medios digitales juega un papel cada vez más destacado y determinante en nuevas formas de expresión de las generaciones más jóvenes. En cursos como Literatura Experimental, Contraperspectivas literarias y Textos literarios y ruptura de límites, entre otros (espacios curriculares de la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas) pude reconocer que mis estudiantes, como hijos de su época, han apropiado multiplicidad de espacios y herramientas digitales que favorecen la producción de narrativas que se salen de las convenciones estéticas de la literatura canónica y apuestan por medios y estrategias de difusión autogestionadas como: el Fanzine (impreso y digital), la elaboración de ilustración literaria digital, novelas gráficas e infografías que retoman elementos narrativos de los cómics, Wikis de novelas en las que se hace seguimiento a personajes de las obras en los cuales se comparten los análisis de manera pública, así como ejercicios de presentaciones de análisis que se realizaron en *Thinklink* (plataforma para la narración interactiva y multimodal). Muchas de sus creaciones se compartían en redes sociales y comunidades digitales, no solamente elaboradas de manera espontánea, sino también como espacios abiertos para compartir los procesos creativos desarrollados en las

clases y como repositorios de la memoria creativa de los cursos (he venido gestionando estos grupos en Facebook desde 2014 y aún todos se mantienen alrededor de las discusiones y temas planteados).

Así, pude plantearme la importancia de acercarme a producciones multimodales y multimediales que se acercaran al contexto de consumo cultural de mis estudiantes para entender desde dónde me hablaban ellos y desde dónde se reconstruían las voces de las tradiciones narrativas, artísticas y socioculturales cercanas a la estética de lo fantástico. De esta manera, identifiqué las narrativas transmedia como un medio de producción cultural en el cual se dan producciones relacionadas con lo fantástico que parecieran suponer nuevas maneras de relacionamientos y expansiones del género con la tradición, a la vez que parecieran posibilitar formas de creatividad y alfabetización que se salen de los parámetros del mundo artístico convencional o académico. En las narrativas transmedia las posibilidades de producción de contenidos se comparten entre distintos autores, muchos de los cuales son jóvenes que interactúan, crean, comunican y se expresan en contextos digitales.

El caso de *Penny Dreadful* se me presentó como una oportunidad cuando lo encontré en el año 2014 y reconocí que la calidad de su elaboración narrativa estaba más allá de un mero producto de entretenimiento audiovisual, pues se trataba de una propuesta que recuperaba de manera intertextual diversas tradiciones de lo fantástico en que se presentaban de manera profunda, no solamente jugando con los arquetipos narrativos más reconocidos del género, sino aportando en la reconstrucción del mismo y dinamizando las formas de lectura e interacción con una experiencia estética particularmente participativa.

En particular, esta reflexión sobre la narratividad transmedia y el ámbito de lo fantástico tomó un interés especial cuando comencé a seguir el proceso de transmedialización que tuvo la serie *Penny Dreadful*, a medida que se iba emitiendo. Es decir, se reconoció que la serie tuvo un primer momento de promoción en el que la empresa utilizó estrategias de participación en redes para generar una campaña de expectativa meramente publicitaria, pero en cuanto comenzó la emisión se desencadenaron procesos espontáneos de agrupación en redes sociales que permitieron, a la comunidad latente de fanáticos de lo fantástico, acoger la obra núcleo

(serie de televisión) como una narración que les permitía recuperar y vincular sus conocimientos del género y tradiciones narrativas precedentes, así como hacer predicciones y plantearse retos narrativos y creativos en conjunto con otros participantes.

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

A la luz de estos primeros cuestionamientos se reconocieron algunos elementos que parecieran permitir plantear que no se trataba simplemente de una narración diseñada para expandirse comercialmente, ni de un proceso de adaptación como único detonante del cambio de modalidad discursiva, sino de una propuesta narrativa que surgía de la relación intertextual y la convergencia de diferentes tradiciones alrededor de lo fantástico; tradiciones y repertorios procedentes de lenguajes como el pictórico, el literario, el musical y el escénico; además, se notó una recuperación de fuentes procedentes tanto de la cultura popular, como obras de diferentes cánones artísticos.

Asimismo, las dinámicas de interlocución o involucramiento de fanáticos y espectadores, propias de los medios digitales, daban cuenta de formas de participación creativa que iban más allá de la audiencia de la serie de televisión y generaban espacios de participación dinámicos. Tal amalgama situó a *Penny Dreadful* ya no solamente como una serie de televisión, sino como un posible producto transmedia multitemporal y en expansión, que dado el enlace intertextual con el género narrativo fantástico permitía la conexión con una audiencia específica, dispuesta a cooperar para generar narraciones, productos derivados y contenidos metanarrativos. Estos elementos son los que llevan a plantear que no se trataba simplemente de una narración transmedial, sino de un universo narrativo y creativo particular de un subgénero transmedial que construía un horizonte de sentido propuesto desde la estética de lo fantástico.

Así, surgió la pregunta de si las particularidades del género fantástico imprimían, en esta producción multimodal, elementos para ubicarla no solo desde la perspectiva general de una narrativa transmedia, sino dentro de una nueva forma de narratividad transmedia, que estaría potenciada por el carácter multiforme y cambiante de lo fantástico, lo cual podría permitir un acercamiento particular a la comprensión de los procesos de autoría, producción y recepción.

Esta inquietud sobre la posibilidad de una forma narrativa transmedia asociada a lo fantástico me llevó a plantear los siguientes escenarios de indagación:

1. El papel de la narración en la era digital cambia, su función representativa, ideacional y expresiva, rebasa lo meramente literario para situarse como una forma de construcción de la realidad. Para esto, se propone entenderla no solamente en términos de los campos de las ciencias sociales y humanas que se ocupan de la narración como forma de construcción histórica y de conservación de la memoria, sino que se podría pensar la función de la narración en los nuevos espacios de sociabilidad digitales que se van convirtiendo en espacios privilegiados para la interacción en nuestras sociedades actuales.

2. De la convergencia entre la producción artística y literaria en el ámbito de las narrativas digitales, surge también la indagación por lo que sucede en la concurrencia de los campos artísticos y narrativos digitales pues hay procesos de diálogo, convergencia y transformación en los cuales unos y otros se plantean exploraciones conjuntas, así como retos que proponen una deconstrucción y resignificación de concepciones como la de obra, autor, artista y creación.

Planteamiento del problema: vacíos, retos y problemas de análisis estético

El centro de la temática de investigación está dado por la comprensión de una nueva narratividad transmedia que emerge en la relación entre las tradiciones narrativas fantásticas y los procesos de producción creativos resultantes de las posibilidades que se gestan en el contexto digital. Así, se comienza a particularizar el problema de indagación en el marco del proceso de investigación del Doctorado en Artes, a partir de la propuesta del proyecto de investigación presentado al momento de

ingreso al doctorado, bajo el título de **Narratividad transmedia y construcción de universos narrativos en *Penny Dreadful*. Posibilidades de una dimensión creativa**. Esta indagación comenzó por explorar la necesidad de estudiar los tipos de sujetos que se incorporan a las comunidades digitales alrededor de las narrativas transmediales, así como los procesos de creatividad que configuraban en universo narrativo, procesos que -para el caso de *Penny Dreadful*- se convertían en el detonante de una participación creativa e incluso un modelo en una suerte de reconfiguración o expansión de la autoría para incluir a participantes y fanáticos como autores o productores de contenidos, al igual que los artistas o productores oficiales asociados a la serie de televisión. Aun cuando en las premisas de esta etapa del proyecto aún no se enunciaba que se trataba de una nueva forma de narratividad, se intuía que el género fantástico tenía una incidencia directa en la construcción del universo narrativo y además, se vislumbraba que podría brindar características particulares a las de otros tipos de narrativas transmedia provenientes de ámbitos como el periodismo, la ciencia ficción, el arte, para complejizar las manifestaciones dadas en el tejido narrativo, a partir de sus relacionamientos históricos y la intensidad en la participación de los fanáticos del género fantástico.

Al tiempo, se reconoció en la primera exploración de fuentes de estudio antecedentes que, si bien la mayor parte de los casos de narrativas transmedia se orientaban a narraciones de ciencia ficción y horror, el género narrativo no era tomado en cuenta como un factor determinante para entender las dinámicas de este tipo de narrativas participativas. Por lo que se notó que, aunque en el campo literario el género tuviera un papel fundamental para la comprensión y la producción de obras posteriores, en los estudios transmediales se priorizaba el contexto digital pero no su relación con estructuras de narración ni la intención expresiva específica. De esta manera, las aproximaciones teóricas se sitúan en procesos generales que bien pueden atender a narrativas tanto de ficción como de no ficción -lo cual es importante por el alcance de los procesos y formas de interacción en la red- pero deja de lado la especificidad creativa y estética que aporta la comprensión del género narrativo-literario desde perspectivas estéticas e históricas. Ante esta situación surge un primer

interrogante sobre si ¿es posible proponer una categoría particular sobre la narratividad transmedia en relación con lo fantástico?

Por ello, en el marco del reconocimiento de obras antecedentes que inciden en la configuración del universo narrativo de *Penny Dreadful*, se pudo evidenciar que sus formas de construcción parten de una compleja red de referencias que se integran, se incorporan, relacionan e incluso, se hibridan para recuperar arquetipos de lo fantástico dados por tipos de personajes recurrentes y atmósferas reconocibles en la tradición de lo sobrenatural narrativo. Tal rastreo llevó a ver las posibilidades de reelaboración de sujetos narrativos como el vampiro que han tenido una amplia acogida tanto creativa como emotiva y que se han mantenido en el tiempo reelaborándose constantemente, aunque conservando en esencia su rasgo estructural predominante en la ruptura de la noción de sujeto normal. Este rasgo sería fundamental para entender no solamente los contenidos relacionados con el universo narrativo, sino para interpretar la participación y los vínculos culturales que potencian las prácticas de los usuarios eventuales que circulan en la red. Estos, con el tiempo, consolidan sus vínculos con otros sujetos partir de su compromiso con el universo narrativo del género fantástico y pueden llegar a situarse como fanáticos militantes de estas narraciones, quienes al apropiarse de herramientas digitales contemporáneas se convierten en creadores y co-creadores, sumándose al proceso de creación del tejido narrativo desde orillas desinstitucionalizadas y alejadas de las premisas iniciales propuestas por las empresas del entretenimiento.

En contraste, se encuentran casos de análisis vinculados a la Especialización en Periodismo Digital de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, así como en la Maestría en Estudios Humanísticos de EAFIT. Estos abordan la telenovela y su paso de las narrativas audiovisuales a las transmediales, como se ve en los trabajos: *La narrativa transmedia en el caso de El Man es Germán: un enfoque semiótico y narratológico* (2013); y *La telenovela y su incorporación en el universo transmedia* (2021). Estos estudios plantean enfoques narratológicos y semióticos, pero no abordan el aporte del género narrativo, sino que se enfocan en las estructuras narrativas generales y en la intertextualidad, atendiendo al fortalecimiento de las audiencias y al contexto de industrias del entretenimiento. En estos marcos de participación se destacan ejes de indagación

alrededor de lo lúdico, las redes sociales y la reelaboración que hace la publicidad y estrategias para favorecer el rating y el consumo de productos de entretenimiento.

Así, estas indagaciones sirven de ejemplo para mostrar cómo estas nuevas formas de producción narrativa digital -que se habían marginado de los contextos académicos por mucho tiempo- han cobrado relevancia en los últimos 15 años debido a perspectivas de recepción cada vez más abiertas y situadas en la experiencia activa de los lectores. Esto ha dado como resultado una apertura a contextos narrativos que parecían estar excluidos del análisis en la academia y que, en general, se centraban en obras canónicas elaboradas, sobre todo, por artistas consagrados, pero que ahora se abren a una producción más democratizada y vinculada a contextos de producción y circulación no tradicionales.

Estas aproximaciones ejemplifican, también, la apertura de estudios sobre transmedialidad en el ámbito colombiano, a la vez que evidencian que en estos acercamientos siguen imperando tanto los estudios de audiencias y franquicias, como los narratológicos desde perspectivas de análisis estructural de relatos y relaciones intertextuales. No se ve aún un interés particular por explorar la relación entre género narrativo y procesos creativos presentes en la construcción de un universo transmedia específico. Por ello, se considera necesario y pertinente en el marco de esta investigación determinar una óptica de análisis particular que se articule a las precedentes, pero que las complemente acudiendo a planteamientos de las artes digitales, la narratividad como fenómeno más amplio que la descripción narratológica, y la estética de lo fantástico como horizonte de sentido para abordar los procesos creativos en un universo fantástico transmedia. Así, se plantea el cuestionamiento sobre qué tipo de análisis conceptual y estético se requiere para sustentar la emergencia de un género narrativo transmedia y el tipo de marco conceptual que se requeriría si se parte de la posibilidad de proponer una narratividad fantástica transmedia como un género específico.

En los estudios consultados, lo que predomina es la descripción sobre el diálogo entre obras o productos que componen un universo narrativo y también sobre la revisión de las formas de expansión narrativa, pero el interés que marca esta investigación está más centrado en las formas particulares de producción y recepción

activa que marcan la pertenencia a un grupo de participantes, alrededor de la construcción de una narrativa transmedia en el ámbito de la narrativa fantástica. Formas que se particularizan en función de un diálogo con las tradiciones del género fantástico en la literatura, así como con las posibilidades del género que se han desarrollado en los medios digitales. Es decir, se busca rastrear y configurar qué elementos y procesos particulares marcan la emergencia de este tipo de nueva narrativa transmedia para plantear que no se trata de una narración transmedia más, sino que en la especificidad del género aparecen aspectos estructurales, estéticos y socioculturales particulares.

De otra parte, en cuanto al concepto de obra que imperaba y aún en ciertos ámbitos de las artes sigue teniendo relevancia, se reconoce que, a partir de las dinámicas propias de la multimedialidad, la transmedialidad, la remediación y el cambio en las formas de participación creativa, se produce una resignificación de la obra que ya no se entiende por su unidad material, sino por la multiplicidad de sus significaciones y por la participación de sujetos encargados de su producción. De esta forma, los roles de producción y recepción cambian en las narrativas transmedia, dado que se entrelazan los procesos, de producción, recepción e interpretación, con lo cual también se diluye la autoría y se difuminan los límites de las narraciones. Éstas no tienen un principio y fin definidos y, a su vez, se expanden en distintas direcciones muchas veces no imaginadas por los creadores de las obras núcleo, ni seminales (se construyen y reconstruyen incesantemente en retrospectiva y prospectiva).

Entonces, a partir tanto de la multiplicidad de componentes que configuran el universo transmedia en *Penny Dreadful*, así como de la especificidad de los usuarios y fanáticos del género narrativo que interactúan en contextos digitales, se formula el siguiente cuestionamiento: ¿cómo entender el concepto de obra en este caso de estudio? Esto lleva a considerar también cómo hacer la caracterización del concepto de obra desde la perspectiva de un tejido narrativo, es decir, desde un entramado compuesto por múltiples productos creativos de diversa naturaleza, más que desde una descripción netamente individual de cada producción.

Ante la heterogeneidad de los diferentes tipos de narración que se suman para configurar un universo narrativo, el estudio de esta construcción transmedial se

convierte en una oportunidad para la transformación del concepto de obra en un marco que se reconstruye constantemente y que requiere de la delimitación de un conjunto que se articule en el análisis, más allá de simplemente agruparse por tipos de narrativa o de modos usados para su construcción. De ahí que haya un cuestionamiento sobre ¿qué tipo de relaciones marcan los enlaces entre narraciones más allá de una relación de grupos de narrativas identificados por el lenguaje o el medio de su elaboración? Ante este interrogante se desarrolla la idea de que es la misma estructura de la narración, vinculada a la perspectiva del género narrativo en el ámbito digital transmedia, la que puede servir para plantear los ejes de articulación.

Esta necesidad de reconsiderar la noción de obra llevó también plantearse cómo se modificaban tanto los procesos creativos como la experiencia estética con el cambio en la producción colaborativa y la recepción activa. De esta manera, más allá de reconocer procesos de creación tradicionales, llevados a cabo por artistas consagrados, se vio la posibilidad de identificar las prácticas artísticas desarrolladas de forma autodidacta y cooperativa por los grupos de fanáticos y participantes de diversa índole que hacen parte de las comunidades en línea, pensándolas ya no simplemente como agrupaciones de interés o consumo, sino como *comunidades de práctica*. Así, se explora la pregunta sobre ¿qué potencialidades e incidencias culturales emergen de la participación creativa del espectador, de las audiencias y los fanáticos? Este aspecto suponía un reto pues un mismo sujeto participante de la construcción del universo narrativo transmedia podía pasar de asumir un rol con una forma de participación particular, a asumir otro distinto, o incluso, podría asumir varios papeles de manera simultánea. Por ello, se hace necesario indagar, además, por la comprensión de los procesos creativos y cómo estos cambian al transformar las relaciones entre participantes, obras y espacios de circulación e interacción.

Si aceptamos la posibilidad de pensar en géneros narrativos dentro de la producción transmedia que dialoga con la tradición literaria, será posible proponer que hay una esencia participativa en los procesos de recepción asociados a los seguidores y lectores de este género literario, con lo cual surge el siguiente interrogante: ¿pueden reconocerse prácticas narrativas, socioculturales, interpretativas y creativas en la participación de los fanáticos alrededor del horizonte de lo fantástico, que hagan que la

apropiación de lo transmedial sea distinta o particular a la de otras narrativas transmedia?

Esta ruta de preguntas lleva a consolidar la hipótesis de trabajo de esta investigación. Al analizar las formas de creación narrativa transmedia desde el género fantástico, cambian las formas de creación, circulación y lectura, por lo que no todas las narrativas transmedia deberían tener el mismo tipo de análisis, sino que, al integrarse el componente sociocultural en el que se ubican deberían ser analizadas desde la especificidad de su proceso de construcción y de las relaciones estéticas que las marcan.

En este sentido, el componente narrativo literario debería ser considerado en la interpretación y análisis de este tipo de producciones, incorporando herramientas semióticas, aspectos del arte verbal y rasgos de la construcción estética fantástica que permitan complejizar la comprensión. No se puede reducir a aspectos segmentados y homogeneizables cuando se trata de un universo narrativo que es multilíneal, interrelacional y plurisignificativo, por lo cual, la interpretación debe realizarse como un proceso relacional, dinámico y adaptativo que tenga en cuenta el presente del género fantástico, así como sus pasados y los desarrollos que se den en el ámbito de los medios digitales. Esto lleva a procesos creativos que dialogan con la historia del género fantástico para recuperar tradiciones, mezclar estructuras y lenguajes, así como para revivir y adaptar cánones de lo fantástico que inciden en la producción e interpretación de una narratividad fantástica transmedia. De esta manera, la relación de narratividad transmedia y género literario no es fortuita o trivial, sino que es una relación que trasciende y puede dar cuenta de procesos y prácticas creativas particulares, con nuevas incidencias socioculturales que se mueven en los ámbitos de la producción creativa participativa, el consumo de productos de entretenimiento desde la una posición más consciente y no solo receptiva, además, se pasa a consolidar un posicionamiento identitario, social y político que sobrepasa los contextos de alienación y de consumo indolente.

Objetivos de la investigación

Estos interrogantes, que hicieron parte de la delimitación del problema de investigación, llevaron a la formulación del objetivo general: *analizar los procesos*

creativos en la narratividad fantástica transmedia desarrollados en el caso de Penny Dreadful, objetivo que se desarrolla desde una revisión crítica de las distintas vertientes históricas, literarias, artísticas, tecnológicas y comunicativas que en ella convergen. Para dar respuesta a este objetivo, se propusieron cuatro objetivos específicos que fueron desarrollados de dos maneras: en primera instancia, como exploraciones temáticas y metodológicas atendiendo a cada interrogante, pero también tuvieron que ser considerados en sus relaciones de interacción ya que el entramado conceptual propuesto en cada objetivo incidía en los elementos de los otros objetivos.

En general, esta última aproximación de análisis e interrelación de los objetivos tenía incidencia en el planteamiento de categorías de análisis de lo que se denomina en la presente investigación como tejido narrativo, y abordó los procesos de participación creativos desarrollados en la experiencia narrativa. A continuación, se plantean los *objetivos específicos de investigación* propuestos, así como las formas en fueron desarrollados, procesos que finalmente, tuvieron una incidencia en la presentación escrita de resultados:

a) *Construir un marco conceptual articulado que permitiera hacer la formulación y análisis de una narratividad fantástica transmedia*. Para el desarrollo de este primer objetivo específico se exploraron diversos campos de conocimiento interesados por la producción e interpretación de narrativas desde ámbitos provenientes de la teoría literaria, las ciencias humanas, la filosofía del lenguaje, así como de las teorías de la comunicación y los medios digitales que llevaron a la relación con la narrativa transmedia. A la vez, se realizó una exploración sobre los rasgos de lo fantástico en la literatura con miras a construir un puente entre tradiciones estéticas narrativas análogas y aquellas que surgen en lo digital.

Las fuentes teóricas de indagación se han reconocido tradicionalmente en el marco de los estudios de la comunicación, los medios tanto digitales como masivos (precedentes a la eclosión de lo digital), el arte y la narrativa digital. Pero, además, se han identificado campos del saber alrededor del lenguaje que pueden relacionarse con la investigación y aportar desde la mirada de la filosofía del lenguaje, la lingüística general y los estudios cercanos a formas de oralidad y discurso que abordan problemas de construcción colectiva, participación y comunidades de práctica discursiva, aspectos

que cobran relevancia en la indagación sobre lo transmedial. En cuanto a la perspectiva narrativa literaria se integraron perspectivas que partieron de la concepción de lo narrativo literario como arte verbal, las teorías de mundos posibles y la multilinealidad que surge en el marco de la obra de autores fantásticos como Borges y Cortázar. Además, se incluyeron perspectivas alrededor de la creación de mundos imaginarios, la narrativa fantástica y los desarrollos de lo neofantástico como puentes con formas de adaptación y transmedialidad.

b) *Identificar las características del universo narrativo en Penny Dreadful como un caso de narratividad fantástica transmedia.* Para ello, el proceso se llevó a cabo un proceso de indagación centrado en varios tipos de relación entre lo fantástico y lo transmedial: el primer aspecto desarrolló el impacto de los medios análogos y su incidencia en los medios digitales sobre todo teniendo en cuenta los aporte dados en dinámicas como la serialización y el componente de narrativas populares masificadas; el segundo aspecto se remitió a procesos como la digitalización y la refundación de tradiciones en los cuales se establecen diálogos entre tipos de narrativas diferentes. También se abordaron procesos de construcción narrativa multimodal en los cuales coinciden tanto las narrativas fantásticas tradicionales como las transmedializadas. Este proceso concretó sus resultados en los capítulos 1 y 2 en los cuales se consideró: una discusión desde la teoría sobre la necesidad de dinamizar nuevas formas narrativas transmedia que permitió aventurar qué dimensiones sustentaban su aparición y transformación (cultural, artística y comunicativa); luego se hizo un acercamiento al concepto de obra desde lo cual se pudo considerar las particularidades de la relaciones de interacción entre códigos, procesos creativos y contextos de aparición y circulación de las narrativas transmedia. Esto permitió aventurar una definición de narrativa fantástica transmedia que vinculara el género narrativo específico en el marco del fenómeno transmedial general.

c) *Identificar y analizar los procesos creativos que emergen en la conformación del universo narrativo fantástico transmedia.* Así, con las herramientas articuladas en las discusiones y análisis de los capítulos 1 y 2, se abordó de manera detallada en el capítulo 3 el análisis de los procesos de creación que tienen lugar en el universo narrativo explorado, para lo cual se hizo una selección de casos de producción narrativa dados

tanto por la empresa del entretenimiento y los productores reconocidos en el medio artístico, como participaciones de diversa índole y nivel de calidad narrativa, elaboradas por fanáticos, aspirantes a reconocimiento en el mundo artístico y participantes eventuales que llegaban al universo narrativo por caminos de deseo y encuentros simbólicos espontáneos.

d) *Reconocer y caracterizar las prácticas artísticas que configuran una nueva experiencia estética alrededor de la narratividad fantástica transmedia.* De esta forma, se planteó en los capítulos 4 y 5 no solo la emergencia de procesos específicos de creatividad narrativa, sino que se llegó a la consideración de experiencias en el marco más amplio de la pertenencia a comunidades de práctica y, con ello, se llegó a la consideración sobre los efectos de la apropiación de la narración transmedia en formas de lectura, interpretación y producción discursiva multimodales y digitales.

Recorridos y tránsitos de los estudios sobre narración transmedia en su relación con la estética de lo fantástico

Como el estudio de una narrativa transmedia requiere del reconocimiento de un entramado de obras que se ponen en diálogo, se entremezcla y se conectan narrativa y materialmente, así mismo se requiere del rastreo de experiencias y estudios antecedentes que resultaron significativos para esta investigación. En estos referentes se identificaron, por lo menos, tres tipos de trabajos que permitieron tener un panorama sobre las tendencias de los estudios transmedia en el campo colombiano a través de; a) programas de posgrado e investigaciones desarrolladas en *MediaLabs*; b) la aparición y consolidación de becas, incentivos y festivales que privilegian la narración transmedial en el país; así como c) trabajos que abordan la relación entre procesos creativos y el género narrativo que orientara la creación narrativa transmedial.

En el caso del campo de estudios colombiano se destacaron los trabajos desarrollado por la Maestría en Comunicación Transmedia (EAFIT, 2015); así como en la Maestría en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes (2016). En el año 2017, se suman otros programas de comunicación digital y transmedia como el ofrecido

por la Universidad Manuela Beltrán con la Maestría en Transmedia, que está mucho más enfocada a procesos de marketing. En estos contextos, los problemas relacionados con el estudio de narrativas transmedia se enfocan a partir de la perspectiva de la comunicación social y el periodismo, y particularmente se ubican en una metodología de estudio de casos sobre la participación de las audiencias y las características transmedia de franquicias internacionales que circulan en medios masivos; se reconocen también algunos casos de análisis desarrollados enfatizando en la transmedialización paulatina de telenovelas colombianas, el periodismo digital en relación con narrativas de no ficción expandidas.

De otra parte, desde la perspectiva de la creación, emergen otras alternativas sobre la producción de imagen y arte digital, así como estudios de comunicación digital, donde se abren líneas de reflexión alrededor de lo transmedia. En particular, se encuentran las experiencias vinculadas con el Festival Internacional de la Imagen de Manizales, que desde 1997 lleva realizando esfuerzos por dar visibilidad a investigaciones que ponen en diálogo el diseño, el arte, la ciencia y la tecnología desde una mirada crítica. Este evento vincula artistas, investigadores institucionalizados, grupos de investigación-creación, así como colectivos artísticos y culturales que indagan sobre las mediaciones digitales y su incidencia en el arte contemporáneo, la comunicación y la interacción que se da en el espacio digital.

Se destaca, igualmente, la aparición y consolidación de becas y convocatorias de financiamiento estatal como la *Convocatoria de Estímulos de creación* del Ministerio de Cultura, así como las *Becas de creación* del Instituto Distrital de las Artes-IDARTES con su portafolio de estímulos para la cultura. Estos espacios empezaron a introducir líneas explícitas de trabajo en narrativas transmediales, inmersivas e interactivas², orientadas sobre todo en dos direcciones: una línea inicial alrededor del arte contemporáneo (video danza, instalaciones interactivas, video mapping, libros transmediales, páginas web con componente interactivo e inmersivo, entre otros) y una segunda línea en torno

² Se han ofrecido becas en los siguientes ámbitos: Beca de creación audiovisual con nuevos medios; Beca de creación de libro digital interactivo para la primera infancia, Beca de creación de videoarte para domo y Beca de investigación en arte, tecnología y ancestralidad, entre otras.

al cine documental como en el caso de #NarrarElFuturo (Festival de Cine Creative Commons & New Media).

De otra parte, en términos de creación transmedia, aún en Colombia no hay una marcada tendencia hacia la creación de contenidos de ficción transmediales, sin embargo, en este sentido se ha destacado la incidencia de empresas de entretenimiento internacionales que han impulsado productoras colombianas como Dynamo³ que aunque se dedican solamente a la producción audiovisual han integrado algunos aspectos de producción de contenidos transmediales para la publicidad y para generar compromiso emotivo de las audiencias, aunque no haya una gran incidencia de estos contenidos en la narrativa original (página de Facebook de *El robo del siglo*, video blogs de producción sobre la elaboración de la serie y promoción a través de la página de Netflix para Colombia a través de trivias y la gestión de los community managers). La estrategia de promoción a través de redes y de manera participativa parece ser elaborada por la empresa, aunque también se puedan identificar grupos de fanáticos de las series que abren sus grupos para interactuar con otros y mantener a la comunidad a partir de su conocimiento del contexto sociocultural de las narraciones.

Los trabajos de investigadores como Diego Montoya, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda desarrollados en *Comunicación Transmedia*, 2016; y “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas” de 2013, permitieron ver no solo el panorama de estudios colombiano, sino, además reconocer sus aportes en procesos cruciales como la propuesta de una metodología para la descripción de las obras que configuran un sistema de relaciones intertextuales transmedia como una primera opción para describir el tejido de un universo narrativo transmedia. Además, se identificó cierto interés sobre narrativas transmedia con componente literario, pero su abordaje se generaliza en la categoría de ficción, en contraste con la de narrativas transmedia de no ficción, lo cual aún no establece la importancia o incidencia del género narrativo literario en las propuestas de análisis.

³ Productora que ha generado contenidos originales para Netflix como: Distrito Salvaje (2018), Frontera verde (2019), Historia de un Crimen, Colmenares (2019) y El robo del siglo (2020), entre otros. <https://www.dynamo.net/>

También se reconoce el trabajo de Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz quien ha explorado inicialmente la emergencia de la literatura hipertextual y digital en Colombia y, en los últimos años, ha retomado problemas relativos a la narración colaborativa de textos de ficción. Estas indagaciones ha dado como resultados textos como: *Narratopedia. Reflexiones Sobre Narrativa Digital, Creación Colectiva Y Cibercultura* (2011), y artículos como: "Hipertexto, literatura y ciudad" (2004), "Sueños digitales de un escritor. La conversación digital al servicio del ejercicio literario" (2009), "La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de Atrapados" (2012), "Del autor junta palabras al autor junta palabras, imágenes, sonidos, interactividades, algoritmos: la gestión literaria en la era (post) digital" (2018), entre otros. Además, este investigador ha desarrollado talleres de producción transmedial y colaborativa que constituyen experiencias importantes en relación con la exploración de los procesos creativos.

Se reconoció, también, el trabajo del investigador Carlos Obando (*Perversiones digitales. Ciberactivismo, producción transmedia y cultura hacker*, 2016) quien desarrolla una indagación sobre la consolidación de prácticas creativas y participativas que han generado una resignificación de la cultura, así como una apropiación de estrategias postproductivas que han emergido, se han consolidado y han cambiado el valor de la dimensión creativa, a partir de la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación en tecnologías dadas para colaborar y cooperar en la red.

Se destacan otros espacios para el desarrollo de estudios de narrativas transmedia en el país: en particular se destaca la experiencia WikiLab (2013) desarrollada por el Ministerio de cultura y que contó con la tutoría del grupo de investigación Hipertrópico (Universidad de Antioquia). La experiencia se construyó con actores culturales de distintas partes del país, quienes a través de encuentros presenciales en la ciudad de Medellín y asincrónicos virtuales, en otros lugares de Colombia, desarrollaron una narrativa transmedia. De otra parte, está la labor de la Red Colombiana de Humanidades Digitales, colectivo que han permitido no solamente establecer diálogos entre teorías que han nutrido la presente investigación, sino

también abrir espacios para la presentación parcial de resultados y la socialización de procesos de análisis que fueron fundamentales para el proyecto.

Se destaca, finalmente, que en cuanto a trabajos que exploren la relación entre transmedialidad y género narrativo fantástico se encuentran aproximaciones que han privilegiado, sobre todo, casos provenientes de la ciencia ficción y lo maravilloso, sin embargo, géneros como el horror o el género fantástico en propiedad no han recibido suficiente atención más allá de reconocerse que muchas narrativas transmedia actuales se producen en estas tipologías. Por ello, la potencia del género fantástico en la creación y aparición de narrativas transmediales es aún incipiente, sin embargo, estos trabajos han servido como antecedentes para los planteamientos de esta investigación.

En este sentido, se destacan estudios pioneros como los de Janet H. Murray en *Hamlet en la Holocubierta* (originalmente de 1997), identifican autores y obras literarias que indican en la construcción de narrativas digitales multilineales y participativas, pero se aborda más desde el aporte de autores y obras específicas, que desde la potencialidad expansiva del género. Así mismo, el libro compilatorio *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (2018), editado por Mark J.P. Wolf, plantea que hay una perspectiva desde formas narrativas fantásticas que contribuye a la creación de mundos imaginarios y éstos tienen importancia en la producción de universos narrativos transmedia.

También se reconoce, en Latinoamérica, el trabajo de Agustín Berti (2015), en su texto *From Digital to Analog: Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*, investigación en la que recupera la incidencia de la exploración creativa de William Gibson, en *Agrippa (A Book of the Dead, 1992)*, como una experiencia desde la que se aborda el potencial semiótico de la literatura y su incidencia en narrativas expandidas. El único trabajo encontrado en relación con la incidencia del género fantástico fue la investigación de Colin Harvey (2015) *Fantastic Transmedia Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Worlds*, texto que recoge ejemplos de dos subgéneros de lo fantástico: Ciencia Ficción y Fantasía, a partir de la revisión de casos prototípicos como el de Harry Potter, el mundo desarrollado por Tolkien, y ejemplos de narrativas audiovisuales de corte fantástico como *Buffy La Cazavampiros*, *Stars Wars* y el videojuego *Halo*. El trabajo es interesante, pero su alcance limitado pues

privilegia la dinámica de aparición de franquicias más que revisar los aspectos de la narración fantástica potencian la transmedialidad.

Pertinencia de la investigación

En el contexto actual de producción y consumo de propuestas narrativas transmedia, cobra importancia el estudio de la forma en que estas narraciones se producen, circulan y hacen parte del ecosistema mediático, modificando, a su vez, las relaciones entre las obras narrativas y las audiencias, así como las incidencias sociales, culturales y políticas de sus productos.

Así, con la aparición y consolidación de universos narrativos transmedia se identifican retos en el sentido de los cambios que operan en los procesos tanto de interpretación y lectura, como los de difusión y producción, sobre todo cuando existen procesos de apropiación de comunidades de fanáticos que producen sus propias narraciones vinculándolas con las narraciones producidas por las empresas del entretenimiento. Al tratarse de propuestas narrativas que no pueden ser encasilladas ni en un solo tipo de lenguaje, ni en un solo contexto de circulación, se ve la necesidad de desarrollar la investigación alrededor de los procesos creativos, así como de la caracterización de la estructura composicional de dichas narraciones en la construcción de universos narrativos, con ello, se busca un acercamiento a la comprensión y a la creación de las mismas.

Esto implica una mirada interdisciplinar asociada al estudio de la complejidad, propia de este tipo de producciones, que aporta nuevas necesidades de construcción creativa y de conocimiento desde miradas más integrales y holísticas, con las cuales se busca abarcar elementos propios de la producción contemporánea de narrativas digitales. En este sentido, se hace un aporte también en el acercamiento metodológico y la construcción de estrategias específicas y articuladas para el estudio de un universo narrativo transmedia y de los procesos creativos implicados en su desarrollo.

A partir de lo esbozado en el recorrido de trayectorias investigativas en el país se destaca que alrededor de los últimos 15 años se ha dado apertura a programas de maestría cuya preocupación aborda la transmedialidad, la interactividad y el impacto de los medios digitales en la comunicación, pero estos esfuerzos se han centrado más

en postgrados que en el fortalecimiento de espacios de exploración en programas de pregrado. Algunos, con marcada tradición comunicativa como los estudios orientados al diseño y las artes han empezado a incluir cátedras de tecnología y lenguaje, pero en el campo de los estudios literarios y los estudios de enseñanza de las artes, cursos sobre narración digital, interactiva y transmedial son aún incipientes. En este sentido, los planteamientos de la investigación abren la posibilidad de estructurar espacios de formación y creación que recuperen los principios de los medios digitales y que aprovechen la sistematización de las experiencias propias de la dimensión creativa que se da en las narrativas fantásticas transmedia.

De otra parte, en cuanto a la comprensión de las nuevas formas de narración se destaca que hay no solamente un desdibujamiento de las fronteras materiales de las narraciones en el espacio digital, atendiendo a la convergencia de lenguajes que se enlazan, sino también una convergencia de tradiciones artísticas y de perspectivas de lo fantástico. Se considera que lo fantástico no entra en juego simplemente como una estrategia para generar identificación o compromiso emotivo, sino como un eje expresivo que potencia miradas de la cultura y orienta la producción narrativa que se sustenta en la ruptura de estándares sociales y en la que se sitúan prácticas al margen de los cánones tanto literarios como comunicativos y creativos, incluso antes de la aparición de los contextos digitales. Con ello, se ha buscado resaltar que no todos los colectivos tienen las mismas formas de participación creativa, pero también se parte de una formulación problémica inicial en la que el centro de interés está en los procesos creativos y cómo se potencian a través de la estética de lo fantástico para transformar la manera de comprender, producir y circular narrativas transmedia desde la contribución del género, e incluso desde la posibilidad de plantear un género transmedia desde lo fantástico.

Se destacan, además, los siguientes aspectos que marcan la pertinencia e importancia de este trabajo. Si bien es cierto que en las últimas décadas del siglo XX y el comienzo del siglo XXI han marcado una tendencia de indagación por problemas cercanos a los medios digitales y sus efectos en contextos tanto comunicativos, como creativos y artísticos, en el contexto colombiano este proceso ha sido lento y muestra tendencias que aún no abarcan narrativas transmedia con intención estética literaria,

sino que ha habido acercamientos más hacia la producción documental y periodística. Esto se evidencia en programas de posgrados en medios digitales, centros o laboratorios de medios, así como en la aparición de premios, becas y convocatorias para la difusión de creaciones transmedia de corte periodístico y algunas vinculadas con arte digital. Por tanto, esta investigación es pertinente en la medida en que brinda elementos para ubicar, contextualizar y proponer formas de creación y análisis sobre lo transmedia en el ámbito nacional e internacional.

En el campo de la narración literaria este reconocimiento de producciones, así como de teorías y líneas de investigación se viene incorporando a los currículos de los programas profesionales y por ello, este trabajo busca contribuir a establecer puentes que permitan la comprensión de nuevas formas de narratividad transmedia, así como la construcción de lineamientos y el reconocimiento de herramientas y procesos que permitan orientar no solo el análisis, sino también la producción de este tipo de narrativas en contextos de formación en programas de educación superior.

En este punto, el contacto con estudiantes de pregrado del programa de Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas ha sido fundamental pues su experiencia en comunidades de práctica narrativa aporta a esta investigación un conocimiento contextualizado que enriquece la indagación sobre las prácticas artísticas y la consolidación de las comunidades de práctica creativa.

Además, la presente investigación busca contribuir y enriquecer las perspectivas y alcances de la producción de conocimiento investigativo, en la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, a través del enlace con el grupo Hipertrópico (con categoría B en el sistema Colciencias) donde se encuentran diálogos con dos de sus líneas de investigación: a) Arte y medios, así como b) Arte, TIC y educación. Los asuntos aquí propuestos se relacionan con preguntas alrededor de la cocreación, que desde diferentes perspectivas epistemológicas, estéticas e institucionales, suponen grandes retos.

Esta inscripción ha permitido que la investigación se desarrolle como un proyecto interdisciplinario en el que convergen intereses de varios campos del saber. Esta apuesta sobre la narrativa fantástica transmedia, permite la exploración de teorías, perspectivas complementarias, diálogos inter y transdisciplinares que rebasan las

búsquedas de profundización temática en una sola línea de saber. Lo cual implica la construcción de propuestas metodológicas articuladas donde se integren distintos paradigmas y reflexiones disciplinares.

Metodología de la investigación

Esta investigación doctoral parte de la formulación de una metodología que lograra poner en diálogo miradas precedentes desarrolladas en estudios alrededor del fenómeno transmedia visto desde lo comunicativo, lo narratológico, la convergencia mediática, y adicionalmente, se pregunta por la integración de la perspectiva de la literatura y las artes, acentuando un análisis que pone en diálogo las tradiciones creativas sobre lo fantástico que se presentan en diferentes lenguajes y narrativas. En este sentido, el análisis orientado por el paradigma interpretativo y hermenéutico problematiza la interpretación ya que se realiza no solo a través de casos de narración textual o de lenguaje verbal, sino también permite incluir la narración desde perspectivas multimodales dadas por lenguajes no verbales.

Teniendo en cuenta que el corpus que se propone tiene una composición heterogénea: incorpora imagen, texto, expresión escénica, musical, plástica, audiovisual y formas interactivas e inmersivas, en un contexto de producción digital, se requiere de una propuesta metodológica que permita el enlace entre aspectos de diferentes campos de saber cómo los estudios literarios, las formas investigación relacionadas con arte digital e interactivo, y elementos provenientes de los Estudios Culturales y de la Semiótica.

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

a) *Carácter naturalista* que tiene que ver con la interpretación de fenómenos sociales de participación que se entienden en su contexto y desde las marcas socioculturales de su práctica, por lo que se trata de evitar juicios predeterminados para privilegiar lo que ocurre en los procesos de interacción. Dicha característica concuerda con la necesidad de esta investigación de abordar un estudio de caso de narrativa transmedia centrado en lo fantástico, con el cual se pueda reconocer e interpretar lo que ocurre en la producción y la recepción, considerando de forma particular la participación creativa de los fanáticos en la construcción de un universo fantástico transmedia. Así, este aspecto es crucial pues su énfasis está en el registro de los procesos de participación, como formas de recuperar las prácticas y el saber que éstas construyen.

b) *Perspectiva holística* por cuanto los fenómenos sociales que se estudian se entienden como hechos complejos y multidimensionales que requieren del reconocimiento de interdependencias y diálogos interdisciplinarios. En particular, esta es una perspectiva necesaria para esta investigación en cuanto se consideran el carácter multimodal o multimedial de las mediaciones con las cuales se construyen los elementos del universo narrativo. Si, bien la dimensión creativa completa es difícil de abarcar en una investigación, este tipo de perspectiva se propone como fundamental por cuanto brinda un lente que se acerca o se aleja, para atender a la estructura del tejido narrativo y permite abordar aspectos en detalle que se requieren para la comprensión del mismo. Todo ello, con miras a entender los procesos creativos que conforman el universo transmedia, yendo al detalle de algunos componentes, mas no de todos, ante la imposibilidad de analizar la totalidad de un universo narrativo en constante expansión y cambio. Por lo cual, se retoma una visión panorámica, una suerte de visión cercana a la recepción del impresionismo pictórico, en el cual cuando se da una visión cercana de la obra se reconocen elementos técnicos y composicionales (forma, color, textura) que al alejarnos se entiende en su articulación entramado.

c) *Atención a los procesos*, lo que implica que los casos estudiados se conciben en relación con el cambio constante y no se busca la homogenización o la generalización, sino la comprensión en profundidad y situada de los fenómenos. Esta mirada tiene gran importancia al considerar que los universos transmedia, a pesar de compartir

elementos con medios análogos, son potenciadas por la interacción que establecen los medios digitales, los cuales -como señala Janet Murray- tienen como una de sus características esenciales el ser procedimentales.

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

En este sentido, el paradigma interpretativo tiene una orientación hermenéutica centrada en la comprensión y en la mirada compleja de los fenómenos sociales. En el marco de esta investigación se pone en diálogo con la teoría de los *polisistemas*, con miras a la particularización de un método propio de la investigación que será utilizado transversalmente a lo largo de los distintos capítulos. De forma que la teoría de los polisistemas plantea una metodología que se acerca al reto interdisciplinario de esta investigación y se presenta como una forma de acercarse al conjunto de producciones que componen la narrativa fantástica transmedia propuesta desde *Penny Dreadful*, ya que “dicho estudio no puede referirse a textos individuales (aunque estos pueden ocupar un importante papel en la descripción), sino a conjuntos de textos, o incluso ni siquiera a un conjunto de textos, sino a los modelos y dinámicas que subyacen a los mismos, así como a los cambios en el interior de la estructura jerárquica del sistema” (Díaz Martínez, 2014, p. 49-50). Esta teoría apuesta por corpus extendidos, heterogéneos y dinámicos que tejen relaciones jerárquicas entre sus productos,

adoptando centros que articulan la producción y a partir de los cuales se fundamenta la construcción de sentido.

La teoría polisistémica es heredera de paradigmas estructuralistas por lo que permite reconocer niveles de composición y de relación entre obras, pero no es simplemente “una herramienta de clasificación que lleve a encasillar las obras en diferentes estratos, sino un concepto funcional encaminado a la descripción de realidades dinámicas, no objetos estáticos” (Díaz Martínez, 2014, p. 48), dialoga también con el paradigma hermenéutico pues es a través del lenguaje que se inserta en la comprensión de fenómenos sociales asociados en el caso de esta investigación al arte, la literatura y los medios digitales.

Así, para poder estudiar los procesos creativos en la narratividad fantástica transmedia, la presente investigación considera la perspectiva de los polisistemas pues esta propuesta metodológica reconoce que cada pieza de producción tiene un lugar particular en el tejido narrativo, lugar que está determinado en función de las relaciones con otras obras, que interactúan como parte de un proceso de remediación y de convergencia permanente. Así, para entender mejor el tejido de relaciones entre las obras se recuperan algunos elementos que, desde la teoría polisistémica de Even-Zohar, facilitarían su descripción y el análisis, para reinterpretarlos, adecuarlos o contraponerlos a las necesidades de la investigación, retomando la flexibilidad del diseño planteada previamente para el paradigma interpretativo de investigación:

Funcionalismo dinámico: Even-Zohar planteó una revisión del concepto de sistema entendido como estructura cerrada y completa con relaciones estáticas. En contraposición, para esta investigación se parte de la idea de un *funcionalismo dinámico* desde la una reelaboración de la idea de sistema como “estructura abierta, dinámica (diacrónica) y heterogénea constituida por varias *redes-de-relaciones*.” (Díaz Martínez, 2014, 53). En este sentido, la adopción de esta propuesta metodológica apuesta por la reconstrucción de las relaciones comunicativas entre diversas obras de un mismo universo narrativo a partir de las cuales se pueden transformar las relaciones productivas e interpretativas, como se da en el caso del universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*.

Tabla 1. Factores del polisistema narrativo según la teoría de los polisistemas

Factores comunicativos	Descriptorios desde el polisistema narrativo	Descriptorios desde el polisistema para esta investigación
Contexto	Contexto institucional y mediático	Plataformas de acceso abierto: Fandom, Facebook, Fanfiction.net
Código	Tipos de lenguajes y Repertorios creativos	Formas que adoptan los aportes narrativos: fotos, dibujo digital y análogo, gifs, videojuegos, novelas gráficas, covers musicales, videos de juego de rol (cosplay), juego de cartas de póker.
Emisor	Productor individual y colectivo	Identificación de sujetos participantes dependiendo de su nivel y calidad de participación: artistas, fanáticos, artistas de las industrias del entretenimiento, aspirantes a creadores y creadores empíricos. Y los demás que se encuentren.
Receptor	Receptor agente y participante	Sujetos de interpretación activa y creativa a través de la participación en redes sociales, comunidades de práctica creativa e interés, así como
Canal	Medio y Mercado	Espacios de la web 2.0: Redes sociales, plataformas de interacción con tecnología Wiki, Facebook, ArtStation, entre otras. Relaciones de consumo que se tejen en estos espacios.
Mensaje	Producto, práctica y obra	Tutoriales, narraciones textuales, construcción de avatares, desarrollo de juegos narrativos, narrativa gráfica y las demás que se encuentren en el proceso.

Propuesta retomada de la teoría de Even-Zohar y adaptada al contexto digital de esta investigación

Estos factores de la propuesta inicial polisistémica se han retomado y adaptado a las condiciones y características del universo narrativo transmedia en estudio, las relaciones entre factores plantean procesos que pueden ser adecuados a las condiciones de este trabajo. Así, no solamente se habla de factores comunicativos de manera tradicional y homogeneizada, sino que se hace una transposición al contexto de la producción narrativa en contextos digitales, planteándose que en cuanto a contexto deben reconocerse los escenarios más recurrentes, la recepción se transforma en un proceso activo y participativo, así como la producción de mensajes se vincula más con prácticas artísticas y producción de obras para el tejido narrativo. Por ello, se aventura una primera adaptación al contexto del estudio, pero se deja abierta la posibilidad a la

emergencia de nuevas concepciones que deban incluirse a partir del análisis específico de las formas de participación y creatividad que se evidencien.

Siguiendo en este proceso de adecuación, se han priorizado los siguientes aspectos centrales para la apuesta metodológica de la investigación:

Carácter inclusivo: la propuesta de estudio requiere abordar no solamente textos literarios sino también otro tipo de representaciones de la cultura que la narración incorpora. En la perspectiva de los Polisistemas se da una “concepción de la literatura como un sistema estratificado cuya principal oposición se articula en torno a un centro y a una periferia, así como la distinción entre actividades primarias y secundarias sobre un repertorio que constituye el inventario de medios y bienes (literarios, culturales, simbólicos) de una tradición.” (Díaz Martínez, 2014, p. 27). Para esta investigación no hablaremos prioritariamente solo de lo literario como sistema primario, sino de la narración y de ahí la importancia de situar la estructura de la narrativa y la narratividad como puntos de partida.

Lógica relacional: para entender las obras es necesario situarlas en la fluctuación entre arte canónico y arte no-canónico, a partir de lo cual puede darse la inclusión de géneros periféricos que responden normalmente a las demandas del mercado y se convierten en expresiones populares como, en el caso de la literatura, la novela rosa, el folletín, los westerns o las novelas gráficas, entre otros. Este aspecto es particularmente relevante en el estudio de narrativas transmedia pues la convergencia de referentes, medios y repertorios se sitúan en la tensión constante entre obras artísticas, prácticas culturales y populares, así como convergencia de cánones de diferentes lenguajes del arte. Esto lleva a planear unidades de análisis que se recuperan las relaciones de asociación transtextual (Genette. 1989), a partir de las cuales se pueden reconocer los diálogos entre fuentes, obras y el conocimiento enciclopédico de los participantes. Cada relación marca un tipo de copresencia que se desarrolla a través de la concepción de *nodos narrativos*, desarrollados como centros de composición que permiten la expansión (a partir de sujetos, temporalidad y representaciones espaciales) y de cinco (5) *estrategias de transtextualidad* que emplean, cada una, formas diferentes del diálogo con otras obras y tradiciones, como se presenta a continuación:

Tabla 2. Unidades de análisis para establecer una lógica narrativa relacional

Unidades de análisis para establecer una lógica narrativa relacional

<i>Nodos narrativos</i>	Centro de interés (género fantástico). Elementos narrativos que articulan los productos. (sujetos, tiempos, espacios). Los nodos articulan el análisis de contenidos.
<i>Transtextualidad</i>	a) Intertextualidad (cita, plagio, alusión) b) Paratextualidad (estrategias de la estructura y materialización de las mismas obras que llevan a otras referencias: epígrafes, ilustraciones, advertencias, prólogos, entre otros) c) Metatextualidad (uso del comentario como una forma de expansión de la voz del interprete sobre la obra, en la que se requiere de evaluación crítica) d) Hipertextualidad (Se trata de la relación no lineal en la que un texto puede dar origen a otro como una expansión de una parte de la narrativa que toma su propio rumbo y se desarrolla de manera independiente pero interconectada) e) Architextualidad (relación con un género textual y sus obras históricas estructurantes de los modelos narrativos)

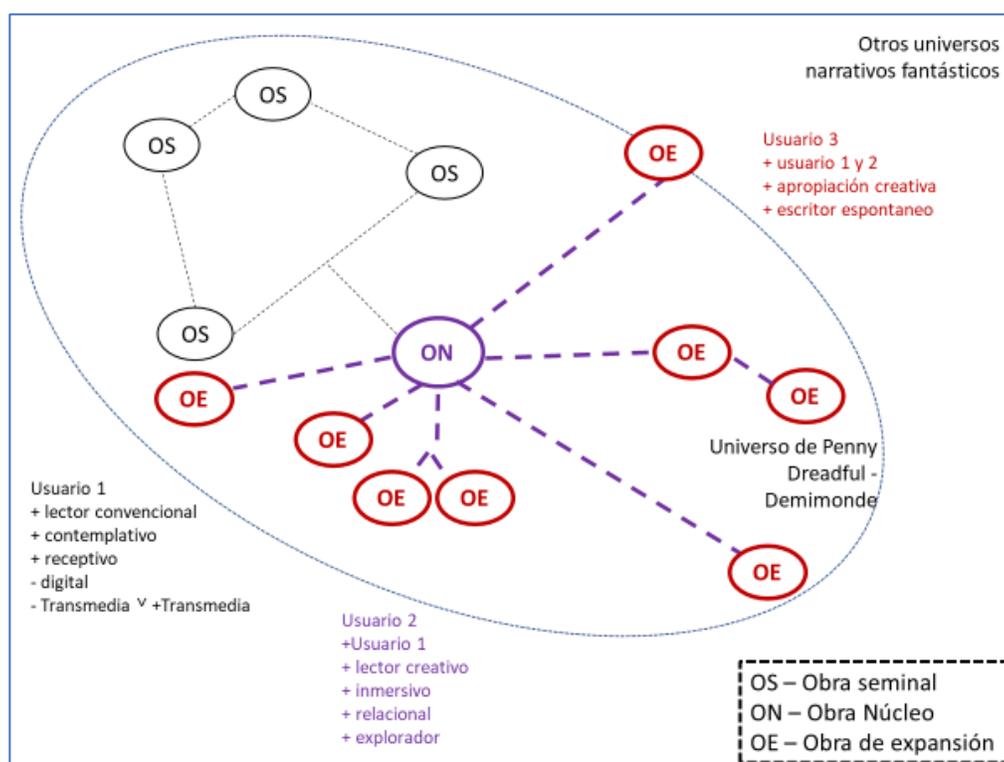
Elaboración propia adaptada a las necesidades del universo fantástico transmedia

Estas estrategias se vinculan estrechamente con procesos de construcción narrativa que se relacionan, a su vez, con la propuesta de construcción de mundos imaginarios (Mark J. P. Wolf, 2018) que servirá de punto de arranque para el desarrollo de una estructura y la definición de etapas y procesos para la comprensión de un universo narrativo fantástico transmedia. Dicha estructura se amalgama con la propuesta sistemas intertextuales transmedia (Montoya, Arias y Arboleda, 2013) pero la rebasa al considerar no solamente las relaciones entre obras, sino también las formas de participación que marcan los momentos del tejido narrativo y se incluye la categoría de obras expansión que es propuesta en esta investigación. Este último tipo de obras permite la identificación de la entrada y salida de los usuarios y evidencia los cambios de roles que estos tienen pues un usuario puede ser participante activo en diferentes momentos o, incluso, puede pensarse en las participaciones eventuales de usuarios que llegan al universo narrativo de manera superficial y no se quedan para hacer parte permanente de las comunidades de seguidores.

Por ello, el análisis de las obras del tejido narrativo conlleva un proceso de análisis de los roles creativos de los sujetos que participan del proceso. Esto no implica

que la delimitación del tipo de usuario sea el centro del análisis, pero sí implica que no puede dissociarse del procedimiento global de la investigación. Su lugar es indispensable para entender los procesos aun cuando el interés interpretativo no esté en entender los motivos personales de cada tipo de usuario, ni en su vivencia personal o biográfica al respecto. Tal exploración requeriría de objetivos centrados en la subjetividad y no en la recuperación del saber implícito en las prácticas creativas y colaborativas que se materializan en distintos medios dejan evidencia en la huella digital⁴.

Figura 1. Relaciones de participación en la construcción de un Universo Narrativo Fantástico Transmedia



Elaboración propia

Así, se evidencia en la figura 1 que los tres tipos de obras que constituyen la estructura de un universo narrativo fantástico transmedia se asocian a tipos de participación diferentes: recepción pasiva (lectura convencional en la que hay enlace y reconocimiento de las obras pero puede no haber contribución a la expansión del universo narrativo); lectura creativa (procesos de metatextualidad que pueden estar

⁴ Entendida como los registros y los rastros que quedan en la red de las actividades de comunicación, interacción, participación y creación que podemos desarrollar en los espacios digitales.

dentro del universo transmedia si contribuyen a expandir las relaciones de asociación) y apropiación creativa (expansión narrativa a través de obras derivadas que contribuyen en la narrativa de la obra núcleo). Son muchas las formas de estas relaciones, así que la figura solamente reconstruye una de las rutas iniciales que servirán de ejemplo para situar el análisis de la producción.

Sistemas canónicos y no canónicos: las obras hacen parte de sistemas que las evalúan y las sitúan en el marco de la crítica académica o instituciones de carácter sociocultural, por lo que se pueden reconocer sistemas de ubicación de las obras entre discursos hegemónicos y periféricos. Esto genera dinámicas de preservación o de olvido a las que son sometidas las obras a partir del lugar que ocupen en el sistema. Además, la posibilidad de situar las obras en estos marcos permite describir las rutas por las que transitan cuando logran circular de un sistema a otro cambiando o adoptando nuevas evaluaciones de calidad y aceptación social. Este aspecto es crucial para el trabajo pues permite hacer un acercamiento a los procesos de circulación de las narrativas transmedia a partir de diferentes formas de difusión y consumo que va desde lo sociocultural, hasta lo económico y emocional.

Las obras que hacen parte del tejido narrativo del universo narrativo transmedia pueden ser abordadas en un punto inicial de producción, pero luego demandan un rastreo de los otros momentos de transformación de las narraciones según sus funciones de núcleo narrativo, obras seminales o derivación, para determinar la evolución de las mismas en términos de la lectura social, su configuración material, su posición en el sistema de producción y el papel que desempeñan los participantes en su construcción. Para esto se proponen unas unidades de análisis sobre obras que circulan entre sistemas culturales y narrativos canónicos y no canónicos dentro de espacios de circulación que determinan no solamente su filiación institucional, sino también los espacios de interacción dados en plataformas abiertas de libre uso y apropiación por parte de los fanáticos, así como plataformas cerradas a la contribución que se centran más en procesos de consumo, fidelización y mantenimiento del compromiso emotivo, cultural y económico con la narrativa transmedia.

Tabla 3. Unidades de análisis sobre obras que circulan entre sistemas canónicos y no canónicos

Unidades de análisis en el marco del contraste entre sistemas canónicos y no canónicos	
<i>Identificación y caracterización de fuente hegemónicas</i>	Producción fantástica canónica (público especializado, obras en novela y poesía) – Obras seminales y obra núcleo.
<i>Identificación y caracterización de fuentes populares</i>	Producción fantástica popular (<i>Penny Dreadful</i> de carácter seriado y elaborados por autores no profesionales), contenido generado por fanáticos (Fandoms). Obras tanto seminales como derivadas.

Elaboración propia adaptada a las necesidades del universo fantástico transmedia a partir de los factores del sistema literario propuestos por Even-Zohar.

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

Formas narrativas diversas y otros sistemas semióticos: en la propuesta de análisis polisistemática es innegable la influencia del análisis comparativo con lo cual se establecen dos posibilidades de acercamiento básicas. La primera considera que existen relaciones que se establecen entre varias narrativas. No se especifica, como en la Teoría de la literatura Comparada, que sea una relación exclusiva entre Literaturas Nacionales o solamente entre obras literarias, sino que la mirada puede abarcar relaciones de diversa índole: diferentes géneros, diferentes temporalidades, categorías dentro y fuera del canon de la expresión narrativa textual, visual, musical o escénica; en segunda instancia, se reconoce la posibilidad de incluir sistemas de representación diferentes del verbal por lo que se trata de una teoría orientada a la semiótica. Con ello, obras de carácter plástico, escénico, visual o musical podrían hacer parte del corpus relacional de análisis, así todos estos elementos estarían “integrados en el megapolisistema mayor de la cultura y la sociedad.” (Díaz Martínez, 2014, p. 37).

Cotejar las unidades narrativas cuando éstas se materializan en diversos sistemas simbólicos no textuales como la fotografía, el video, el sonido, la representación escénica y la participación lúdica a través del juego, plantea el reto de

pensar en cómo asociar lo narrativo en un panorama de medios y lenguajes tan heterogéneo. Por ello, las unidades que se proponen inicialmente se sitúan en el reconocimiento de espacios, características de la interacción, tipos de participación y producciones resultado de los procesos interactivos que pueden ser tenidas en cuenta para la interpretación de los procesos creativos en el universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*.

Tabla 4. Unidades de cotejo para la inclusión de otros sistemas simbólicos

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

Elaboración propia adaptada a las necesidades del universo fantástico transmedia

Relaciones isomórficas entre sistemas: la narración en relación con otros sistemas de representación evidencia reiteraciones de forma, intención o contenidos en diferentes sistemas expresivos y estas repeticiones se constituyen en marcas isomórficas. Se trata de procesos que permiten la apropiación y el diálogo entre fuentes,

lo cual se da en el universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful* al generarse diálogos entre obras seminales, la obra núcleo y las obras derivadas⁵.

Tabla 5. Unidades de análisis en el marco de las relaciones isomórficas

<i>Unidades de análisis en el marco de las relaciones isomórficas</i>	
<i>Procesos creativos en el universo narrativo</i>	Repetición, reelaboración, adaptación, diseminación, sinestesia, continuidad, hibridación.

Elaboración propia adaptada a las necesidades del universo fantástico transmedia

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

Observaciones preliminares a la propuesta metodológica

En el desarrollo de la investigación el eje relacional es el que determina que estas categorías iniciales se adapten o se complementen con otras que vayan emergiendo de los procesos de análisis. Así, lo que se busca es dar el espacio para que se pueda identificar, caracterizar y entender de manera asociativa, cuáles con los aspectos relevantes de los procesos creativos que emergen en la construcción de una narrativa fantástica transmedia, a la luz de la incidencia de los ejes estéticos de lo fantástico que marcan los discursos y los modelan para potenciar la participación y la expansión narrativa.

⁵ Estos conceptos serán retomados más adelante de manera más precisa pues se trata de las nociones que describen tres momentos de la producción de las obras que conforman el tejido narrativo de un universo transmedia (nacimiento del horizonte de significación, aparición de a narrativa transmedia y diseminación). Así, las obras seminales aportan al horizonte de referentes y la mitología; la obra núcleo permite y potencia la expansión de la narración y las obras derivadas constituyen el entramado de aportes de los participantes que colaboran para la ampliación de las narraciones con sus propias propuestas.

Considerar un estudio de caso es fundamental pues se trata no solamente de un análisis de un universo narrativo ya delimitado o cuyas categorías estén dadas de antemano, se trata más bien de abordar el caso de *Penny Dreadful* como una posibilidad que permitirá determinar qué incidencia tiene el género narrativo literario en la comprensión de los procesos de producción de una narratividad fantástica transmedia, y cómo puede haber concordancias o coincidencias entre los procesos que han consolidado los fanáticos de lo fantástico en medios no digitales y que terminan aportando en el marco de los colectivos que aparecen en los entornos digitales. Igualmente, se busca entender cómo este saber literario y creativo puede potenciar la distinción de un género narrativo transmedia. Por ello, se requiere de la construcción de un andamiaje teórico relacional que se sitúe en el lugar de la interdisciplinariedad para abrir y complejizar las posibilidades de comprensión. Dicho proceso de reconfiguración teórica y metodológica se sitúan fuertemente en los capítulos 1 y 2 en los cuales se establecen los diálogos entre vertientes diferentes de la narrativa y la narratividad, así como se aborda la complejización del concepto de obra para permitir acercarse de manera adecuada al universo narrativo en cuestión.

En este sentido, el análisis del estudio de caso se consolida en los capítulos 3 y 4, a partir de los procesos creativos que se observan en el universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*. Para ello, se adoptaron dos niveles de descripción e interpretación: el primero concerniente a los procesos dados en plataformas digitales de participación abierta y espontánea en las que se identificaron tipos de participantes, formas de su participación, así como al incidencia de las plataformas y sus interfaces en el proceso creativo; en segunda instancia, se desarrolló un análisis de las plataformas institucionales y de acceso restringido o hechas para el consumo más que la creación, que también determinaban modelos y formas de interacción diferentes que incidieron en la comprensión de las relaciones entre productores y artistas reconocidos y las comunidades de fanáticos.

Ya en el capítulo 4 se recuperaron los procesos de creación para abordar un nivel no solo de la acción individual, colectiva y de la producción narrativa, sino para pensar la participación creativa como un proceso de experiencia estética múltiple en el marco de una narratividad fantástica transmedia, proceso fuertemente vinculado a prácticas

no solamente artísticas, sino socioculturales y expresivas, en relación con la estética de la ruptura que aporta el género fantástico a la construcción de un universo narrativo transmedia.

Ruta metodológica, instrumentos y recolección de datos

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

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

Este aspecto del *contacto mediado* es fundamental para esta investigación considerando que se trataba de una comunidad transnacional y dinámica en la cual los participantes no siempre permanecen todo el tiempo en las comunidades (no siempre están desde el comienzo hasta evidenciar el declive de los procesos de participación) ni sus contribuciones tienen el mismo nivel de profundidad o la misma calidad estética. En este contexto, la presencia se torna diferente a lo que tradicionalmente se plantea para contextos no digitales, por lo que también las representaciones de identidad se convierten en constructos de carácter discursivo que se elaboran en la red con intencionalidades específicas y dan cuenta de la proyección que tiene el sujeto de sí mismo, en tanto que usuario de una plataforma y miembro de una comunidad. En este sentido, reconocer a los sujetos pasa por analizar sus discursos, sus interacciones y sus formas de asociarse y construirse a sí mismos en el espacio digital (a partir de imágenes, mensajes, likes, videos, sonidos, gifs, entre otras expresiones).

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

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

a) *Multiplicidad*: entendida a partir de la dependencia que se da entre tecnologías y medios digitales y las “infraestructuras de la vida cotidiana” (p. 25), ante lo cual se debe entender el contexto material y de conectividad de la participación para pensar el acceso de los participantes a una red específica, una plataforma o una herramienta que le permita interactuar; de la misma manera innegablemente la geolocalización y el idioma de interacción marca la posibilidad de insertarse en cierto tipo de comunidades que tienen mayor circulación global que otras. En el caso de esta investigación, esta multiplicidad se relaciona con la comprensión de una *comunidad transnacional* que se consolida en diversos espacios de interacción digital; se trata de una comunidad fluctuante en la que pueden identificarse desde participantes eventuales y novatos, hasta especialistas y fanáticos militantes o artistas consagrados.

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

Esta posibilidad se justifica en que la mayor parte de la interacción en la red registra, precisamente, el paso a paso, la colaboración creativa tanto individual colectiva, permite identificar etapas y diferentes acciones creativas que llevan a cabo los sujetos: se deja evidencia de eventos como: convocatorias, concursos y trivias, así como hay un registro constante de la publicación de historias, comentarios y retroalimentación para la reescritura, recomendaciones (de herramientas e ideas para la creación) y circulación voluntaria tanto de obras propias como ajenas que se valoran tanto positiva como negativamente.

b) *El no-digital-centrismo*. Este aspecto tiene que ver con la comprensión de que incluso los estudios de carácter mediático digital son “inseparables de las demás actividades, tecnologías, materialidades y sentimientos a través de los cuales se utilizan, se viven y operan” (p.25-26) los participantes. Los medios, así como las relaciones e interacciones que desarrollamos en ellos, hacen parte de una red más amplia de contextos y prácticas socioculturales. En el caso del universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful* se encuentra que es importante la comprensión de varios contextos interrelacionados en torno a lo fantástico como estética que atrae desde hace siglos a lectores, audiencias y creadores, así como la importancia que se ha consolidado en la narratividad como una posibilidad creativa para configurar el mundo y crearlo a través del discurso.

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

Se convierte en un diseño de investigación abierta y flexible, que se puede configurar en función de las preguntas de investigación específicas que se planteen, de los contextos institucionales con los que guarda relación y las formas en que quienes participan en la investigación intervengan en ella. (p. 29)

En este sentido, el diseño de instrumentos depende de la heterogeneidad de las comunidades, sus formas de interacción, los lenguajes que se utilizan para comunicar, así como las diferentes perspectivas que contribuyen a la interpretación de la producción creativa que se da en los escenarios digitales. De ahí que se vea no solo como una posibilidad, sino como una necesidad al dialogar para ajustarse a los datos con miras a que el registro, la triangulación y categorización sean igualmente flexibles.

d) *La reflexividad*. Esta cuarta característica plantea cómo la investigación etnográfica digital tiene una ruta analítica que va desde los procesos de naturaleza explicativa, hasta análisis de carácter creativo en los cuales se produce “conocimiento o formas de saber sobre otras personas, sus vidas, experiencias y entornos.” (p. 30). Atendiendo a este principio, la investigación plantea la posibilidad no solamente de adoptar concepciones ya desarrolladas para otras narrativas transmedia, sino también plantera de manera propia cómo describir la estructura de un universo narrativo fantástico transmedia y sus ejes poéticos y estéticos de composición a partir de la comprensión de los procesos creativos que tienen lugar en su construcción. De ahí que sea importante recuperar esta ruta analítica también como una ruta de exploración interpretativa y creativa por el universo narrativo para poder encontrar las relaciones que definen sus horizontes estéticos, participativos y socioculturales.

Teniendo en cuenta estas cuatro características de la perspectiva etnográfica digital, se consideraron tres aspectos sobre sus posibilidades y formas de desarrollo de los análisis a partir del estudio de: la experiencia y las prácticas.

En cuanto al interés por el *estudio de la experiencia*, se destaca que:

Una de las dificultades del estudio de la experiencia es que muchas veces es difícil de expresar, y los intentos de comprender e interpretar su significado e importancia dependen de la inmersión del etnógrafo en ámbitos de experiencias de otras personas. También depende de identificar conceptos relacionados con *experiencias sensoriales o emocionales* (...) (p. 40)

De esta manera, en el marco de esta investigación, fue indispensable inscribirse en las comunidades a analizar, para poder tener acceso a los registros de sus experiencias creativas y de construcción de comunidad fue determinante. Así se dio en los casos de las redes sociales en las cuales se determinó que había colectivos para hacer el rastreo de su participación y su interacción. Con ello, se vio la necesidad de crear perfiles de usuarios en Fanfiction.net, Archive Of Our Own y Tumblr como lugares privilegiados para el fanfiction y también para el fanart visual; así como los perfiles creados en Pinterest, Deviant Art, Art Station y Behance para poder explorar experiencias de creación visual, audiovisual, animación y narración gráfica.

Atendiendo al valor de la exploración de lo sensorial para el análisis de la experiencia, en perspectivas clásicas se habla de formas sensoriales atadas a los cinco sentidos: vista, olfato, tacto, gusto y audición, más centrados en los procesos de percepción fisiológicos; por ello, se planteó una adaptación desde la perspectiva de la multimodalidad y se resaltó la importancia de las diferentes manifestaciones comunicativas y creativas que se producen en formatos visuales (dibujo análogo y digital, diseño de separadores de libros), plásticas (objetos de merchandising oficiales y no oficiales), audiovisuales (gifs, videos con procesos de creación y tutoriales, videos de reacciones ante una narración, videos como productos creativos con homenajes, trailers y registro de cosplays), sonoras (covers, remezclas), ludonarrativas (videojuegos en distintas plataformas) y textuales (fanfiction, escritos metatextuales, entradas de wikis, foros de discusión).

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

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

El estudio de las prácticas llevó a resaltar el reconocimiento de procedimientos, ciertas rutinas no solo de acción creativa, sino también de circulación de las narrativas, así como la secuenciación de actos de participación, comunicación y creación que daban cuenta de las decisiones sobre materiales, herramientas, conocimiento narrativo literario y audiovisual, formas de compartir el conocimiento propio para generar procesos de aprendizaje a partir de dos tipos de lógicas: *hazlo tú mismo* y *hazlo con otros*.

Aquí tuvo mucha relevancia el análisis de formatos como el *Companion book* y sus adaptaciones digitales en los blogs y video blogs de producción. Estos registros recuperados, sistematizados y analizados permitieron proponer la emergencia de trayectorias creativas que pudieran dar sentido a la reconstrucción de rutas específicas de experiencias y prácticas, todas ellas alrededor de la construcción colectiva de un universo narrativo fantástico transmedia en el que se reconocen etapas generales de su desarrollo y que implica, al tiempo, que los procesos de recorrido narrativo y creativo dependen del tipo de participación que tengan los usuarios.

Finalmente, en los dos sentidos de estudio de experiencias y prácticas se vio la necesidad de conservar los registros por fechas y plataformas debido a lo efímero de ciertas publicaciones dependiendo de la plataforma y el tipo de comunidad. De ahí que se tuviera que hacer un ejercicio de compilación documental de participaciones, interacciones en la red y productos culminados. Además, se hizo necesario el reconocimiento de las características de las interfaces, entendidas como el diseño funcional que facilita la interacción del software con los usuarios, traduciendo las operaciones complejas y automatizadas de la programación de las plataformas

digitales, en operaciones, herramientas y esquemas posibles de acción que facilitan la apropiación creativa de los usuarios en la red.

A partir de esta adecuación de los procesos de estudio y análisis, así como de instrumentos posibles para la sistematización y categorización de datos propuestos en la perspectiva de la etnografía digital, se plantearon los siguientes aspectos metodológicos:

1. Un proceso continuo, flexible y adaptativo de sistematización. Esto permitió que se pudieran analizar diferentes datos alrededor de: tendencias teóricas de análisis de las narrativas transmedia; propuestas metodológicas recurrentes en los análisis transmediales; y sistematización de los procesos creativos.

- *Sistematización de las teorías* relacionadas con la narratividad a partir de un rastreo de carácter documental en el que se cotejaron diversas definiciones de la narratividad, la transmedialidad y la noción de obra, para plantear una propuesta interdisciplinaria e interrelacionada del marco teórico que pudiera responder a un análisis complejo y dialógico con el universo fantástico transmedia.

- *Sistematización de metodologías de análisis* de narrativas transmedia a través del cotejo con la perspectiva narratológica, el concepto de obra como unidad de descripción tanto de las poéticas como de los procesos. Formas de análisis provenientes del análisis de interfaces y de mediaciones digitales que privilegian el cambio en la narración y su estructura compleja, modular y dinámica.

- *Sistematización de una ruta creativa del universo narrativo fantástico transmedia* partir del análisis de la estructura de tres tipos de obras que hacen parte del tejido narrativo y que se utilizaron como unidades de análisis de las etapas, a saber: obras seminales, obra núcleo y obras de expansión.

2. De otra parte, para el análisis interpretativo de los procesos encontrados a la luz de una propuesta estética predominante en relación con lo fantástico, se diseñaron diversas estrategias para la síntesis y la construcción de las relaciones de interacción, por ello se acudió a la elaboración de esquemas gráficos de diversa índole (de síntesis e interrelación teórica, así como reconstrucción de modelos de interfaces), rejillas de categorías por capítulos y rejillas de análisis de narraciones.

- El uso de *esquemas gráficos* para la síntesis conceptual se fue desarrollando a la par que el proceso de tejido y diálogo entre perspectivas teóricas provenientes de diferentes posturas epistemológicas. Esta estrategia se usó no con la finalidad de plantear un resumen de los contenidos, sino más bien apuntando al valor relacional de la imagen para especificar relaciones que se daban entre conceptos, nociones, teorías y propuestas de análisis. Aquí se encuentran las propuestas de estructura de relaciones y aspectos que configuran el universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*, línea de tiempo como ejemplo de una ruta de exploración del universo narrativo, esquema de la convergencia de arquetipos de personajes y menú del Fandom de Penny Dreadful.

- Las *rejillas de categorías, subcategorías y unidades de análisis* por capítulos se desarrollaron para poder plantear el paso de la discusión más conceptual y abstracta al plano de la construcción de herramientas en las que se lograra plantear formas para la descripción de prácticas y experiencias. Tal es el caso de rejillas alrededor de la estructura de la interfaz del Fandom, formas de adaptación que inciden en al transmedialización y planos de composición narrativa, entre otros.

- También están las *Rejillas de análisis de la producción narrativa*: estas fueron formuladas a la luz de la misma estructura de las plataformas pues a partir de la interfaz emergieron los criterios compositivos que orientaban la expansión narrativa dependiendo de la estructura de la información en la plataforma, así como las herramientas para la corrección, retroalimentación y circulación de las creaciones. Estas rejillas cobraron relevancia en la interpretación de la producción de fanfiction en el rastreo tanto de narraciones únicas (una sola publicación), como la de publicaciones seriadas que planteaban continuidad en los ejercicios creativos. Esto permitió la identificación tanto de modelos narrativos como de tipos de participantes que se van configurando a partir de la participación.

De esta manera, se optó por acentuar en los procesos y experiencias, más que un análisis en profundidad de los sujetos involucrados en ellos. Se hace una

contextualización de los participantes, pero a la luz de su propia práctica registrada en las comunidades.

También se consideró la estrategia de *observación participante* pero no invasiva para no alterar el tipo de participación. Sobre todo, porque estas comunidades orientadas a la interacción en el contexto digital no requieren de motivaciones para expresar su sentir o para narrar sus procesos, parte de la consolidación de estas comunidades está precisamente en el constante registro de la memoria de sus experiencias, pues se considera valiosa en la construcción de saber colectivo y en la sistematización de propuestas creativas.

El rastreo de sitios de encuentro en las redes, así como las comunidades consolidadas durante la etapa de mayor producción narrativa comprendida entre los años 2014 y 2020 (cuatro años después de culminada la serie de televisión), se hizo a partir de las recomendaciones de jóvenes entre los 19 y 23 años pertenecientes a los grupos de estudio literario a mi cargo en la Licenciatura en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Esta población si bien no estaba necesariamente dentro de las comunidades del universo narrativo en estudio, sí contaba con experiencia en procesos de colaboración y expansión narrativa por lo que sus recomendaciones sobre los espacios de interacción en el ámbito digital fueron fundamentales para hacer el rastreo inicial de las comunidades de práctica.

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

- Se recuperan trabajos desde el comienzo de la serie en 2014, hasta cuatro años después del final de la emisión (año 2020), en los que se evidencia apropiación y conocimiento del universo narrativo, además de la producción de historias que permiten comentarios, colaboración en la corrección de propuestas por parte de los miembros de la comunidad, *crowdfunding* y, sobre todo, expansión narrativa.
- En el caso de los trabajos de fanart visual, audiovisual, animaciones, tutoriales y cosplay se consideraron ejemplos que permitieran ver formas de participación e interacción entre los fanáticos y las industrias del entretenimiento a partir de plataformas abiertas para la creación colectiva, así como plataformas cerradas y de participación restringida por pago, hechas para priorizar el consumo (en el caso de

las plataformas de streaming y distribución de contenidos de narraciones derivadas como las que circulaban las novelas gráficas, se tuvo que asumir el costo de la inscripción por tiempo limitado para tener acceso a ciertos materiales, en otros casos las plataformas con manejo de herramientas digitales permitían ver los resultados y la interacción entre suscriptores, pero restringían el uso de herramientas o la publicación). Esto permitió ver dinámicas de interacción diferentes tanto en las comunidades de seguidores, como en las compañías pues en ambos casos se elaboran expansiones narrativas de diversa calidad y se diluye, muchas veces, la lógica comercial lo que permite diálogos creativos que no priorizan el lucro económico, sino el intercambio simbólico de los diferentes tipos de participantes.

Estructura de la investigación

Atendiendo a este recorrido de planteamiento del problema, hipótesis, objetivos, y metodología de la investigación, el caso de estudio centrado en el universo narrativo planteó retos para entender ya no solamente una narración fantástica o un producto audiovisual, sino un universo abierto que se transforma constantemente a partir de la participación tanto de los artistas que contribuyen en su creación con producciones u obras oficiales, como de los fanáticos creativos que colaboran para hacer parte de su configuración narrativa, creativa y simbólica, con contenidos generados desde su propia experimentación, interacción y aprendizaje. Así, este proyecto se centró en el análisis de los procesos creativos en la narratividad fantástica transmedia en *Penny Dreadful* para lo cual se abordaron varios retos como la necesidad de relacionar teorías y trabajos investigativos de diferentes áreas de conocimiento que se acercan a problemas de estudio similares pero no necesariamente se asumen de forma interdisciplinaria, y también el hecho de que no existen metodologías completas que pudieran ser adoptadas para la descripción de un universo narrativo.

Estos retos se incorporan en los ejes de análisis y problemas metodológicos que se fueron desarrollando a lo largo de los cinco capítulos propuestos, cada uno de los cuales planteó un acercamiento al universo narrativo de *Penny Dreadful* para alcanzar

la meta de configurar y describir una narrativa fantástica transmedia, así como plantear una propuesta estética que permitiera establecer los procesos de creación, comunicación y aprendizaje que tienen lugar en él y, a partir del cual, se consolidan nuevos valores estéticos, nuevas formas de autenticidad de las prácticas artísticas, así como la necesidad de un aprendizaje crítico y autónomo de la producción de narrativas digitales y transmedia.

Cada problema fue elaborado en un capítulo que sintetiza las búsquedas teóricas y los procesos de resignificación conceptuales, así como los resultados de análisis que se desarrollaron para dicho problema.

El primer capítulo presenta los desarrollos acerca del problema de la transformación del concepto de narración a partir de los nuevos medios y cómo éstos afectan la concepción estética de narrativa para llegar a formas de narratividad transmedia y, más específicamente, a la luz del análisis del universo de *Penny Dreadful*, al planteamiento de una narratividad fantástica transmedia. El recorrido que se realiza reconstruye el *giro narrativo* en las teorías del lenguaje y la literatura como un indicador de cambio que muestra la creciente importancia creativa, epistemológica y sociocultural de la narración en los contextos digitales. Además, busca establecer diálogos entre las narrativas transmedia y las nuevas formas de la narrativa fantástica que se articulan a partir de su complejidad narrativa, su multitemporalidad e intermedialidad.

El segundo capítulo desarrolla el reto de deconstruir y resignificar el concepto de obra en el marco de la narratividad transmedia, para situarlo no como un producto acabado y finalizado sino como un universo narrativo emergente que rompe los límites tanto de las concepciones tradicionales de obra de arte, como de autoría y recepción, y da lugar a nuevas posibilidades de entender los procesos de creación. En el apartado se reconoce la heterogeneidad de los sistemas de representación que convergen en el espacio digital, se aborda el paso de las narrativas lineales a las multiformes y se desarrollan las formas de transtextualidad y traducción intersemiótica como características que configuran un universo fantástico transmedia. Se llega, entonces, a la propuesta de universo narrativo como sistema operativo que permite la concreción

de múltiples mundos narrativos derivados como formas del tejido narrativo que conecta y permite la expansión del universo.

En tercer lugar, se desarrolla un capítulo que parte del estudio de caso de *Penny Dreadful* y está orientado a la descripción, análisis e interpretación de los procesos creativos que ocurren en el universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*. Este apartado hace una propuesta metodológica para la descripción del tejido narrativo y la relación entre universo y mundos derivados, que integra distintas lecturas con las relaciones entre diferentes modos del lenguaje presentes en las obras individuales y sus posibilidades a partir de las plataformas e interfaces en las cuales se desarrollan. Con ello, en el capítulo se identifican no solo los procesos creativos, sino también se caracterizan los roles que asumen los usuarios que participan en la configuración del universo narrativo.

El capítulo cuarto aborda el problema del tipo de experiencia estética que se produce en la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful*. Así, se vinculan las prácticas artísticas con procesos de apropiación del trabajo artístico que pasa de ser exclusivo y cerrado en torno a los artistas consagrados, para situarse como una experiencia expresiva y sociocultural central para las audiencias activas. De esta manera, el concepto de práctica artística se expande para situarse en una práctica creativa y colaborativa que se nutre de contextos socioculturales ligados a los medios digitales y a las narrativas de la ruptura que provienen de lo fantástico.

El quinto capítulo cierra esta investigación abriendo la mirada a aplicaciones, implicaciones o dimensiones socioculturales de las narrativas fantásticas transmedia. Partiendo de trabajos como los de Étienne Wenger (2001), Agustín Berti (2015), Claudio Celis (2017), Günther Kress (2005) y Carlos Scolari (2020), se exploran las oportunidades de construcción de comunidades de práctica creativa, para potenciar procesos de aprendizaje autónomos y autorregulados; así como se plantea la necesidad de generar procesos de lectura crítica ante el desbordamiento digital y económico de las comunidades digitales. La relación que se desarrolla aborda, entonces, tres tipos de procesos que convergen: procesos de creación, comunicación y aprendizaje que permiten situar el potencial sociocultural y expresivo de las narrativas fantásticas transmedia. Esto conduce a que se propongan acciones intencionadas en relación con

nuevas formas de alfabetización multimodal y digital, ya que los procesos de interpretación y de producción discursiva -que tienen lugar en el espacio digital- se orientan cada vez más hacia la participación y la multimodalidad.

Finalmente, se encuentra un capítulo dedicado al desarrollo de las conclusiones de la investigación, las cuales se sitúan en la convergencia entre problemas, contextos epistemológicos y posibilidades que se derivan de la caracterización del universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*. El análisis de narrativas transmedia está marcado por un horizonte dinámico que reconoce en las prácticas artísticas nuevas formas de concebir lo transmedial, ya sea que se hable de narrativas que tienden a la ficción fantástica, o a las narrativas digitales que tienen un papel central en la expansión de universos narrativos. Es la acción creativa de las comunidades y sus nuevas formas de colaborar lo que ha generado procesos de creatividad diversos y ha permitido, igualmente, dinamizar la concepción de géneros narrativos, así como las formas de apropiación de discursos, prácticas e intereses culturales. De otra parte, el contexto de consumo social en el que se sitúan muchas de estas prácticas artísticas puede parecer un obstáculo para su comprensión, sin embargo, en el marco de esta investigación se reconoce la importancia de abordar estas propuestas abierta a la acción mismas de los participantes, lo cual ha permitido la comprensión tanto de los procesos creativos, como de los roles que asumen los sujetos creativos y la incidencia de diferentes marcos institucionales que pesan sobre la interpretación y la creación. De esta manera, se ha logrado identificar y caracterizar procesos, roles, relaciones y contextos creativos que se sitúan en la vivencia de experiencias estéticas orientadas a la consolidación de comunidades de aprendizaje que, desde la apropiación, tratan de horizontalizar las relaciones de poder y pueden llevar a consumos culturales más conscientes y menos sometidos a una lógica indolente de mercado.

Capítulo 1

Configuración de una narrativa fantástica transmedia

Esta investigación tiene como punto de partida la emergencia de nuevas narratividades transmedia en el marco de lo fantástico. En general las narrativas transmedia han sido marginalizadas de los contextos académicos⁶ que, en Colombia, estudian el fenómeno de la narración en contextos literarios. Aunque existen esfuerzos por estudiar la producción transmedia, estos se han desarrollado en el marco de las teorías de la comunicación, de la economía política de la comunicación y la cultura, y de los estudios sobre nuevos medios, pero no ha tenido suficiente repercusión en la investigación literaria artística.

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

⁶ Se han abierto pocos programas académicos (sólo a nivel de postgrados) con esta orientación como el de la Maestría en Comunicación Transmedia (EAFIT); o la Maestría en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes. Así que los problemas relacionados con el estudio de narrativas y creación transmedia en contextos digitales están dados a partir de grupos de investigación en artes, comunicación o diseño, y recientemente han sido incluidos en cursos de los planes de estudio de pregrados en comunicación social y periodismo. A este panorama, aún restringido, se suma el poco interés de los estudios literarios por conocer la narrativa transmedia emergente pues la literatura digital, hipertextual y expandida es abordada eventual o superficialmente.

Así, al rastrear el desarrollo histórico de diferentes perspectivas teóricas sobre la noción de narrativa y narratividad, se evidencia una tensión entre la fuerza de la tradición teórica (preceptivas clásicas literarias, lingüística estructuralista y primeros estudios narratológicos) que le apunta a una concepción mecanizada y transformada en fórmulas de producción narrativa en las prácticas; y las perspectivas de la literatura como arte verbal (perspectiva semiótica desarrollada por Jakobson, Albaladejo y Eco, entre otros) que plantean miradas más contextualizadas, dinámicas y flexibilizadas por las necesidades expresivas. En este sentido, incluir la perspectiva de arte verbal, como punto de referencia en la investigación, potencia la consideración de las nuevas formas de narratividad resultante no solo desde *el proceso de evolución de géneros narrativos*, que permite estudiar cómo cambian, cómo se diluyen y de qué manera se hacen más complejos los conceptos de texto, narración, sujeto creativo y creación narrativa; sino también desde *los contextos de producción y recepción narrativa* en contextos digitales.

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

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

1. Delimitación del caso de estudio.
2. Exploración del concepto de narración y las prácticas narrativas, para revisar la manera en que se ha venido abordando en diversos ámbitos de las humanidades y las artes como una forma de construcción de conocimiento y creatividad, a través de lo que se ha denominado el giro narrativo.
3. Establecimiento de la diferencia entre los conceptos de narrativa y narratividad.
4. Configuración de características de las formas emergentes de narratividad en el contexto de los nuevos medios digitales.
5. Discusión sobre la narratividad transmedia desde las principales perspectivas teóricas que vienen desarrollando este planteamiento: teorías de la comunicación, teorías narrativas desde la literatura y teorías sobre medios digitales.

6. Formas en que la narrativa literaria viene explorando nuevas posibilidades en el contexto digital.

7. Y, finalmente, propuesta de una narrativa fantástica transmedia como concepto emergente que combina aspectos de la narración en contextos digitales y las nuevas formas de narración fantástica.

1.1. Presentación del Universo Narrativo de *Penny Dreadful*

Trabajos como *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, (2014, Scolari, Bertetti & Freeman) evidencian no solo el largo recorrido predigital de los relatos expandidos, sino también la importancia de los estudios de casos en un contexto en el que la creación narrativa no solamente se va transformando, sino también en el que las estructuras, formatos y géneros se dinamizan constantemente, particularmente en el ámbito de lo transmedia. En este marco, el caso que se propone como eje de la investigación es el del universo narrativo en *Penny Dreadful*, que ha pasado por varias etapas de construcción hasta convertirse en lo que se propone en esta investigación como un caso de narratividad transmedia que puede servir para plantear una forma específica denominada *narrativa fantástica transmedia*. Este universo oscila entre las estrategias dirigidas por las empresas de entretenimiento, las contribuciones espontáneas de los fanáticos y, en el medio, las producciones de creadores liminares: muchas veces aspirantes a un lugar en el mundo creativo empresarial, al tiempo que fanáticos cercanos a las comunidades de interés en línea.

En un primer momento aparece entre los años 2014 y 2016 una serie de televisión y transmisión por streaming de tres temporadas (27 capítulos en total) que sirvió como detonante de todo un universo transmedia que apareció -en paralelo- a las novelas gráficas que explicaban el origen de los personajes (precuela), un videojuego (*Penny Dreadful, Demimonde*), un juego de cartas de tarot (en formato físico) y espacios de interacción en internet de los fanáticos (Fandom, Facebook, Giphy y Youtube, entre otros). Todos estos productos desarrollaron expansiones de la historia. Además, en el

universo narrativo de *Penny Dreadful* se reconocen enlaces⁷ con textos de carácter literario, obras de arte pictóricas y musicales, folletines de horror victorianos, así como productos de la cultura popular alrededor del tema del terror y la monstruosidad (leyendas, iconografía del cine y la televisión, entre otros).

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

De esa manera, se puede evidenciar qué cambio ocurre en los sujetos que participan en la creación narrativa de las obras o producciones que constituyen el universo narrativo, por lo que podría mirarse la posibilidad de hablar de un sujeto creativo complejo cuyos roles pueden ser determinados o cambiantes, a partir de su nivel de participación. Que sea agente, es decir, un sujeto activo en el proceso tanto de creación como en el de interpretación y que logre fundir los dos procesos en uno, vinculándose su acción a la planteada en la concepción de *prosumidor*, noción tradicionalmente más orientada al contexto de industrias de entretenimiento y al ámbito de la estrategia de marca con el consumo productivo como resultado de una visión empresarial que implica una acción doble que se integra: producir y consumir. De ahí la necesidad de plantear a los sujetos en perspectiva comunicativa y estética.

⁷ Entre las obras que se encuentran referidas en la narración de *Penny Dreadful* se encuentran: *Drácula* -1897; *Frankenstein o el moderno Prometeo*, Mary Shelley, 1818; *La tempestad*, William Shakespeare, 1611; *El retrato de Dorian Grey*, Oscar Wilde, 1890, así como *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson, 1886. Además, se reconocen obras de carácter poético dadas en la producción de autores como: John Clare, Alfred Lord Tennyson, Percy Bysshe Shelley y Robert Louis Stevenson. La recuperación intertextual incluye, además, obras pictóricas como las de Paul César Helleu con su *Retrato de Alice Guérin*, 1884; Joseph Mallord William Turner con *Luz de luna* (1797) y *Pescadores del mar* (1796) y Martin Droeshout con su grabado póstumo del poeta John Donne (1632). Igualmente, se pueden reconocer referencias de la cultura popular inglesa con la inserción de canciones infantiles, canciones de cuna y anónimas como: *Ar Hyd y Nos* en inglés *All Through the Night*, canción galesa Antigua de origen celta; o *Now I Lay Me Down To Sleep*, oración para niños que era cantada como canción de cuna; y *The Unquiet Grave* canción inglesa con la que se da comienzo y fin a la segunda temporada y que data del siglo XV.

De otro lado, para el análisis del universo narrativo de *Penny Dreadful* se parte también del estudio de presupuestos del género fantástico. En particular, en el marco de esta esta investigación, el universo narrativo de *Penny Dreadful* puede ser considerado como un caso prototípico de narratividad fantástica transmedia, ya que permite abordar la articulación entre la narratividad transmedia emergente y el campo artístico de lo fantástico. La relación entre este género y el potencial narrativo transmedial ha sido explorada en algunos estudios (Clarke, Scolari y Harvey)⁸ que han recuperado casos de subgéneros específicos (Fantasía y Ciencia Ficción), pero aún no se ha desarrollado suficientemente el impacto de la selección del género en la transmedialización. Por ello, a través del universo de *Penny Dreadful* se busca enlazar tanto la exploración narrativa desde lo fantástico, como la convergencia de medios, con miras a proponer una forma específica de narratividad transmedia.

La baja inclusión de estudios sobre narratividad transmedia -en el ámbito de la investigación literaria y de los contextos académicos cuyo eje está en la creación narrativa- compagina con el interés restringido que también tienen los estudios del campo artístico de lo fantástico. Éste ha sido invisibilizado en las historias de la literatura y la cultura de corte tradicional (hasta comienzos del siglo XX), por no ser considerado un género de prestigio que pueda ser validado positivamente en el campo académico⁹. De ahí que este proyecto de investigación se plantee como meta brindar elementos que permitan posicionar el concepto de narratividad fantástica transmedia, no solo como una forma de producción cultural -dada desde los presupuestos y

⁸ M. J. Clarke (2012) publica su investigación sobre *Transmedia Television: New trends in network serial production*. Carlos Scolari elabora en 2013 *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* y posteriormente participa y compila *Transmedia Archeology: Storytelling in the borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines* (2014); finalmente se encuentra el trabajo de Colin Harvey (2015) *Fantastic Transmedia Narrative, Play and Memory across Science Fiction and Fantasy Worlds*, único trabajo que refiere explícitamente el género fantástico en un universo narrativo transmedia pero que realmente enfatiza en ejemplos de dos subgéneros (Ciencia Ficción y Fantasía, entendida esta última como relato maravilloso) sin establecer relación entre ellos.

⁹ Para aclarar esta concepción de valor simbólico en el campo académico se retoma la propuesta de Pierre Bourdieu en su libro *Campo de poder, campo intelectual*, en el cual plantea que “ las instancias de consagración y difusión cultural, tales como las casas editoras, los teatros, las asociaciones culturales y científicas, a medida, que el público se extiende y se diversifica, el campo intelectual se integra como sistema cada vez más complejo y más independiente de las influencias externas (en adelante mediatizadas por la estructura del campo), como campo de relaciones dominadas por una lógica específica, la de la competencia por la legitimidad cultural.” (Bourdieu, 2002, p. 11).

consideraciones de dinámicas creativas expandidas que conjugan diálogos entre disciplinas artísticas y comunicativas, así como entre sujetos que crean y consumen en el espacio digital- sino también como una forma que facilite los estudios sobre género fantástico en el ámbito de la producción digital contemporánea.

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

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

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

1.2.1 Giro narrativo en las teorías del lenguaje

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

a) Estudios de oralidad desarrollados por Walter Ong en *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra* (2006), trabajo que estudia el impacto de la narración oral en la posterior aparición de la escritura.

b) Estudios lingüísticos que abordan la narración en tanto que estructura compuesta por palabras, oraciones y formatos textuales; en esta perspectiva los textos narrativos se entienden a partir de unidades de composición lingüística (niveles morfológicos, sintácticos y semánticos). Además, se incorporan las dimensiones: social, histórica y cultural, como determinantes para la narración y los géneros literarios. Esta concepción se toma de la propuesta teórica de Teun A. Van Dijk en *Estructuras y funciones del discurso* de 2001.

c) Luego, se plantea la aparición de un *giro narrativo* en el contexto filosófico, teniendo como referencia la propuesta de Richard Rorty sobre los límites del lenguaje y su naturaleza contingente, falible, que sitúa a la filosofía como una narrativa más para explicar el mundo.

d) Finalmente, se presenta la perspectiva de Hayden White quien entiende el texto histórico como artefacto literario (se retoman elementos de los textos *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*, 1992, y *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*, 2010), con lo cual deja ver el papel de la narración no solo como herramienta de construcción de memoria y cultura, sino también como creación estética.

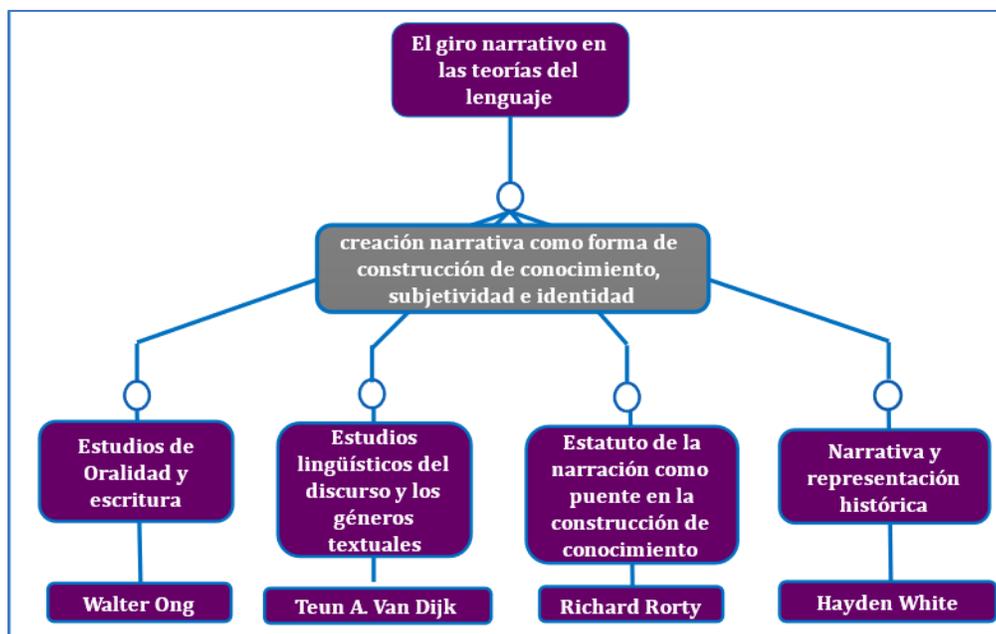


Figura 2. Líneas de desarrollo del giro narrativo en las teorías del lenguaje.

a) La oralidad frente a la construcción narrativa

La oralidad, como forma inicial de la comunicación verbal y pilar de la construcción narrativa, es uno de los aspectos centrales en la obra de Walter Ong (2009), *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. Ong considera que “la narración es en todas partes un género muy importante del arte verbal, que aparece regularmente desde las culturas orales primarias hasta el avanzado conocimiento de la escritura y el procesamiento electrónico de la información” (p. 137). Hay en su planteamiento un primer acercamiento a la naturaleza de la narración pues se trata de un género discursivo que se encuentra en diferentes épocas y contextos culturales y al ser un género histórico alberga diferentes formas del discurso. De ahí que el autor plantee que se encuentra tanto en las prácticas orales, como en las formas del discurso en el contexto digital. Otro aspecto relevante está dado por su naturaleza de *arte verbal*, pues reconoce su estructura de comunicación estética literaria y no solamente su papel en la comunicación cotidiana. Ong plantea que la narración se convierte en una forma de la conciencia humana que permite moldear no solamente el mundo y la realidad, sino también la identidad. De ahí que se evidencie su importancia cuando se plantea que:

La narración es capital entre todas las formas de arte verbal porque constituye el fundamento de tantas otras, a menudo incluso de las más abstractas. El ser humano

procede del tiempo. Aún detrás de las abstracciones de la ciencia, se encuentra la narración de las observaciones, con base en la cual se han formulado las abstracciones. (2009, p. 137)

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

Este aspecto demiúrgico de la narración puede llevar a considerar su naturaleza intertextual (aunque tal vez fuera mejor decir *internarrativa*, ya que no todo refiere a fuentes textuales). Las primeras novelas nacen de la acumulación de anécdotas y narraciones episódicas que empiezan a sucederse y a concatenarse, con lo cual se empezó a dar una relación de referencias cruzadas que permitió ubicar el germen o la semilla de una narración en otros relatos (tal es el caso de los mitos como motor narrativo de la épica y de la tragedia, en el caso de la cultura griega clásica). Luego, los mitos o narraciones de origen y sus derivados o reelaboraciones se fueron haciendo cada vez más complejos, hasta formular lugares comunes en las narraciones que llegaron a volverse modelos de narración (modelos de sujetos, espacios y situaciones que se convirtieron con el tiempo en arquetipos, es decir, en imágenes que recuperan estructuras de pensamiento y de vivencia cultural típicas de colectivos que se van heredando y reelaborando en los relatos de los colectivos).

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

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

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

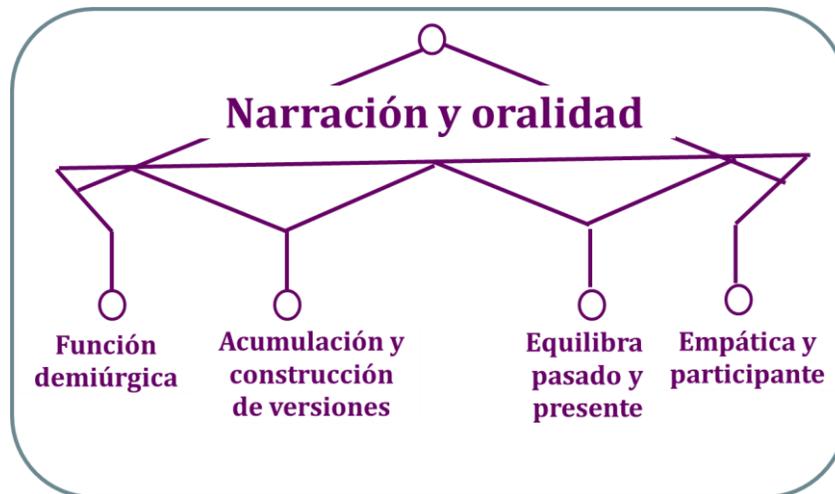


Figura 3. Aspectos de la narración desde la teoría de oralidad.

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

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

en la comunidad, ya que se valida como narrativo a partir de convenciones socialmente negociadas y establecidas.

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

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

Al examinarse los casos de nuevos discursos se pueden identificar las marcas o estrategias recurrentes y distintivas. Esta revisión lleva a los estudios del discurso a determinar que no existen estructuras permanentes ni exclusivas de un tipo textual que

no puedan ser encontradas en usos más prosaicos del lenguaje, pero sí es posible establecer elementos recurrentes que identifiquen la estructura composicional de un tipo de discurso. Tal estructura se va construyendo en varios niveles: gramaticales y no gramaticales. Los primeros estarían en relación con las normas de uso de la lengua que han sido aceptadas socialmente y rigen las emisiones tanto literarias como no literarias; mientras que las formas no gramaticales operarían como estructuras extras, como dimensiones que transforman y disponen la materialidad del discurso desde normas no gramaticales (se constituyen en operaciones de organización de la información que permean todos los niveles de la estructura: adición, supresión, generalización y construcción, entre otras). Los discursos literarios seriales, por ejemplo, plantean finales abiertos que permiten generar expectativa y conducir al lector hacia el siguiente producto narrativo en el afán de darle cierre a la historia, lo cual no implica corrección o incorrección en el manejo de la norma de escritura, pero sí evidencia una organización estratégica para comunicar de forma específica con el lector.

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



Figura 4. Aspectos de la narración desde la Teoría Lingüística del Discurso.

c) El giro narrativo en filosofía

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

Sierra presenta la concepción de Richard Rorty (filósofo norteamericano, 1931-2007) quien establece que el giro narrativo “sería parte de un giro global en contra de la teoría y hacia la narrativa [...] Ese giro sería un símbolo de nuestra renuncia al intento de reunir todos los aspectos de nuestra vida en una visión única, de reescribirlos mediante un único léxico” (2015, p. 13-14). El autor plantea que desde ciertos ámbitos la filosofía viene cuestionando el alcance y eficiencia del material lingüístico como forma de expresar el conocimiento. Se trata de una mirada que considera que el lenguaje empleado con finalidad teórica no tendría carácter universal ni verdadero, sino que se trataría de un lenguaje que lleva -de manera insalvable- la marca de su contingencia, de su falibilidad, por lo que Rorty establece que la filosofía no tendría estatus teórico, sino que se trataría de una narrativa esencialmente aceptada para un campo de conocimiento, pero que como tal, sería solamente una versión parcial de la realidad desde una perspectiva específica, no un discurso universal.

De ahí que Sierra establezca que “la filosofía es una narrativa más entre otras narrativas, como la ciencia y la literatura: no hay una filosofía primera en la forma de un metaléxico fundamentador de nuestras prácticas epistémicas y morales” (2015, p. 14). No hay teoría posible dado que el lenguaje es multiforme, polivalente y se adecúa contextualmente a las comunidades de habla, por lo que no tendríamos contenidos permanentes en *metaléxicos* (denominaciones conceptuales aplicables a todos los contextos sociales y todos los casos), sino “*teorías momentáneas del significado*” (2015, p. 15). De ahí que no existan normas a priori que sean universales y trascendentales,

sino que estas son provisionales y se ajustan al contexto de emisión para producir la significación. La construcción narrativa está enraizada profundamente en el contexto de su producción, a partir del cual establece estructuras de relación entre elementos que soportan la significación. De esta manera, su base composicional está marcada por la subjetividad, la naturaleza de los códigos que utilice y el espacio de interacción en el que se construya.

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

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

La implicación de esta perspectiva indicaría que el proceso interpretativo (dado a partir de los diferentes usos del lenguaje) es sustancialmente un proceso creativo situado en el lector, es decir, que no se trata de una relación de decodificación (aunque este proceso sea prioritario y esté ubicado al inicio de la interpretación), sino más bien, de un proceso de creación de significación, no solamente se actualizan contextos sino que se construyen rutas de significados y se hacen hipótesis sobre los posibles enlaces entre los contenidos, el contexto y la intencionalidad de los autores-creadores. La habilidad imaginativa sería un componente sustancial del proceso interpretativo y sería un aprendizaje obligatorio para poder comunicar (ya sea en contextos cotidianos o de carácter estético). Lo que particulariza esta habilidad creativa es que no se trata,

solamente, de procesos de formulación de hipótesis o de reconocimiento de digresiones en los usos lingüísticos, sino que se requiere de la habilidad para adaptarse a nuevas reglas combinatorias de los materiales, nuevas formas poéticas, nuevos estilos narrativos que se separan de la tradición o de los usos cotidianos. La habilidad imaginativa se sitúa en el reconocimiento y apropiación de nuevos usos de los materiales y nuevas construcciones tanto lingüísticas como narrativas que configuran la propuesta de un autor o, incluso, una nueva forma de expresión narrativa, como en el caso de los artistas, fanáticos y creadores liminares que contribuyen en la construcción del universo de *Penny Dreadful*.

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



Figura 5. Aspectos del giro narrativo en filosofía.

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

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

- 1) Las obras literarias pueden entenderse como instrumentos de conocimiento.
- 2) Parte de ese conocimiento puede ser evaluado de manera significativa e interdisciplinaria, así como interpersonal y objetivamente.
- 3) Estos saberes interdisciplinarios pueden entenderse como experimentos mentales.

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

d) Narrativa y representación histórica

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

(Hayden White, 1992, p. 17)

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

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

Además, se puede reconocer que la historia llega a nosotros como “una forma procesada, no como datos brutos o información almacenada en un archivo o banco de datos. Es sólo como conocimiento representado, escrito, filmado, videograbado, fotografiado, dramatizado, y narrativizado, que el conocimiento histórico entra en el ámbito público” (2010, p. 211). Solamente a través de la narración el discurso de la historia cala en el ámbito popular y no sólo es reconocido, sino interiorizado y reproducido por los colectivos. La historia encuentra en la forma de la narración el efecto de totalidad, de continuidad y de coherencia, pues los datos sin tratamiento no

tienen en sí mismos lógica o concatenación. La narración permite el surgimiento de la historia como conciencia que es recordada y enlazada a la experiencia de mundo de la comunidad para explicarla. White plantea que la historia sólo se da si es contada y que toda narración es una versión (aceptada, validada y buscada), una mirada que explica al colectivo desde un ángulo de evaluación específico.



Figura 6. Aspectos de la narración desde la historiografía.

A partir de la discusión de las cuatro perspectivas sobre el papel representativo y creativo de la narración, en marcos disciplinares diferentes (estudios de oralidad, lingüística, filosofía e historia), se pueden encontrar convergencias en las funciones o propósitos que mantienen las narraciones en diferentes contextos epistemológicos. A partir de esto, podría empezar a hablarse de una noción de narración que relacione distintos ámbitos de conocimiento, diferentes sujetos, funciones sociales y elementos estructurales; a este principio de confluencia le denominaremos *narratividad*¹⁰, como capacidad generadora, imaginativa y representativa de toda narración.

¹⁰ El término de *narratividad* aparece en el siguiente apartado desarrollado en más detalle, como parte de la propuesta del estructuralismo ruso y le apunta a unas cualidades transversales en todas las producciones narrativas independientemente de su contexto sociocultural, es decir, que se trataría de un principio connatural a todas las narraciones ya sea que se den de forma lineal o multilínea, oral, escrita o multimodal.

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

Los cambios históricos en la producción narrativa han dado como resultado nuevas formas o géneros que evidencian procesos alejados de la preceptiva clásica de la literatura (establecida por pensadores como Platón, Aristóteles, Horacio y Boileau). Por ello, para dar cuenta de la movilidad de los conceptos de narrativa y de géneros en el contexto de los estudios literarios, se mostrará el cambio que se ha producido desde: **a)** las *preceptivas clásicas* de la literatura que hicieron su aparición en el siglo V a.c. y estuvieron en vigencia hasta entrado el siglo XIX, como normativas tradicionales de construcción textual. Estas teorías tradicionales han insistido en la mecánica de la escritura y el uso de técnicas retóricas, dejando de lado la concepción estética literaria. Luego, se presenta **b)** la perspectiva de la *narratología* como forma de entender la narración en tanto que estructura específicamente literaria. Para ello se acude a dos teóricos que abordan este tipo de análisis: Roland Barthes (2001) en “Introducción al análisis estructural del relato” y Todorov Tzvetan (2001) en su texto “Las categorías del relato literario”. Para finalizar el recorrido, **c)** se plantea una tercera perspectiva del concepto de narrativa desde la mirada del *arte verbal*. Esta concepción aparece en el siglo XX respaldada por teóricos estructuralistas rusos como Roman Jakobson (*Arte verbal, signo verbal, tiempo verbal*; 1970, 1985 y 1995); y será continuada luego por Tomás Albaladejo (*Teoría de los mundos posibles*, 1986) y Umberto Eco (*Los límites de la interpretación*, 1992), entre otros.

1.3.1. Tradición y preceptiva

Platón desarrolla su visión de la poesía en *La República o el Estado* (1941), texto en el que abordó consideraciones sobre el papel social del arte, la imitación como motor del quehacer artístico y aspectos relacionados con la elaboración de las obras literarias en cuanto a sus partes constituyentes, sus temas típicos, los enlaces con la cultura y los modelos de textos de mayor calidad estética, desde la necesidad de edificar una sociedad digna de perpetuar en el tiempo. También resalta el carácter formativo del arte y cómo debía ceder a la conveniencia de instancias de poder que resaltaban unas obras sobre otras e incluso condenaban la expresión pasional y emotiva derivada de la

experiencia con la obra. Sus planteamientos oscilan entre el juicio moral y el estético, aun así, sentarían las bases para discusiones posteriores ya centradas en las características del arte literario en cuanto a su técnica y a su estructura.

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

1.3.2. Aportes de la narratología: nociones de narración y narratividad

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

Más adelante, con los aportes de Algirdas Julius Greimas se plantea el concepto de *narratividad* como una “propiedad textual” (Asensi, 2003, p. 329). Su propuesta de

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

Así, Greimas establece que dentro de la narratividad se identifican secuencias narrativas que se construyen desde dos aspectos del relato: *los actantes* (noción retomada de Propp) como unidades discretas, que pueden darse de manera independiente y encontrarse de manera autosuficiente en los textos. Y las unidades integrantes o subordinadas (llamadas *predicados*), construcciones que dependen estrechamente de su vínculo con los actantes para cobrar sentido pleno en el entramado de la narración. Concibe, además, que la narratividad no está restringida a textos literarios narrativos, sino que cualquier texto¹¹ puede estar dotado de narratividad si manifiesta la progresión de un mensaje, por cuando construye narración. Así, la narratividad sería la cualidad de la progresión o del desarrollo de las acciones y no se restringe a una lógica lineal. Esta cualidad de la progresión tampoco estaría restringida a la textualidad impresa, sino que se trasladaría a procesos de expansión que pueden encontrarse en medios digitales ya que desarrollan relatos desde la diversidad material, temporal y contextual.

Otro acercamiento de la narratología se desarrolla en la teoría de Gérard Genette quien “apunta a la necesidad de distinguir entre *texto* y *architexto*. El primero se

¹¹ El texto es entendido como una unidad que supera los límites de la frase o el párrafo, se trata de un “producto verbal -oral o escrito- es la unidad mínima con plenitud de sentido, que se establece mediante procedimientos de negociación entre emisor y receptor, y que se mantiene en una línea de continuidad de principio a fin.” (Centro Virtual Cervantes, 2020). Esta unidad compleja implica no solamente su estructura y composición sino, también, las relaciones entre sujetos, el contexto en el que se produce, la autenticidad de la situación comunicativa y su progresión temática.

corresponde con la realización concreta, empírica e histórica de una obra literaria; el segundo se identifica con un modelo abstracto en el que coincidirán cierto número de géneros empíricos” (Asensi, 2003, p. 395). Estos dos conceptos establecen que puede narrarse atendiendo a *modelos* que sirven como formas de agrupar características comunes y que pueden estar presentes en grupos de relatos; a la vez, también se pueden encontrar formas nuevas de la narración en casos concretos que dinamizan los modelos precedentes o sientan la estructura de nuevos patrones. Unos y otros se combinan para dar pie a teorías provisionales de la narración.

Para cerrar con los aportes de la perspectiva narratológica, se reconocen tres niveles de la descripción de la narración que identifican los aspectos de narratividad, es decir, aquellos elementos que subyacen en la estructura potencial de todas las narraciones y que han sido propuestos en las teorías de Julien Greimas -*Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (1982)-, Roland Barthes (2001) en “Introducción al análisis estructural del relato” y Todorov Tzvetan (2001) en su texto “Las categorías del relato literario”. De la coincidencia de estos tres autores se sintetizan tres niveles: el primero que describe las unidades narrativas básicas; el segundo que identifica la lógica de organización en la construcción de una estructura de acciones; y, el tercero, que enfatiza en la manera en que se cuenta la historia en el proceso de la enunciación.

Tabla 6. Planos de la composición narrativa

Planos de la composición narrativa		
Unidades básicas	Unidades Actanciales	Cumplen funciones o trabajos dentro del relato (sujeto, objeto deseado, destinador de saber o destinatario, oponente o ayudante)
	Unidades predicativas	Su objetivo es integrar a las unidades actanciales. Pueden ser: funcionales (cuando la unidad abre posibilidades de alternativas a la narración para que continúen o se expandan) o indiciales (aportan información sobre algún ser, objeto, tiempo o espacio en la narración; se constituyen en huellas que configuran el contexto de la narración).
Lógica o sintaxis de las acciones	Sintaxis narrativa cuya unidad es la secuencia (que actualiza combinaciones particulares de las 3 funciones básicas)	Se trata de describir secuencias posibles (no fijas): Función de apertura (acto que debe llevarse a cabo) Función de desarrollo actual Función de cierre (cierra un proceso mediante la consecución de un resultado).

Relación entre enunciaci3n y enunciado

Enunciaci3n (discurso)
Enunciado (historia)

Enunciaci3n: la historia se cuenta de un modo determinado (visi3n del sujeto externo al texto que construye el enunciado).

Enunciado: alguien cuenta la historia desde una perspectiva espec3fica (Relaci3n entre el narrador y el personaje en la que el narrador puede: saber todo, saber lo mismo que el personaje o saber menos que 3l).

Elaboraci3n propia. Se consideran los elementos coincidentes en la composici3n estructural de la narraci3n desde las propuestas te3ricas de Greimas, Barthes y Todorov.

Entender las dimensiones de composici3n de narraciones espec3ficas permite identificar cu3les son las caracter3sticas y unidades de an3lisis que se reconocen como integrantes de la narratividad, es decir, aspectos que no son ya de unas narraciones espec3ficas, sino que subyacen en la estructura potencial de todas. Al respecto, con la llegada de los medios digitales se puede ver que se mantienen las dimensiones de la estructura, pero se ampl3a el rango de tipos de relaci3n entre acciones, tipos de enunciados que reflejan perspectivas y tipos de sujetos de enunciaci3n. Ya en el an3lisis de las narraciones que conforman el universo narrativo de *Penny Dreadful* se abordarán estos niveles composicionales para establecer el aporte de la narratividad transmedia por cuanto le permite a los fanáticos la apropiaci3n de los modelos y estructuras narrativas de distintas tradiciones para generar sus propios patrones y sus propias redes de conexi3n de acciones, ya no al interior de una sola historia, sino en la construcci3n de un tejido narrativo de derivaciones y di3logos en constante expansi3n.

1.3.3. El concepto de narrativa literaria como arte verbal

La concepci3n de la narrativa literaria como arte verbal aparece, claramente, en el siglo XX respaldada por te3ricos estructuralistas rusos como Roman Jakobson (*Arte verbal, signo verbal, tiempo verbal*; 1970, 1985 y 1995); y continuada luego con trabajos como los de Tom3s Albaladejo (*Teor3a de los mundos posibles*, 1986) y Umberto Eco (*Los l3mites de la interpretaci3n*, 1992), entre otros. Esta perspectiva se desarrollar3 a partir del concepto de po3tica que viene a ubicarse como la estructura composicional que define las formas de la construcci3n art3stica literaria.

En palabras de Jakobson el estudio espec3fico de la literatura como arte reside en la concepci3n de *po3tica*, entendida en el siglo XX como el “an3lisis cient3fico y

objetivo del arte verbal, dividido a partir de dos grupos de problemas: sincronía y diacronía” (Jakobson, 1995, p. 121). La finalidad de esta concepción de poética es describir de qué manera el arte verbal se diferencia de las producciones verbales no artísticas y de las obras artísticas de carácter no verbal. Los estudios de poética buscaron reconstruir el recorrido cultural e histórico (perspectiva diacrónica) del canon literario de manera evolutiva, en contraste con el canon literario en una época específica (perspectiva sincrónica). Al entender la narración literaria como una forma de arte verbal se puede establecer una relación con la creación narrativa en diferentes contextos, atendiendo a que las formas de narración que emergen de nuevas condiciones de producción tienen un carácter creativo interdisciplinario, es decir, no se ciñen exclusivamente al material lingüístico, sino que vinculan elementos de diferentes medios para producir creaciones artísticas narrativas nuevas. Tal es el caso de las formas narrativas artísticas que emergen del contexto de los medios digitales como es el caso de las narrativas transmedia.

1.3.4 Metamorfosis de la literatura lineal al hipertexto literario

El final del siglo XX y el comienzo del siglo XXI ha sido un tiempo propicio para la consolidación y la apropiación de los medios digitales, por lo que se han dado narraciones literarias cada vez más elaboradas y relacionadas con las características de estos medios. De ahí que aparezca como antecedente de las narrativas transmediales el concepto de hipertexto literario¹². Esta noción ha sido estudiada por investigadores como George P. Landow (*Hipertexto: La convergencia entre la teoría crítica contemporánea y la tecnología*, del año 1992 y “Cómo nos trasladamos más allá del libro” En: *El futuro del libro*, 1998); y Janet Murray (*Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, publicado en 1999) cuyo trabajo ha sido continuado, en el contexto hispanoamericano, por analistas como Susana Pajares Tosca (*Literatura*

¹² Este concepto de hipertexto es desarrollado de manera inaugural por G. P. Landow (1992, 1997 y 2006) quien describe el impacto que tiene la aparición de una nueva tecnología en la concepción del sistema de la escritura. Lo escrito como sistema de representación y comunicación está compuesto por elementos constitutivos (la obra, el autor, el lector y el medio) y por relaciones entre estos elementos. Por ello, la aparición del hipertexto viene a modificar la forma en que los elementos constitutivos se relacionan entre sí. Los hipertextos, en las teorías de los años 90, no hacen énfasis en la ficción o la literatura; es en la segunda etapa (comienzo del siglo XXI) que se hace da mayor atención a los hipertextos literarios.

digital: El paradigma hipertextual, 2004) en España y Jaime Alejandro Rodríguez (*Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*, 2011) en Colombia, entre otros. El concepto planteado por Landow describe un “texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos, cadenas o recorridos a una textualidad abierta, eternamente inacabada” (Landow, 2009, p. 24).

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

George Landow en su tercera versión de *Hipertexto 3.0: teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización* (2009)¹³ establece una conexión entre la teoría de la literatura y los estudios de hipertextos informáticos en los años 90, a partir de lo cual evidencia un cambio en la producción narrativa que pasa de “nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad (a) multilinealidad, nodos enlaces y redes” (Landow, 2009, p. 24). El punto de partida está dado por el concepto de texto ideal que propone Barthes en su obra *S/Z* (2004). Allí, Barthes define que el texto ideal debe ser una “*galaxia* de significantes y no una estructura de significados” (Barthes, 2004, p. 2), con esto lo más relevante sería la red de materiales con carga simbólica que coexisten y se relacionan sin imponerse sobre las otras formas y que constituyen una obra abierta, plural e ilimitada. Lo que describe Barthes es el texto ideal, multidimensional y plurisignificativo. Se trata de un ideal de texto abierto literario que logra materializarse de manera compleja con la aparición de los medios digitales.

En este mismo sentido, la narrativa literaria multiforme¹⁴ y predigital ha sido un tema de importancia para autores como Janet Murray (1999), quien ha recuperado el

¹³ Landow publica su primera versión de Hipertexto en 1992, Hipertexto 2.0 en 1997 e Hipertexto 3.0 en el año 2006.

¹⁴ Murray define las narraciones multiformes como formas que superan los formatos textuales lineales. Se trata de narraciones que desarrollan diferentes versiones de una historia que aparece fragmentada y que debe ser reconstruida a partir de múltiples puntos de vista. (*Hamlet en la Holocubierta*, 1999)

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

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

En el caso de los productos literarios concebidos desde su origen como digitales se dan otros procesos como el de dinamización de la concepción de géneros literarios; transformación de la función de los escritores y los lectores literarios que establecen vínculos más estrechos a partir de la intertextualidad radical con otras obras y cooperan tanto en los procesos de creación como en los de interpretación.

Finalmente, los estudios sobre hipertexto, en el contexto colombiano, se desarrollan en la propuesta de Jaime Alejandro Rodríguez (crítico literario, profesor de literatura y autor de narrativas digitales) quien plantea la existencia de una *ciberliteratura* que metamorfosea la literatura tradicional y la relee, reconociendo en ella “no son solo exploraciones de los límites de la página escrita, sino también posibles modelos para la escritura electrónica” (Rodríguez, 2011, 41). El autor establece que las técnicas de experimentación son propias del sistema literario y que el contexto digital hace las veces de potenciador. Así, antes el texto impreso luchaba contra los medios predigitales que lo restringían y lo contenían, mientras que -actualmente- el hipertexto

se disemina en los medios digitales asumiendo una libertad radical con fronteras dinámicas.

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

1.4. Formas narrativas emergentes en los medios digitales

1.4.1. Diálogo de materialidades: tradicionales análogas y formas digitales

En el contexto de los medios digitales, las narrativas que emergen tienen la posibilidad de vincular medios y modalidades de distintos lenguajes que se mezclan y transponen para crear narraciones multimodales¹⁵. En este contexto, el proceso de transformación de la materialidad de las narraciones no es necesariamente un ejercicio de superación del código textual imperante hasta la primera parte del siglo XX, sino que se trata de una actualización y recontextualización de distintos códigos que se conjugan para contar historias. La narración adopta formas proteicas: el relato se transforma en sonido o voz; se vuelve imagen -ya sea estática o dinámica- para contar; se pueden encontrar formas narrativas que permiten la interacción y la exploración de los espectadores por lo que se trata de narraciones abiertas e inacabadas. Viejas materialidades laten en el seno de las nuevas formas digitales: la radiodifusión se recupera en el podcast; la narración secuencial hace parte de la novela gráfica; y el comic tiene su reelaboración en el ebook ilustrado; las formas del cine permean los videojuegos que reciben una gran cantidad de herramientas del manejo de perspectiva en cámara, la construcción de planos evidencia un manejo fotográfico y aparece el diálogo lúdico que proviene de los juegos de rol. Las formas cambian y se mantienen en nuevos espacios, no desaparecen, sino que se mezclan e influyen mutuamente.

¹⁵ Narraciones que según Kress (2005) asocian de manera simultánea y complementaria modos de significación como el textual, visual, sonoro y audiovisual, entre otros, para comunicar y representar, atendiendo a la complejidad de la comunicación en entornos digitales.

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

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

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

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

En las propuestas de David Marshall y Lev Manovich se evidencia una lectura crítica sobre la emergencia de nuevos medios en el marco de la computarización y cómo

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

Otra mirada los nuevos medios es dada por Lev Manovich en su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital* (2005). Allí, el autor establece algunos principios que marcan la identidad de los medios de comunicación a partir de los años 90 en relación con el cambio de función que tienen en relación con los computadores. El uso de la computadora como herramienta de cálculo, artefacto de comunicación o mecanismo de control de información pierde terreno y se plantean usos más abiertos: el computador deviene un procesador de medios, un espacio para la relación y la creación digital. Dada esta apertura del espacio y las herramientas digitales disponibles, Manovich considera cinco aspectos que identifican las nuevas formas de producción:

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

b) *Modularidad*: esta característica corresponde a la “estructura fractal de los nuevos medios” (Manovich, 2005, p. 75). Los macroelementos se presentan como agrupaciones que incorporan elementos de menor escala, que logran mantener una

identidad propia sin ceder a la de sus componentes más amplios. Así, puede reconocerse la fotografía, la música y la pintura, como elementos insertos en una unidad a mayor escala como una película y aunque la componen no pierden su capacidad de ser interpretados desde su estructura individual. La modularidad puede incidir en la materialización de los vínculos de intertextualidad que antes eran mencionados como referencias (mencionados explícita o implícitamente en las narraciones) ahora pueden ocupar un espacio material en la construcción de narrativas digitales, sobre todo cuando estas se expanden en nuevas narraciones derivadas.

Luego se encuentra **c)** la *Automatización* entendida como un proceso vinculado con la codificación numérica y la modularización que conduce a acciones o procedimientos que escapan al control humano. Dichas operaciones son realizadas de forma automática y no intencionada por los sujetos que interactúan en ambientes digitales controlados y organizados de forma previa para crear, modificar o mejorar las narraciones a partir del uso de plantillas, herramientas y acciones automáticas que traen tanto programas como plataformas de uso. A partir del uso de plataformas digitales la automatización adopta niveles diferentes: desde la incorporación de herramientas para trabajo de imagen digital que permiten hacer producción audiovisual o autoedición de libros digitales, hasta páginas web que permiten compartir matrices de programación para videojuegos o para animar breves secuencias narrativas.

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

Y finalmente, el quinto aspecto corresponde a la **d)** *Transcodificación* como principio de afectación e influencia mutua entre la capa informática y la capa cultural

que redundan en la *integración de códigos* de la cultura, la comunicación y la significación en la producción que se hace en medios digitales. Este aspecto permite una producción de carácter intertextual, transdisciplinar e intersemiótico (uso de diferentes sistemas de signos) en cuanto a la materialidad de los productos digitales.

Lev Manovich plantea que la lógica de los antiguos medios no daba lugar a la producción variable pues se centraba en la reproducción entendida como copia, sin embargo, su evaluación es demasiado categórica. Incluso en el caso de la “copia” de libros, las versiones que se encuentran son múltiples, ya sea por la tipografía, por la dimensión y el diseño de la página o por el uso de ilustraciones e, incluso, de notas de lectura que aclaran y matizan el texto. Esta mirada de variabilidad prototípica en los medios tradicionales no es considerada por Manovich, pero será recuperada de los presupuestos de Janet H. Murray, como se describe más adelante.

1.4.3. Necesidades comunicativas emergentes en los medios digitales

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

Además, las nuevas formas de comunicación estarían determinadas no sólo por la tecnología que se utiliza¹⁶, sino por nuevas condiciones sociales, intencionalidades y expresiones de la cultura. David Marshall en *New Media Cultures* (2004) da un ejemplo esclarecedor con el caso de la transformación de la novela. La novela tiene un desarrollo técnico ya que “como libro depende de las tecnologías de reproducción, impresión y distribución masiva; pero también depende del desarrollo cultural de la narración que le ha permitido ser expresada en forma narrativa, a partir de la expansión de la

¹⁶ Las nuevas tecnologías incorporan potenciales creativos intrínsecos que son aprovechados por los individuos, pero no significa que la creación en contexto digital sea solamente un reflejo del avance en herramientas nuevas para la comunicación y la interacción. La creatividad está primordialmente en el sujeto.

alfabetización y la emergencia de la impresión en lenguas vernáculas” (Marshall, 2004, p. 1). Se trata de un proceso de cambio doble: material y narrativo que termina enlazado. Cuando aparece la imprenta se generan procesos de consumo del libro diferentes, se abren espacios para la lectura masificada que se consolidan con el tiempo. El aumento de la producción favorece los procesos de alfabetización pues se puede acceder a los textos y la lectura se va haciendo cada vez más íntima. Al tiempo, las formas de narración cambian y aspectos como el tipo de narrador y los formatos narrativos se diversifican (novelas escritas en forma de diarios, de cartas, de autobiografía, novela de folletín, entre otras). Cada cambio de formato puede convertirse en una poética específica que el autor propone a partir de su experiencia en el mundo, sus necesidades expresivas y su relación (conflictiva o de aceptación) con el canon estético de su época.

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

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

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

1.4.4. Formas heterogéneas en la producción de discursos

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

En este contexto, se evidencia que a pesar del papel activo de los usuarios que tratan de apropiarse diversos procesos y niveles de producción, van apareciendo nuevas exclusiones y jerarquías; los usuarios tratan de modificar su posición subalterna con respecto a los productores tradicionales, pero terminan estableciendo nuevas jerarquías y subalternidades en sus propios grupos empíricos de producción: para mantenerse en ciertas comunidades de usuarios hay que generar discurso público

constante o tener conocimientos específicos técnicos y disciplinares, que terminan siendo condiciones de validación del discurso propio.

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

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

1.4.5. Otras formas de interpretación

Las relaciones entre los usuarios y los medios digitales se ven reflejadas en los procesos de interpretación. Una tarea de lectura, antaño concebida desde la lógica del libro impreso y los lugares de custodia de su materialidad (bibliotecas, sobre todo), planteaba retos en términos de tiempo, profundidad interpretativa e intertextualidad entre las fuentes. En cuanto al tiempo, la lectura se orientaba a partir de la linealidad de la obra y de la posibilidad económica de acceso a la misma. Actualmente, la digitalización de las obras y la heterogeneidad de los materiales narrativos, en el contexto digital, han permitido que se mejore el acceso y que se plantee la lectura como la construcción de una versión, situada en las condiciones de interpretación actuales del usuario. Así, no se trata de un proceso acabado o cerrado, sino de un acto abierto a

la experiencia y a las múltiples modalidades de lenguajes que se entremezclan para construir significado en los contextos digitales.

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

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

1.5. La encrucijada de las perspectivas teóricas sobre la narrativa transmedia

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

Para dar cuenta de este desarrollo heterogéneo y las posibilidades de redefinición que se plantean en este trabajo, se retoman los planteamientos de Marsha Kinder (1991), Henry Jenkins (2006, 2015 y 2019), Jeff Gómez (citado por Scolari en

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

Marsha Kinder (1991) en su texto *Playing with Power in Movies Television, and Video Games*, será una de las pioneras en el desarrollo de una definición de la intertextualidad transmedia, término que propone y reelabora posteriormente Henry Jenkins. Esta primera acepción plantea que:

In contemporary media studies, intertextuality has come to mean that any individual text (whether an artwork like a movie or novel, or a more commonplace text like a newspaper article, billboard, or casual verbal remark) is part of a larger cultural discourse and therefore must be read in relationship to other texts and their diverse textual strategies and ideological assumptions. (1991, p. 2)

Desde esta mirada, la intertextualidad es parte integrante de la concepción de transmedia y debe ser entendida como un discurso cultural que hace parte de la ecología de los medios digitales. Se trata de relaciones intertextuales entre narraciones y entre medios que se remiten unos a otros y que implican un vínculo entre interactividad y consumo, lo que genera espectadores activos y una experiencia estética que se produce al integrar diferentes sistemas de representación. Para Kinder la base de este concepto parte de la narración¹⁷, pero es innegable que existen contextos como el del periodismo, el activismo y la comunicación no ficcional que pueden hacerse transmedia privilegiando elementos no narrativos literarios, sino informativos. De esta

¹⁷ Esta mirada dialógica e intertextual -no exclusivamente narrativa- será aprovechada por los profesores Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda quienes en el año 2013 plantean una propuesta de “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas” como aproximación metodológica.

propuesta se destaca la descripción narratológica como herramienta para analizar relaciones de diálogo entre narraciones en medios diferentes y la necesidad de ver las narraciones de manera convergente.

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

Transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence—one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. (2006, p. 20-21)

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

Así, una narrativa transmedia debe ser entendida como una historia que se despliega en cada medio y en cada producto para generar una propuesta unificada y coherente de universo narrativo, no una fragmentación inconexa, sino una narrativa articulada a la cual se puede acceder desde cualquier producción. Este último elemento es interesante para la apuesta investigativa que se desarrolla, pues cada producto puede constituir una puerta de entrada al universo narrativo que se articula con todos los productos, medios, creadores y consumidores. Además, se evidencia que Jenkins desarrolla su propuesta de narratividad transmedia en el marco del análisis de franquicias, entendidas como formas comerciales de la industria del entretenimiento más que de experiencias espontáneas de producción de universos ficcionales por comunidades de fanáticos. Si bien, también se encuentran ejemplos como los de *Harry Potter* y de *Star Wars* que dan cuenta de procesos simultáneos de cooperación no dirigida por las empresas.

Siguiendo esta teoría, reconocemos tres procesos de creatividad que fundamentan la emergencia de narratividades transmedia. El primero es la *convergencia mediática* entendida como “the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want” (Jenkins, 2006, p. 2). Se trata del flujo en el que los contenidos pasan entre formatos, medios, contextos de consumo y producción, para generar una experiencia activada por la participación del consumidor. El flujo aquí es entendido como desplazamiento y cambio que busca la apropiación de nuevas formas de narración a través de la tecnología y, por lo tanto, es la base de la convergencia mediática. En la narratividad transmedia se encuentran las plataformas, los intereses de las industrias culturales y los intereses de las audiencias para generar procesos de transformación cultural alrededor de las experiencias de entretenimiento. Además, funciona como eje articulador entre producciones que pueden ser tanto artísticas como no artísticas (comentarios, críticas, trivias de datos especializados).

El segundo proceso corresponde a la construcción de una *cultura de la participación*. Jenkins explica que se trata de un cambio en la relación transmisionista y pasiva que late en procesos de lectura tradicionales (de carácter acumulativo y enciclopédico memorístico). Se trata de un proceso cultural que propone nuevas reglas de interacción y hace que los papeles de recepción y producción se mezclen y se complementen, diluyendo la contraposición entre producir y consumir. El autor acentúa su concepción de convergencia en la labor de los sujetos y no en la automatización de los medios, herramientas digitales y plataformas. Son los usuarios los que han cambiado su participación y su contexto de construcción discursivo ficcional.

Al tener procesos de convergencia mediática y de construcción cultural participativa se generan nuevas formas de construcción de conocimiento en el contexto de los medios digitales. Jenkins propone, entonces, una “Collective intelligence (that) can be seen as an alternative source of media power. We are learning how to use that power through our day-to-day interactions within convergence culture” (Jenkins, 2006, p. 4). Hay con ello una paulatina consolidación de formas complejas de inteligencia

colectiva: formas de creación en la red que parten de la cooperación y de la confluencia de intereses mutuos; se comparte información, se sitúa a los demás usuarios como fuentes de conocimiento y se le da validez a la construcción grupal y cooperativa. Finalmente, el autor evidencia que en las prácticas convergentes hay pérdida de control creativo por parte de los productores tradicionales. Jenkins aborda el impacto que tiene la convergencia en la cultura popular al fortalecer el papel activo en el vínculo de audiencias, productores no tradicionales y contenidos. Las relaciones que se establecen entre estos elementos han venido cambiando y aquellos que ocupaban lugares periféricos en los procesos de consumo y de producción mediática han pasado a ser agentes fundamentales en la construcción de cultura popular. En este contexto, la convergencia plantea un énfasis en los procesos y no en resultados, se trata de una nueva lógica de construcción cultural. Es la vida que ocurre en múltiples plataformas y no puede limitarse a ser un simulacro de la experiencia. Es la experiencia en planos auténticos de uso tecnológico que han cambiado nuestra forma de ser, de sentir y de interpretar el mundo.

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

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

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

La siguiente definición de narrativa transmedia es tomada de la propuesta de Carlos Scolari en *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan* (2013), texto

en el que trata de ampliar y actualizar lo expuesto por Jenkins. Scolari propone que “las Narrativas Transmedia (NT) son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y de diferentes medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013, p. 25). Además, evidencia dos procesos importantes: el primero corresponde a la *producción utilizando diferentes sistemas simbólicos* y la *creación ficcional compleja*. Cuando una narración pasa de un sistema a otro se convierte en una historia nueva, no es una copia o traducción literal de la anterior; también, cada sistema genera unas posibilidades expresivas que difieren y complementan las de los otros. La *complejidad ficcional* se da en la relación entre independencia e interconexión en distintas mediaciones y sistemas simbólicos. Cada producción realizada tiene autonomía comunicativa y narrativa, al tiempo que plantea la interacción con otras historias del mismo universo ficcional. En conclusión, el énfasis de Scolari está en los procesos de comunicación más que en la relación con las industrias culturales; comparte con Jenkins el acento en el cambio que han tenido los sujetos (del proceso comunicativo) a través de la incorporación de nuevas formas de interacción en los nuevos medios.

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

Our understanding of transmedia storytelling emerged at the intersection between theory and practice and through exchanges between academics and media makers (...) we had to both expand and sharpen our understanding of what we mean by transmedia, as critics and theorists raced to keep up with innovative new practices the often defy any simple, rigid or static definition. (2019, p. vvviii-xxvix)

Más allá de querer superar las definiciones anteriores, surgen nuevas prácticas narrativas transmedia que mantienen aspectos de las primeras definiciones, pero también pueden transgredirlas o resignificarlas. Al respecto, el género narrativo que marca el universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful* es el fantástico y genera procesos de construcción narrativa y simbólica que afectan, no solamente los procesos de creación y de apropiación, sino también el andamiaje de construcción de los mundos narrados, así como las narraciones que se derivan y expanden. La experiencia estética de lo fantástico está basada en la ruptura de la realidad, con lo cual las nociones de

espacio, sujeto y tiempo se rompen y cuya disolución dialoga con el constante cambio y reconstrucción que marca la transmedialidad. Además, lo fantástico como género está en diálogo permanente con tradiciones de diferentes épocas que plantean una intertextualidad constante con arquetipos narrativos del pasado, los cuales pueden ser retomados, mezclados o renovados en el presente.

1.5.1. Dimensiones que se articulan en la narratividad transmedia

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

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

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

generarse a partir de procesos múltiples como: la apropiación, el contacto, la reelaboración, la actualización, la revitalización, entre otros.

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

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

En cuanto a la dimensión artística se hace referencia al vínculo de perspectivas estéticas que representan la trayectoria y mirada de los productores tradicionales, al tiempo que se plantea el diálogo interdisciplinario de artistas provenientes de diversas áreas de desempeño profesional. Esto supone retos pues plantea la configuración de grupos de trabajo que se articulan conceptual y narrativamente; pero también da pie para la inclusión espontánea de usuarios, fanáticos e imitadores, quienes aunque no son

artistas reconocidos ni tradicionales, se apropian de los procesos, ideas y miradas creativas que configuran el universo creativo de su interés.

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

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

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

En primera instancia, la *hibridación* entendida en la perspectiva de Carlos Scolari (2013) sería el resultado de un proceso de fusión y convergencia de “empresas, tecnologías, profesionales, lenguajes” (p. 64), que se unen y negocian desde sus particulares perspectivas, las formas de hacer narrativas, sus necesidades y sus posibilidades, con el fin de generar lineamientos comunes para después producir narrativas que se expandan en distintos medios y formatos. Este primer proceso estaría asociado a la producción de nuevas formas de narración en medios digitales, pero afecta no solamente a los productos en sí mismos, sino a los productores y a los lenguajes desde los cuales se crea. Aparece también el cuestionamiento sobre el impacto de estas narraciones en las formas precedentes de creación narrativa: narraciones que eran producidas de manera lineal o a través de un solo medio y un solo lenguaje, ahora son evaluadas y reelaboradas desde la mirada de la multiplicidad, por lo cual empiezan a transformar sus estructuras para incorporar elementos de transmedialidad (audio libros, versiones clásicas en formato de novela gráfica, videojuegos que se basan y actualizan viejas narraciones, entre otros).

Un segundo proceso es esbozado en el trabajo de Jay David Bolter y Richard Grusin (2000), *Remediation: understanding New Media*, quienes plantean la *remediación* como “repurposing” (2000, p. 3) (adaptación). El concepto de remediación plantea connotaciones como la de adopción ya que, al cambiar el propósito y la perspectiva de una obra narrativa en un medio específico, se cambia el contexto y el objetivo del relato. Al reelaborarse el formato o la materialidad de una narración, ésta se interpreta de forma diferente. Además, Bolter y Grusin plantean que existe una doble lógica para el proceso de *remediación*: se trata de una oscilación entre principios aparentemente contradictorios de inmediatez (se eliminan los rastros de uso de distintos medios ante la necesidad de comunicar instantáneamente) e hipermediación (o comunicación hipermedial, que reconoce el uso de diferentes plataformas y mediaciones en el proceso de la comunicación). La remediación nos reta a apreciar e interpretar los mensajes reelaborados en formatos que se mezclan y se funden en una misma construcción narrativa, pero percibiéndolos de manera integrada y no como si fueran retazos inconexos de diferentes medios.

Además, en el proceso de remediación “the content has been borrowed, but the medium has not been appropriated or quoted” (p. 44), es decir, hay permanencia de contenidos, pero cambio de medios y formatos. El proceso se ha dado fuertemente en la industria del entretenimiento que, en búsqueda de contenidos de calidad, ha tomado en préstamo las historias que se han desarrollado en medios predigitales para darles un “uso” nuevo a través de los medios digitales. Esta apropiación de los contenidos plantea, igualmente, una redefinición de las historias que al cambiar de medio no solamente cambian de materialidad, sino también adoptan nuevas perspectivas narrativas y generan formas de comprensión, difusión y consumo diferentes por parte de las audiencias. De esta manera, la relación con las obras se puede dar a partir de un proceso de “interplay” (interacción) que invita, aunque no obliga, al cotejo entre remediaciones de una misma historia en sus diferentes versiones.

Otro proceso que puede retomarse desde una perspectiva más lingüística, es el de *traducción*. Éste también puede dar cuenta de los procesos que tienen lugar en la reelaboración de las narrativas transmedia. George Steiner en su libro *Después de Babel* (2001) plantea el problema de la traducción desde el proceso de la interpretación

“entendida como lo que da vida al lenguaje más allá del lugar y del momento de su enunciación o transcripción inmediata” (p. 49). La traducción no trataría de una trasposición mecánica de una lengua a otra, sino de una transformación del mensaje en el paso que se da entre códigos. Traducir implica, entonces, interpretar la realidad contenida en las palabras de una lengua específica y se da a partir de la lectura del traductor que le da perspectiva a los textos. Al traducir se crea un mundo nuevo, paralelo al original, un mundo de lenguaje que retoma elementos de esa primera construcción discursiva, pero, ante la incapacidad de repetirlo, debe re-crearlo.

Y esto, da pie al siguiente proceso de adaptación. Dicha concepción se enlaza con el trabajo de Costas Constantinides (2010) en *From film adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters Across Old and New Media*. Su investigación plantea un acercamiento al trabajo de reelaboración constante de fuentes narrativas textuales que pasan al cine desde la perspectiva del dialogismo intertextual (Gérard Genette, Palimpsestos, 1989). Constantinides parte de considerar el texto literario como una construcción abierta que es susceptible de ser trabajada, leída, interpretada y reelaborada desde múltiples contextos ya que, como creación narrativa, se nutre de otros textos y se convierte en fuente de innumerables diálogos creativos. Adaptar implicaría, entonces, la labor del creador como un coordinador, un negociador entre diferentes discursos que crea un nuevo texto; dicha creación sería la intersección de creaciones precedentes e interpretaciones sobre las obras, con lo cual se incluye ya no solamente al artista consagrado, sino a los equipos creativos y a los fanáticos, como sujetos creativos participantes del proceso de adaptación.

Todos estos procesos múltiples de reelaboración confluyen en la construcción de universos narrativos transmedia a partir de un proceso que los vincula y se propone como *refundación*. La narrativa transmedia permite la construcción de un universo ficcional que se cimenta en los diálogos y contactos con otros textos, otros formatos, otras interpretaciones de los lectores y los creadores, así como reelaboraciones en lenguajes y lenguas diferentes; pero el propósito fundamental es el de reposicionar en diferentes productos narrativos una idea generadora, una primera estructura de relato que se actualiza incesantemente en cada producto al tiempo que se va expandiendo.

Con ello, la creación narrativa transmedia se basa en un proceso de incesante exhumación de tradiciones que se mezclan con perspectivas y temáticas del presente para generar no solamente nuevas obras, sino la revitalización de tradiciones que no dejan de morir, pero tampoco dejan de volver bajo otros ropajes.

1.5.3. Transmedialidad como conjunto de relaciones a través de los medios

La transmedialidad, entendida como un fenómeno que agrupa relaciones que se dan en medios diferentes para crear una ecología integrada y multimodal, se puede ver inicialmente como indica Henry Jenkins (2019):

Transmediality can and should involve a variety of alternative combinations between both online and offline platforms. The internet and all digital technologies unequivocally play a crucial role in (1) disseminating transmedia content, (2) making content easily available worldwide, (3) reaching a diversified range of audiences, (4) enabling audiences engagement, and (5) contributing to participatory culture, for instance. But the possibilities to enrich the audience experience via offline activities, live events, and analogue initiatives, are immense because they can dramatically contribute to (1) the feeling of immersion, (2) the sense of belonging, and (3) the emotional response of audiences. (Jenkins, 2019, p.4)

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

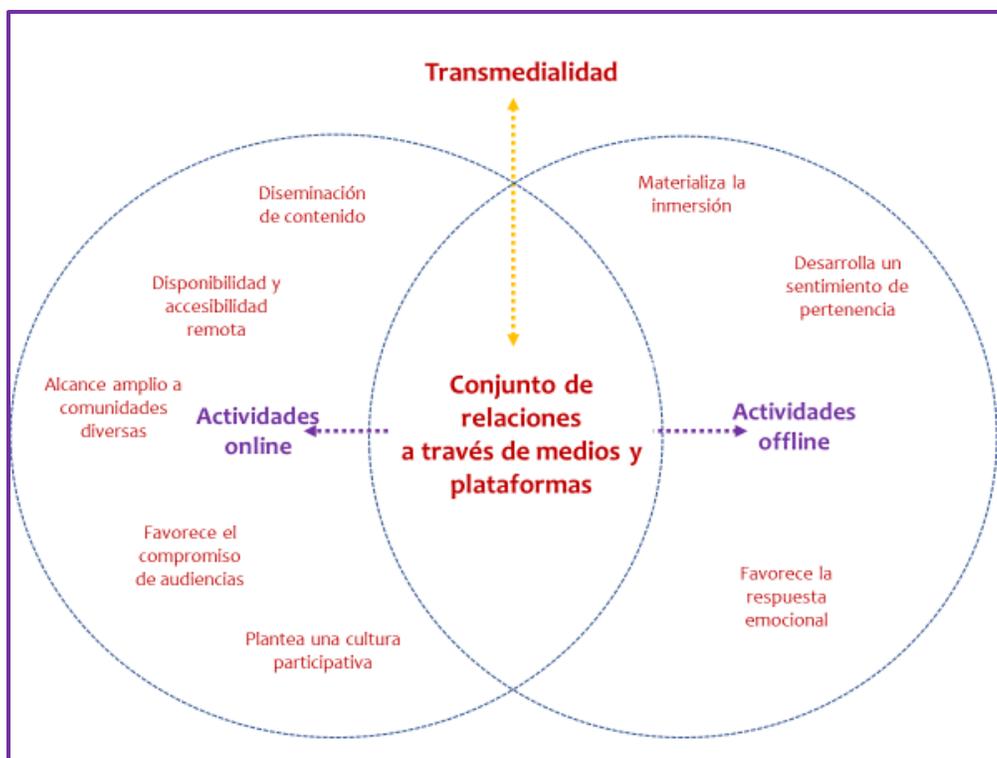


Figura 7. Relaciones que se generan en la transmedialidad.

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

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

En relación con la transformación de la concepción de narrativa, particularmente en el caso de lo fantástico, encontramos la propuesta de David Roas en

su texto “La amenaza de lo fantástico” (2001), donde desarrolla una tesis integradora¹⁸ para definir qué es lo fantástico. En torno a este género literario se han desarrollado muchas perspectivas, pero todas han dado respuestas parciales y fragmentadas: Freud (1919) plantea la desfamiliarización de lo cotidiano; Todorov (1972) habla de que lo fantástico se basa en la vacilación y en la duda; Rosie Jackson (1981) define el género como ideológicamente subversivo y crítico de la realidad y Roas ve la oportunidad y la necesidad de articular las teorías para responder de manera compleja a la definición del género. Este autor, plantea, además, que las narraciones fantásticas se valen de diferentes recursos para trasgredir los estándares de normalidad y los cánones de escritura realista, sobre los cuales la realidad se ha construido histórica y culturalmente. Así, lo fantástico se construye a partir de la ruptura de lo real en tres dimensiones: el *tiempo*, el *espacio* y el *sujeto*. Este planteamiento se relaciona estrechamente con miradas de la narración en el contexto digital: se trata de historias que no buscan unidad, sino que, por el contrario, le apuntan a la fragmentación, a la disolución de límites y requieren de la cooperación del lector que ingresa al mundo fantástico que se construye.

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

Existen, además, otras formas de narración fantástica emergentes que van transformando los rasgos de la tradición. Tal es la propuesta del crítico argentino Jaime Alazraki quien en su texto “¿Qué es lo neofantástico?” (2001) hace una revisión del

¹⁸ Ante la multiplicidad de teorías, autores y enfoques de lo fantástico, Roas asumió la tarea de vincular estas teorías en una propuesta coherente y relacional.

canon de la narrativa fantástica a partir del análisis de la obra de escritores como Julio Cortázar, Jorge Luis Borges y Franz Kafka. A partir de esta lectura analiza la aparición de nuevos rasgos que van modificando paulatinamente la concepción de las narraciones fantásticas anteriores.

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

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

Estas nuevas formas narrativas también reciben el nombre fantástico posmoderno. Roas las caracteriza con la irrupción de lo imposible con la cual “se produce una integración y equivalencia absoluta de lo real y lo imaginario semejante a la que articula los relatos mágico-realistas” (Roas, 2010, p. 152). Esta armonización no implica un reemplazo afirmativo, es decir, lo fantástico termina convirtiéndose en una posibilidad de realidad entre otras, pero no sustituye o elimina representaciones de realidad normalizadoras más tradicionales.

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

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

De otra parte, vemos la coincidencia estructural y funcional entre las nuevas formas de lo fantástico y la narración transmedia, como se evidencia en el trabajo de Lars Konzack “Transmediality” en *The Routledge Companion to Imaginary Worlds (2018)*. Konzack establece que:

A transmedial imaginary world is the fictional structure or subcreation of this imaginary world, and what ought to be studied, while if transmediality is seen as the materiality of

transmedia, then it becomes the media study of adaptations between different media representations. The researcher can study a transmedial world as a more or less coherent transmediality in the sense that it conveys a mediated imaginary world or subcreation; or transmediality as an examination of the materiality of media productions and the effects upon the content of shifting modalities within different media representations. (p. 134)

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

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

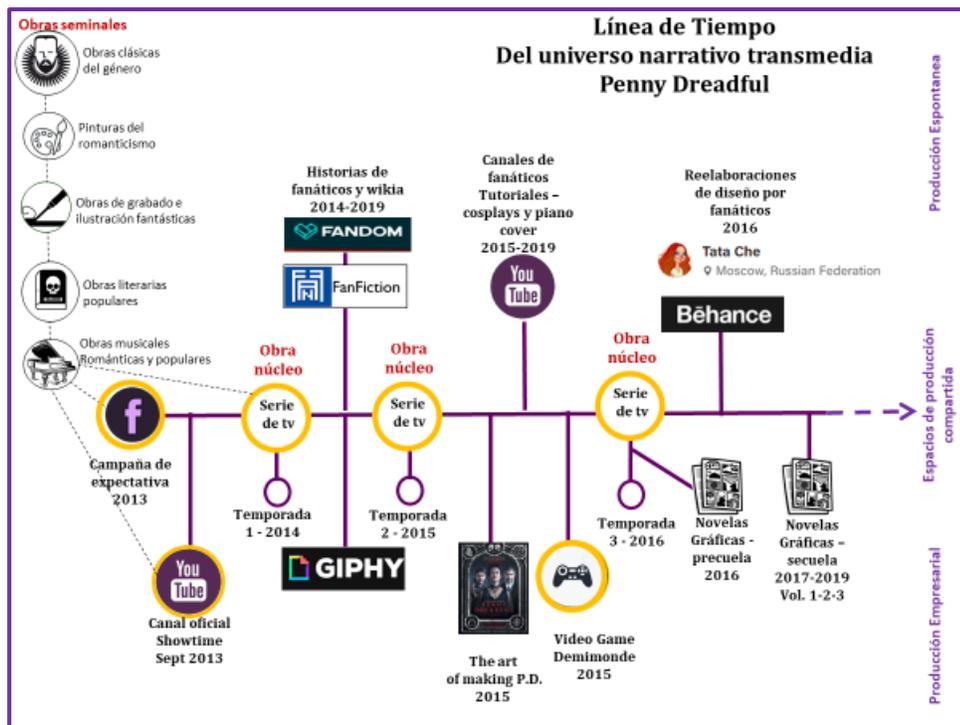


Figura 8. Línea de tiempo que recupera el proceso de construcción del Universo narrativo fantástico en Penny Dreadful.

Las narrativas transmedia al ser integradas a la estructura de las nuevas formas de lo fantástico comparten estrategias que van a caracterizar los procesos de producción de los universos simbólicos. Estos procesos de construcción son esbozados por Konzack (2018) y Mark J. P. Wolf (2012), (en “Transmediality” y *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, respectivamente) a partir de cinco formas que asume la adaptación: descripción, visualización, auralización, interactivación y desinteractivación. Cada una de estas formas se plantea de la siguiente manera:

Tabla 7. Formas de adaptación

Formas de adaptación	Descripción	Cuando un trabajo audiovisual es plasmado a partir de descripción textual, como en la narración.
	Visualización	Cuando un trabajo no visual es desarrollado en una imagen fija o en movimiento.
	Auralización	Ocurre cuando un texto es leído en voz alta o es interpretado sonoramente a través de medios acústicos (radio). En este proceso las alusiones no verbales se convierten en efectos sonoros.
	Interactivación	Ocurre cuando un trabajo no interactivo se vuelve interactivo. Como sucede en el paso del texto narrativo al videojuego.
	Desinteractivación	Sucede al transformar un producto interactivo en no interactivo.
	Intervisualización ¹⁹	Adaptación que se da de una clase de visualización a otra: imagen estática a imagen en movimiento y viceversa.

Tabla de elaboración propia que describe las Formas de la adaptación sintetizando la propuesta de por Konzack (2018) y Wolf (2012).

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

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

¹⁹ Esta categoría constituye un último tipo de adaptación que Konzack no establece en su texto de manera explícita, pero que se propone en esta investigación a partir del análisis de los ejemplos que desarrolla en el texto.

never quite the same work as the original. In some cases the adaptation is very close to the original and in other cases the adaptation is loose and far from the original. (Konzack, 2018, p. 135)

Por eso, hay diferentes valoraciones de las obras derivadas (positivas y negativas), evaluaciones que dependen del reconocimiento de los arquetipos que validan o invalidan las reelaboraciones que se hacen de los mismos. Pero, sobre todo, hay una audiencia, una comunidad que identifica, reconoce y ubica los relatos en el seno de una tradición que ha sido siempre una tradición intermedial y multitemporal.

Capítulo 2

Ceci n'est pas une Oeuvre. De la noción de obra a la de universo narrativo fantástico transmedia

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

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

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

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

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

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

Todo apunta al reconocimiento de la **transtextualidad** como base composicional y creativa desde la que podría interpretarse la propuesta de una narratividad fantástica transmedia. Para este caso se toman los planteamientos de Gérard Genette y se destacan cinco formas de la transtextualidad así: *Intertextualidad*, cuando alude, cita o plagia otra fuente; *Paratextualidad*, cuando se usan estrategias de edición del texto para referir a otra fuente (solapas, prefacios, epígrafes); *Hipertextualidad*, que evidencia la construcción de una nueva versión de un texto precedente; la *Architextualidad* que refiere a la pertenencia a un género narrativo y genera un horizonte de expectativa en la narración más reciente; y finalmente, se encuentra la *Metatextualidad* bajo la forma de comentario crítico pues éste se desprende de una lectura de una fuente narrativa original. Cada una de las estrategias presenta formas de acercamiento y diálogo entre narraciones como material creativo y se evidencia su cercanía con las estrategias propias de las narrativas fantásticas transmedia. Además, se recuperan aspectos de las obras de arte digital (instalaciones interactivas, escultura expandida, entre otras) que dan cuenta del desbordamiento del medio y de los materiales de la obra en el contexto digital.

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

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

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

La heterogeneidad de las narrativas y los códigos comunicativos, que hacen parte del tejido narrativo del universo en *Penny Dreadful*, plantean preguntas sobre qué relaciones materiales y simbólicas se establecen al interior de los conjuntos de obras:

¿Puede reconocerse y estudiarse cada narración de manera separada y llegar a conclusiones de sentido relacionadas? Y en esa medida, ante la posibilidad de relacionar las narraciones, ¿Cuáles podrían ser las categorías o los tipos de relaciones que subyacen entre sistemas de representación? Ante estas inquietudes y necesidades se recupera inicialmente la postura de la lingüística, a partir de la obra de Ferdinand de Saussure (*Curso de Lingüística General*, 1945), pues en esta propuesta se plantean formas de comprensión del lenguaje y de la estructura de los sistemas de representación que podrían retomarse para el estudio de la hibridación de códigos en los universos fantásticos transmedia.

Saussure (*Curso de Lingüística General*, 1945) en su CAPÍTULO III sobre el Objeto de la Lingüística, definirá inicialmente cuáles serían los propósitos de estudio de esta disciplina y por qué el estudio del lenguaje se hace difícil. Saussure plantea que la complejidad del lenguaje está dada por su definición de facultad lingüística, de potencial con el que cuentan los hombres para la comunicación:

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

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

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

queda abierta la oportunidad de relacionar los estudios del lenguaje, ya que al entender éste como posibilidad y, sobre todo, en su heterogeneidad, simultaneidad y multiplicidad, podríamos acercarnos al estudio no ya de narrativas específicas, sino de la narratividad como una *propiedad discursiva de las narraciones* que permite tanto la comprensión de las propiedades de la narración, como su uso en construcciones narrativas particulares. En la narratividad transmedia, de manera análoga a la caracterización del lenguaje, se enlazan diversos tipos de narraciones con diversas formas, contextos y estructuras que permiten ver recurrencias alrededor de lo que se considera narrativo (unidades componentes de la narración que aparecen como abstracciones y son actualizadas cuando se da un ejercicio narrativo).

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

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

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

Estos planteamientos pueden orientar la manera en que nos acercamos al estudio de sistemas simbólicos que se hibridan en el contexto de los medios digitales, contexto que potencia las relaciones de diálogo y de mezcla entre códigos que aparecen y se vinculan de manera interdisciplinar y polisémica. Se trata de códigos que evolucionan al ritmo de las comunidades que los utilizan, pero las mismas comunidades cambian sus tendencias de uso a partir de las apropiaciones individuales de estos códigos, como ocurre con las lenguas naturales: un sujeto puede recomponer, apropiarse palabras precedentes o construir nuevas, así su originalidad hará mella en el código completo cuando otros usuarios adopten estos comportamientos y el uso nuevo se haga colectivo. Es de esa manera que mutan los sistemas lingüísticos, a partir de la ruptura

individual que luego se vuelve construcción normalizada por todo un grupo de usuarios.

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

De otra parte, es posible ver un segundo ámbito de diálogo entre la teoría del lenguaje y la narratividad transmedia, a partir de las relaciones sintagmáticas y paradigmáticas entre elementos de los códigos que se articulan para expresar. Saussure en el CAPÍTULO V de su *Curso de Lingüística General*, desarrolla un apartado sobre las *Relaciones Sintagmáticas y Relaciones Asociativas* que son tipos de relaciones que establece el código de la lengua. Saussure las entiende en dos sentidos: como *estructuras que generan órdenes de valores* entre los elementos que conforman un sistema de comunicación, al tiempo que se consideran como materializaciones de nuestra *actividad mental*. Así, estos dos elementos de relación se consideran prioritarios pues permiten describir formas en que el sistema de la lengua le da sentido a los elementos que utiliza para expresar y comunicar.

En primera instancia, la relación de extensión o *relación sintagmática* es descrita como aquella que se da en la construcción del discurso, a través de las palabras, “en virtud de su encadenamiento, relaciones fundadas en el carácter lineal de la lengua, [...] Los elementos se alinean uno tras otro en la cadena del habla. Estas combinaciones que se apoyan en la extensión se pueden llamar sintagmas” (Saussure, 1945, p. 147). Hay

entonces una forma de relacionar los componentes y es a través de la linealidad de los elementos del código. Las palabras no pueden ser entendidas de manera simultánea en los planos acústico y gráfico, por ello deben expresarse en cadenas de signos que dependen de su articulación con los elementos siguientes y los precedentes. Esta relación evidencia los límites de la materialidad del mensaje pues hay indicios de la finalización del texto o de los mensajes cuando acaba una secuencia y empieza otra.

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

En segunda instancia, “fuera del discurso, las palabras que ofrecen algo de común, se asocian en la memoria, y así se forman grupos en el seno de los cuales reinan relaciones muy diversas” (Saussure, 1945, 147). Este segundo tipo de relaciones son las paradigmáticas y son de carácter asociativo. Se trata de relaciones que no dependen de la contigüidad, sino que se dan a partir de enlaces semánticos que se realizan en el texto (como producto del autor) y que el lector reconoce a través de la reconstrucción en campos de contenidos que se vinculan en temas, contextos, afirmaciones, formas de uso del lenguaje que dan ideas sobre la orientación del mensaje y la interpretación del texto. Las relaciones asociativas no tienen límite de orden ni restricción en el número de elementos que las componen pues parten de la iniciativa y del conocimiento previo

enciclopédico del sujeto que las establece, así, pueden seguir ampliándose, reconstruyéndose o modificándose en el tiempo bajo la injerencia e iniciativa del lector.

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

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

En cuanto a la relación con la narratividad transmedia, ésta incorpora diversos sistemas de representación que pueden ser estudiados en los dos sentidos mencionados: entendiendo a su heterogeneidad, su diálogo con temporalidades

diferentes que confluyen no sólo en las narraciones, sino en las formas de los códigos que recupera a partir de la intertextualidad y que pueden ayudar a entender la forma en que distintos sujetos aprovechan los potenciales creativos de cada código por sí mismo; al tiempo que permiten ver la confluencia códigos en el contexto digital que los hace dialogar y finalmente los hibrida. Finalmente, para estudiar la narratividad transmedia en la concreción de los productos y de los códigos que utiliza se puede recurrir al estudio de las relaciones sintagmáticas-lineales y las paradigmáticas-asociativas que permiten ver la manera en que cada discurso construye sentido y luego, la forma en que los diferentes discursos, como parte de un universo narrativo, se asocian de manera compleja a partir de la mezcla de temas, tradiciones literarias y artísticas fantásticas, así como elementos de la cultura popular en torno al contexto gótico y al horror.

2.1.1. Transformación narrativa en el tránsito de los espacios Offline a los Online: de lo análogo a lo múltiple, interactivo y digital

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

La interactividad y la multiplicidad no están reservadas a los medios digitales, sino que vienen construyéndose de manera paulatina y en diferentes niveles de complejidad a partir de la interacción entre autores, textos, lectores y contextos de difusión. La linealidad estaría vista como una forma de pensar y articular el mundo a través de los discursos que se producen y van variando con el cambio de las experiencias humanas que, con el tiempo, se articulan a través de formas múltiples y no únicas. En este sentido, Janet Murray (1999), en su libro *Hamlet en la Holocubierta*, revisa la transformación que se da de las *narrativas* producidas como *lineales* para pasar a ser *narrativas multiformes*. Las primeras narrativas de carácter lineal están marcadas por las condiciones de las tecnologías tradicionales de la comunicación, aún sin componentes digitales y se van transformando en narrativas multiformes, es decir,

“narrativas lineales que luchan contra los límites de los medios predigitales como si fueran cuadros bidimensionales que intentan brotar fuera del cuadro que los contiene” (1999, p. 41), Esta idea puede asociarse con la lógica del marco o del pedestal en las obras visuales y plásticas, un marco que puede expandir, pero también puede restringir la obra misma, aunque esta dé la impresión de salirse de los límites de su propia materialidad y espacio convencional de representación. Murray ve en este tipo de narraciones la construcción de versiones múltiples de una misma situación, cada una de ellas sería imposible siguiendo una percepción lineal del argumento, pero logran desarrollarse a partir de una experiencia múltiple de la historia. A través de la inclusión de diferentes *narradores* y *narratarios*²⁰ se da la percepción de interactividad por lo que se construyen diferentes miradas de una misma historia a partir de la evaluación y la perspectiva de diferentes observadores (ya sea que se hable de narradores externos, testigos no participantes, protagonistas o participantes en momentos específicos).

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

En este contexto de narrativas multiformes, la literatura ilustrada se constituye en otro referente de importancia por su propuesta que integra tanto texto como imagen y que ha asumido formatos múltiples como los del folletín decimonónico que permitió

²⁰ Narrador y narratario se convierten en instancias de enunciación de todo relato. El primero dispone y emite el discurso, mientras que el segundo ubica a quién va dirigida la interlocución. Su relación es dinámica pues puede haber múltiples narradores en el relato, así como cambios en el narratario que puede pasar de ser un personaje a estar ausente o a convertirse en narrador posteriormente.

la producción y consumo de novelas por entregas. Su aparición periódica por suscripción y sus estrategias para mantener en vilo al lector que buscaba resoluciones, así fueran parciales, de las historias, permitió una interacción diferente a la de lectores de novelas acabadas y en formatos tradicionales. Una muestra de ello se presenta a continuación con la ilustración de obras como: *El Holandés Errante* (1839) y *El barbero de la calle Fleet* (Sweeney Tod, 1850):



Figura 9. The Flying Dutchman (El Holandés Errante o el Barco Demoníaco), Thomas Peckett Prest (1839). Ilustraciones tomadas de: <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls>



Figura 10. The String of Pearls; or, the Barber of Fleet Street (El collar de perlas o el Barbero de la calle Fleet), escrito por James Malcolm Rymer hacia 1850. Ilustraciones tomadas de: <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls>

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

Sobre la relación existente entre viejos y nuevos medios y formatos, el trabajo de David Marshall (2004) en su texto *New Media Cultures*, evidencia que no se trata solamente de cambios en las formas que adopta la comunicación, ni solamente una cuestión derivada de los cambios en la tecnología que los produce, sino que se evidencia una transformación -mucho más profunda- en las condiciones sociales y culturales. Así, se puede reconocer que los formatos digitales recuperan la referencia de formatos de medios precedentes: se encuentran formas impresas, imágenes y sonido (entre otros), que se incorporan y pasan de unos medios a otros; pero también aparecen cambios y rupturas concernientes a nuevos usos y nuevas formas de presentar, combinar y circular estas formas de la cultura: los folletines, por ejemplo, se alquilaban por lo que

un ejemplar era leído por muchas personas y en el caso de los fanzines aparece la lógica del homenaje y de la imitación en la que un lector conocedor pasa a contar su propia versión de una historia o un personaje famoso, dando paso así a una especie de consumo creativo y un proceso de reciclaje de formas y materiales precedentes. De ahí que plantee como “media was much more clearly delineated in its older forms. In our categories of transformation, particular media forms appear and reappear. For instance, the internet and the web now constitute all these media forms” (2004, p. 2), con esto, Marshall explica que las distinciones previas de formatos específicos ya no tienen el mismo sentido en la convergencia mediática digital, pues en ella impera la lógica de la combinación, del desdibujamiento y la diseminación.

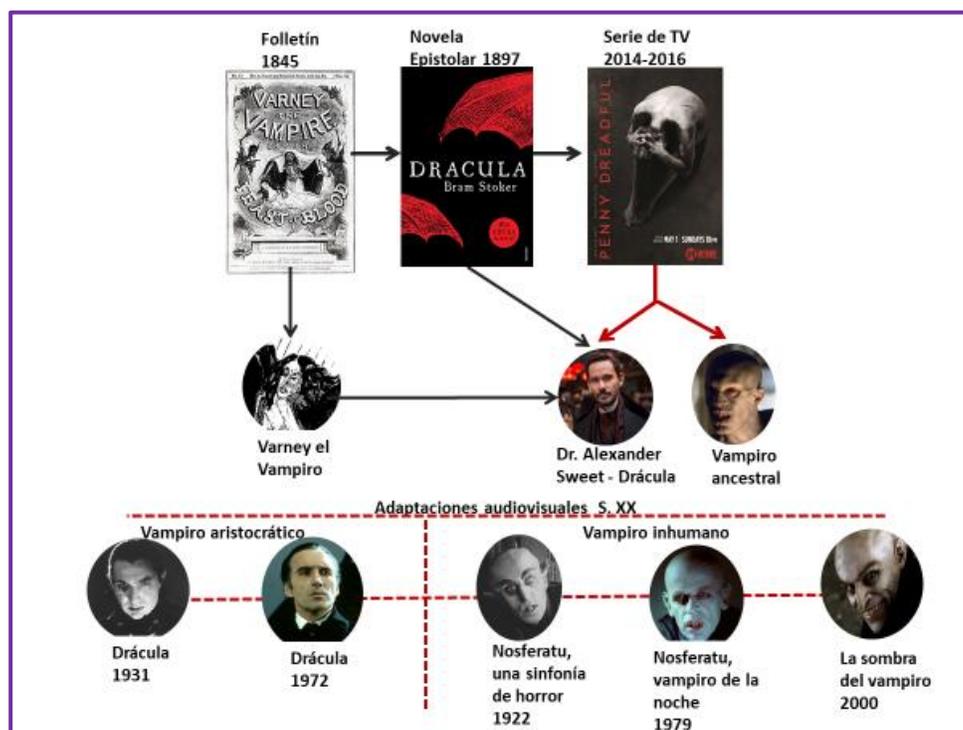


Figura 11. Formas de relación, derivación y reelaboración de la figura del vampiro en *Penny Dreadful*.

En el caso del universo narrativo de *Penny Dreadful*, y en particular, de la serie de televisión del mismo nombre, hay muchos procesos de convergencia pero uno de los más evidentes y fructíferos ha sido el de la reelaboración iconográfica y narrativa del vampiro: *Varney el Vampiro*, folletín que data de 1845, fortalece un arquetipo que tendría mucha acogida en el contexto del horror sobrenatural; se trata de un vampiro aristocrático cuya maldad está arraigada en la decadencia de su clase social, dicho

arquetipo tiene dos elementos: de una parte la iconografía de los grabados que acentúa el aspecto de *Dandy* inglés y de otra, el mito del aristócrata venido a menos. En 1897, Bram Stoker reelabora el arquetipo narrativo dándole la categoría de conde rumano y tejiendo una historia en la que el personaje no ha sido corrompido ni cae en desgracia sino que representa la pureza de la oscuridad y la maldad de los hombres, una especie de condensación de la maldad victoriana de la época, con esta segunda obra ya no popular sino canónica del romanticismo gótico inglés se genera un proceso constante de diseminación en el cine que aprovecha las características inhumanas del personaje de Drácula y termina mezclándose con la propuesta del *Dandy* aristócrata. Cómo se presenta en la figura 10, en el universo narrativo de *Penny Dreadful* aparecen rastros de esos dos modelos de personaje vampírico, pero no como una copia sino desde la reelaboración pues el Dr. Alexander Sweet no es solamente un vampiro aristocrático sino un héroe byroniano, un sujeto caído en desgracia que oscila entre víctima y victimario, un tentador demoníaco y luciferino: libera y condena al mismo tiempo. De otra parte, está el vampiro ancestral que recupera el arquetipo inhumano, pero no se queda en su representación animalizada superficial, la lleva hasta el extremo de formularlo totalmente bestial (sin vestuario, viviendo como un depredador, un ser bárbaro proveniente de la mitología egipcia, Amón-Ra), un ser primitivo y milenario que compartía su poder con su esposa Amonet, quien al mismo tiempo era su doble femenino. En este vampiro no solamente convergen elementos iconográficos del vampiro inhumano, sino que su narrativa se expande al relacionarse con tradiciones no europeas, pero siempre en el terreno de lo ominoso con su estructura de *doppelgänger*.

Con este ejemplo puede verse cómo las narrativas transmedia en los nuevos medios apropian “algunas” cualidades y relaciones de los viejos medios para producir contenidos y construir audiencias empáticas y emotivas que recuerdan, al tiempo que generan nuevas formas de producción y de recepción que enlazan con las de sus predecesores. Igualmente, un fenómeno de transformación recorre a los viejos medios que no desaparecen, pero sí se especializan o focalizan ambientes y usos, así que la transformación ocurre de manera recíproca; muestra de esto opera en el *merchandising* que a través de muñecos, juguetes, cartas de tarot y de póker, máscaras, entre otros,

plantea un consumo situado en el juego de rol en vivo, en la representación escénica espontánea o el juego de colección.



Figura 12. Ejemplo del set de cartas de póker de *Penny Dreadful*. Showtime 2015.

2.1.2. Procesos de convergencia de narrativas y contenidos predigitales y digitales

El proceso que se acentúa en el diálogo entre medios predigitales y digitales será, entonces, el de *convergencia* y en este sentido el trabajo de Henry Jenkins (2006) *Convergence culture: where old and new media collide*, es esclarecedor. Puede pensarse que la convergencia se define básicamente por una amalgama de formatos y de medios, pero el acento se encuentra, realmente, en el cambio de comportamiento comunicativo; la transformación de los espacios de interacción conlleva un cambio en las formas de participación de los usuarios ya que “media are also cultural systems” (2006, p. 14), es decir, se trata de espacios simbólicos de construcción de cultura, discurso y pensamiento que se relacionan y se imbrican.

Cambian entonces las dinámicas de construcción narrativa con la transformación de medios, materiales y productos cuando se integran en un universo transmedia. La convergencia plantea retos de apropiación que sustentan las demandas

de participación de las nuevas audiencias, cada vez más activas en el ámbito digital. Jenkins afirma: “Convergence alters the relationship between existing technologies, industries, markets, genres, and audiences. Convergence alters the logic by which media industries operate and by which media consumers process news and entertainment. Keep this in mind: convergence refers to a process, not an endpoint” (2006, p. 15-16). Por ello, la convergencia no es un proceso único, sino una serie de procesos de enlace que evidencian intencionalidades y relaciones nuevas entre contextos, sujetos y productos predigitales y digitales.

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

- **Digitalización:** según Bolter y Grusin (2000) “the computer is offered as a new means of gaining access to these older materials, as if the content of the older media could simply be poured into the new one” (p. 45), es decir, que el proceso de hacer digital los productos que fueron originalmente producidos en medios no digitales tiene como propósito preservar y dar acceso a los usuarios. La versión electrónica de contenidos tradicionales se muestra inicialmente como una mejora y busca permanecer fiel a las características del producto original en el medio antiguo, en un intento de preservar su contexto original de producción y difusión, aunque evidentemente éste haya desaparecido.

- **Refundación:** como parte de la lógica de preservación se plantea un proceso en el que no solamente se trata de preservar la integridad de la estructura del producto original en la digitalización, sino que se pretende preservar el aporte cultural y social del producto en el marco de un contexto de conocimiento que ya no es el original. Al pasar al medio digital el producto análogo se revitaliza pues renueva la relación con las audiencias que lo reconocen (cuando lo han hecho ya en el pasado) y también permiten la difusión en nuevos ámbitos y con nuevos públicos. Además, con su reaparición se validan contextos culturales que de otra manera son olvidados o se cierran en el conocimiento especializado de grupos de consumo específico. Este caso se puede ver

de manera específica en la obra núcleo de *Penny Dreadful* que corresponde a la serie televisiva.

El valor simbólico que está ya captado por las referencias literarias reintroducidas en el texto se comparte con los demás productos culturales que vienen de otros lenguajes artísticos: pintura, música, teatro, entre otros. Estas producciones vienen tanto de producción cultural de élites, con reconocimiento académico, como de fuentes de producción y consumo populares que no tienen tal importancia, sin embargo, en la interacción de narrativas se evidencia que hay una nivelación de valor: las que no lo tenían lo adquieren, las que estaban en un lugar de conocimiento enciclopédico exclusivo de especialistas pasan a ser de conocimiento masivo y popular. Esto plantea tanto ganancias como pérdidas pues, así como producciones se cargan de valor e importancia, otras se pueden trivializar y pueden perder sus orígenes banalizando su uso sin contextos de interpretación artísticos pues el contexto pasa a ser de masificación y entretenimiento.



Figura 13. A la izquierda se presenta un fotograma de *The Wolfman* (1941) de Universal pictures. A la derecha, fotograma de la serie *Penny Dreadful*.

La película del hombre lobo hace parte de las fuentes populares de la iconografía cinematográfica de este monstruo arquetípico y parte de un ámbito de circulación masificado no vinculado a la mitología, ni a la cultura literaria canónica. Así, la serie de *Penny Dreadful* marca un proceso de refundación de esta figura a partir del cual las nuevas audiencias adquieren un referente de cultura popular que antes no tenían y éste pasa de ser una referencia marginal a una central en el marco de la construcción

simbólica del personaje. Otro ejemplo de este proceso se muestra en los siguientes fotogramas que recuperan y reelaboran un grabado de la muerte de John Done y que es utilizado como referente gráfico de la composición del personaje del nuevo universo narrativo.



Figura 14. A la izquierda, retrato póstumo de John Donne (poeta inglés) envuelto en su mortaja. Grabado en talla dulce elaborado por Martin Droeshout en 1632. A la derecha, fotograma de la serie *Penny Dreadful*.

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

De otra parte, se pueden evidenciar lógicas de relación entre nuevos y viejos medios que mantienen y regulan las formas de interacción de los mismos. Estas lógicas han sido abordadas por múltiples estudios y analistas, trabajos entre los que se destaca la compilación elaborada por Ryan, Mary-Laure (Ed.) (2014), *The John Hopkins Guide to digital media*. En este trabajo se reúnen diferentes perspectivas que van concatenándose entorno al estudio sobre medios digitales y sus alcances.

En primer lugar, aparece la relación entre *medios análogos y digitales* que augura lo que será luego el paso de viejos a nuevos medios. Jake Buckley desarrolla esta distinción afirmando que “the analog concerns all that is continuous, fluctuating, and qualitatively variable within communication, whereas the digital concerns all that is discontinuous, boundary marking, and quantitatively controlling within communication” (Ryan, 2014, 7). La diferencia entre ambas formas de comunicación está dada por la *representación numérica* que se constituye en la base de la digitalización; este aspecto plantea no solamente un uso de códigos numéricos para traducir lo material-análogo a lo digital-virtual, sino un cambio en la lógica de la información registrada que se hace programable y manipulable a través del medio digital. Ya en el apartado anterior se mencionaban principios como los presentados por Lev Manovich (*El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, 2005) en este sentido.

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

The term new media announces its relativity. It only has meaning in relation to “old media,” and, of course, what is old is always also historically specific. The terms involved are not stable and true but qualitative and changing; and yet, they are often employed rhetorically as if there exists a common definition of digital, book, print culture, and so on. This paradox renders it vital that we rigorously and repeatedly examine the ways in which new and old are used. (Ryan, 2014, p. 365).

Si bien es cierto los términos viejo y nuevo se mantienen en un contexto de ambigüedad, dado lo cambiante del contexto comunicativo y tecnológico, se destaca que las mediaciones van transformándose y cambian tanto los procesos como las prácticas culturales, al igual que su materialidad tecnológica y física. De ahí que no se pueda pensar en un reemplazo claro de unos medios por otros, sino más bien en una evolución compleja en la que se puede plantear una ecología de interrelaciones:

actualizaciones, retos, adopciones de nuevas funciones comunicativas que pasan de unos medios a otros.

Aquí es importante destacar la aparición de la web 2.0 como un evento determinante ya que este tipo de entorno digital movilizó tanto las herramientas de participación y creación, como el papel que desempeñan los usuarios en la *World Wide Web*. La primera versión de la red tuvo su origen en la década de los noventa y tenía unas posibilidades que se limitaban al acceso a contenido textual e hipertextual muy sencillo; además, propició espacios para la interacción a través de chats restringidos a la digitación de mensajes para establecer mensajería de manera sincrónica. Así, la web 2.0²¹ se constituye tanto en un nuevo espacio tecnológico como un nuevo contexto para la práctica social. Brayan Alexander (2008) en su artículo “Web 2.0 and Emergent Multiliteracies” plantea que esta versión de la web se enfoca “on microcontent and social connections between people. It also exemplifies that digital content can be copied, moved, altered, remixed, and linked, based on the needs, interests, and abilities of users -quite against the grain of both traditional and recently-expanded copyright (Alexander, 2008, p. 151).

Uno de los cambios fundamentales de esta nueva tecnología está dada por la aparición de *social software*, es decir, aparecen espacios para la construcción de comunidades virtuales, con herramientas que van a potenciar servicios y procesos de interacción entre usuarios e información a partir de intereses compartidos. La tarea de la conexión se hace más compleja y va a transformar la imagen generalmente estable de la página web. Ya sea que se hable de Blogs o de espacios colaborativos como los de las redes sociales, se trata de construcciones no de una página, sino de muchas que convergen y se van moviendo, adaptando, desapareciendo. Es un espacio para el flujo de información y para el cambio constante que va a enfatizar en la construcción de “pieces of microcontent to a collective project than to work on a single ítem of larger

²¹ La denominación de web 2.0 aparece en el año de 2005 y es dada por el programador Tim O’Reilly, quien acuñó la denominación para describir el avance en la tecnología vinculada a la Red Mundial de Información y describía una mezcla entre: tecnologías digitales ya reconocidas y otras emergentes. Todo esto estuvo en el contexto del trabajo de grandes corporaciones y nuevas empresas que se insertaban en el mercado del diseño de aplicaciones. La aparición de esta versión de la red plantea, entonces una hibridación medial y tecnológica, así como un cambio conceptual y una nueva ecología digital.

content” (Alexander, 2008, p. 153). De esta forma, hay un cambio en las características de los productos que se generan pues los usuarios transforman las formas de producción para posibilitar la construcción en colectivo y esto hace variar la forma, así como su extensión y la profundidad de los productos, así como las posibilidades de combinación, reutilización y socialización.

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

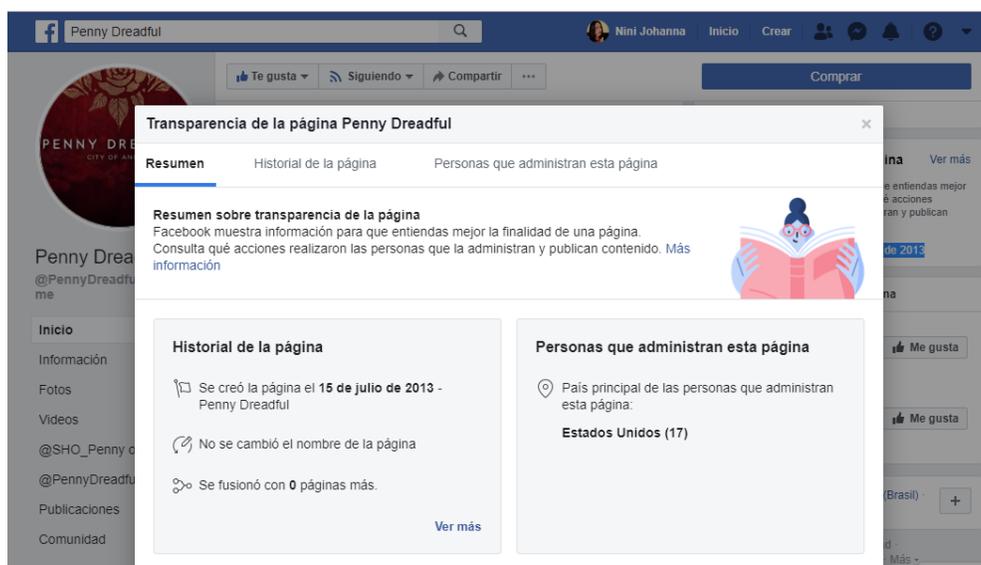


Figura 15. Información de la página oficial de Penny Dreadful gestionada por la compañía Showtime.

Este espacio fue abierto intencionalmente por la empresa productora Showtime como parte de una campaña de expectativa en julio de 2013, un año antes del lanzamiento oficial. El grupo sigue abierto pues tenía la intención de aprovechar la cohesión de la comunidad para lanzar, en diciembre de 2019, la campaña de expectativa de la segunda historia asociada a *Penny Dreadful*²² en 2020 (*Penny Dreadful, City of Angels* que tuvo solamente una temporada y desarrolló una historia ya no gótica sino policiaca y de horror), con una nueva estructura narrativa que buscaba recuperar la

²² La serie de televisión que salió como obra núcleo del universo transmedia contó con 3 temporadas que se desarrollaron entre 2014 y 2016. En el año 2020 se retoma el nombre para tratar de dar pie a una franquicia, pero se lanza una nueva historia que no continúa la estructura inicial y no funciona comercialmente, por lo que solo tuvo una duración de una temporada.

audiencia ya consolidada. Aunque el espacio se abre bajo el control creativo de la empresa es innegable que la plataforma permite procesos de interacción que se tornan espontáneos entre los fanáticos que no solamente responden a los deseos corporativos, sino que logran generar narraciones y diálogo creativo. La plataforma dispone de las siguientes herramientas:

Tabla 8. Descripción de las utilidades del grupo de Facebook oficial de *Penny Dreadful*.

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

Este espacio facilita no solamente la interacción entre los usuarios y la empresa, sino también entre medios, plataformas, formatos y diferentes producciones narrativas derivadas. Dada su amplia gama de herramientas y de estrategias de enlace, la plataforma de web social permite que las comunidades narren juntas, piensen colectivamente, recuerden y construyan conocimiento, que logren (en algunos contextos) incidir en las producciones de la empresa de entretenimiento productora de la serie, para lograr que sus iniciativas y gustos sean escuchados en un intento de dar continuidad a las producciones de: la serie, el video juego, el canal de Gifs, entre otros.

Una última relación que reviste importancia en este recorrido, por la convergencia tiene que ver con la *interactividad*. Peter Mechant and Jan Van Looy la describen como “an active relationship between at least two entities, which can be people or objects. Often a message is said to be “interactive” when the message is related to a number of previous messages (in contrast to a “reactive” message, which only relates to one previous message)” (Ryan, 2014, p. 302). La interacción determina

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

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

2.1.3. Nuevas lógicas de la construcción narrativa: reinterpretación de diferentes tradiciones

Como se viene planteando, la narratividad transmedia aparece en un momento en el que convergen tiempos, sujetos de producción y consumo, medios de comunicación y expresión, al igual que tecnologías de la palabra. Así, es de esperarse que esta interrelación se amplíe también a la interacción entre tradiciones de la construcción narrativa de diferentes épocas. Para desarrollar esta idea se traen a

colación los aportes de Janet Murray (1999) y George Landow (1995), quienes han investigado sobre el impacto de la tradición narrativa en la construcción de formas y estructuras propias del ciberespacio como las que se dan en el hipertexto, las narraciones multimedia, el juego de rol, las tradiciones narrativas fantásticas y las narrativas transmedia.

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

La comunicación y la interpretación se dan como resultado de la relación entre los sujetos y los productos narrativos, por ello, estos procesos pueden verse orientados y potenciados a partir del medio y el código que se utiliza. Hay tantos formatos y propuestas narrativas como comunidades en el mundo, pero para ilustrar brevemente este punto se puede pensar en casos como los de la literatura emblemática o las narraciones de horror sobrenatural, ambos casos pertenecientes a contextos de conocimiento diferentes y formas de producción distintas y en ambos se encuentran formas de circulación e interacción con los lectores.

En el primer ejemplo de tipo textual, vemos como la literatura emblemática que se desarrolló entre el siglo XV (Andrea Alciato es un ejemplo de esta propuesta con su libro *Emblemata*) se produjo amalgamando dos lenguajes artísticos: el literario y el visual. Los emblemas tradicionales constaban de cuatro partes articuladas de manera simbólica y significativamente complementaria. Cada emblema debía incorporar un lema (cita de autoridad como título para los lectores); un comentario (descripción literaria o composición breve narrativa que ampliara el sentido inicial del lema y lo actualizara

según la perspectiva del emblemista); una imagen (que partiera de las alegorías visuales de la tradición moralista religiosa o erudita de la cultura europea del siglo XV), para culminar con una cartela o marco (que debía dar pistas complementarias a partir de un recorrido visual por objetos, sujetos, plantas o elementos arquitectónicos que daban peso a las ideas textuales y dialogaban con ellas). Para los lectores de los emblemas cada parte de la estructura permitía acceder a una parte del conocimiento y tanto el disfrute como el reconocimiento la calidad de la composición estaba dado a partir del descubrimiento de relaciones intertextuales y el develamiento de las referencias ocultas tanto en el texto como en las imágenes. Ambas formas de representación, texto e imagen, aportaban una parte tanto del mensaje como del contexto y así, el emblema potenciaba procesos de narración entre sistemas de representación diferentes y complementarios.



Figura 16. Tomado de las Empresas Morales de Juan de Borja, 1581. Recuperado de: <https://archive.org/details/empresasmorales00borja/page/38/mode/2up>

En el caso de las narrativas de horror (cuyo auge se da entre los siglos XVIII y XIX) se puede hablar de una segunda dimensión de la narración que no está vinculada con una forma y una técnica específica, sino con el reconocimiento de múltiples producciones pertenecientes a un género narrativo literario específico. Como muchos

otros géneros (romanticismo, realismo, costumbrismo, fantástico, policiaco, entre otros), el lector de narraciones de horror depende del reconocimiento de diferentes aspectos: textos fundacionales; arquetipos recurrentes en personajes, ambientes, temáticas; estrategias de narración a partir de tendencias del género (escritura epistolar, falso manuscrito descubierto, recurrencia a un narrador testigo que valida la aparición de sujetos o sucesos imposibles, etcétera). Quiere decir esto que al leer horror se lee no la unidad de la obra, sino su multiplicidad. El proceso de comunicación estético literario depende, en buena parte, del enlace con otros productos y el reconocimiento de contextos recurrentes.

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

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

Otro aporte para entender las nuevas dinámicas de la narración en los entornos digitales está dado por George Landow (*Hipertexto 2.0*, 1995) para quien “otro

procedimiento consiste en adaptar para la presentación hipertextual unos materiales originalmente concebidos para la tecnología del libro dividiéndolos en lexías discretas, sobre todo cuando contienen elementos multilineales que requieren la clase de lectura multisequencial asociada con el hipertexto” (1995, p. 52). Landow plantea en su desarrollo del concepto de *hipertexto* que las lexías²³ son una estrategia tanto de adaptación para las narraciones lineales, como una propuesta estructural para las obras narrativas multilineales nativas del espacio digital. Se trata de bloques de texto que funcionan como unidades de lectura y de sentido al agrupar fragmentos que se relacionan y se interpretan por contigüidad. Estas lexías están hechas como módulos de información que permiten vincular nuevas fuentes o hacer expansiones narrativas, de ahí que sean la base de construcción del hipertexto. Lo que permite la lexía es la fragmentación del texto y la dinamización de la lectura, por lo que la obra se hace en cada versión o recorrido de enlaces que actualiza el usuario. Las rutas y posibles combinaciones entre lexías reconstruyen una obra que se percibe y se interpreta desde la experiencia del recorrido.

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

2.2. Elementos para una lectura intersemiótica

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

²³ En el *Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje* lexía se define como “unidad de lectura que, como escribe Barthes, ‘comprenderá o bien una serie de palabras, o bien algunas frases’;” (p. 254) se trata de una unidad comprensible que logra comunicar y encierra sentido completo en sí mismo. define como “el mejor espacio posible donde puedan observarse los sentidos”.

productos se dan en el contexto de los medios digitales y cuando éstos asumen la lógica de la transmedialidad.

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

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

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

Siguiendo la propuesta de convergencia de narrativas transmedia en el contexto de los medios digitales, asistimos a una época en que la confluencia de diferentes medios, sistemas de significación y contextos de comunicación y difusión es la constante. De ahí que la apuesta por la *traducción intersemiótica* sea pertinente para abordar estas nuevas producciones narrativas.

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

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

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

La diferencia entre intermedialidad y transmedialidad estriba en que la segunda se expande en diferentes medios, plataformas y pantallas, mientras que la composición de la primera se hace integrada y a través de una mediación a la vez. Además, la intermedialidad no implica la construcción de mundos narrativos articulados en los que productos independientes adquieren sentido narrativo diferente cuando se acercan a otras producciones del mismo universo ficcional, sino que se trata de productos únicos que tienen materialidades diferentes que se articulan.

Será Carlos Scolari (*Narrativas transmedia*, 2013) quien reúna las características que diversos analistas y productores han propuesto como fundamentales del fenómeno

transmedia. Esta reunión aún no articula todos los aspectos, pero los plantea en una sucesión que permite ver las coincidencias; las narrativas transmedia se pueden reconocer, entonces, a partir de las características de los productos y las características de consumo. Así, se destacan los planteamientos de Henry Jenkins y Jeff Gómez quienes establecen, cada uno, las características de lo que consideran es una narrativa transmedia. De sus propuestas se logra identificar que algunas de las características tienen que ver con aspectos de las narrativas transmedia y los productos que derivan de ellas; mientras que, de otra parte, se encuentra otro grupo de características que refieren más a los procesos y tipos de consumo que promueven y requieren. Una síntesis de estas discusiones se sistematiza a continuación.

Tabla 9. Propuestas de articulación para la caracterización de narrativas transmedia

Características de los productos	Características del consumo
Henry Jenkins	
Expansión como práctica viral de construcción de narraciones en entornos de red. Se expande el relato, su capital simbólico y su valor económico. Puede darse de manera intencionada o programada por las empresas de entretenimiento.	Profundidad a partir de la “penetración dentro de las audiencias” (Scolari, 2013, 40). Se trata de llegar a grupos de consumidores que se vuelvan <i>seguidores</i> de las narrativas.
Continuidad de las historias iniciales en diferentes medios y plataformas de difusión. Esta continuación debe tener coherencia pues se trata de mantener la <i>identidad</i> de la historia y sus componentes.	Inmersión: se da a partir del reconocimiento minucioso del mundo ficcional propuesto. Está relacionada con las ludonarrativas (videojuegos) y la exploración del espacio narrativo.
Multiplicidad de versiones de una historia que pueden cambiar elementos de desarrollo originales, pero puede apartarse, parcialmente, de la historia. No continúa, sino que plantea un desarrollo paralelo.	Extraibilidad: se define como práctica de consumo de <i>gadgets</i> y <i>merchandising</i> que sale de objetos del relato y son llevados al contexto de la cotidianidad de los consumidores.
Construcción de mundos y mitologías: este aspecto marca que no solamente se trata de la elaboración de relatos sino de la construcción de un mundo ficcional donde el relato y sus personajes puedan existir. Esto posibilita la expansión y construcción de nuevas narraciones a partir de un andamiaje mitológico y simbólico que justifique y sustente el mundo narrativo.	Realización: implica consumo activo con la reacción que tienen los usuarios. Estos no solamente consumen, sino que emprenden acciones de promoción y creación a partir de las narrativas transmedia.
Serialidad: este rasgo permite la construcción de narraciones por entregas y está estrechamente relacionada con narraciones populares episódicas precedentes (folletín, fanzine).	Convergencia empresarial: articulación de diferentes actores económicos que participan en la producción y distribución transmedia. La oferta de consumo se coordina con la demanda para mantener la coherencia del mundo narrativo.
Subjetividad: se reconoce como el entrecruzamiento de voces narrativas (canónicas y aficionadas) que confluyen en los relatos transmedia.	Construcción de espacios para la interacción y la participación de los usuarios. Esto implica diseñar espacios que permitan la interacción con los fanáticos, pero también se aproveche para el monitoreo de audiencias.

Equipos interdisciplinarios de creación: la coautoría es dada de manera explícita y programada. Se trata de creación en colectivos especializados. Como se verá luego esta práctica es adoptada también por creadores fanáticos y no especializados.

Tabla de elaboración propia. Aspectos característicos de las narrativas transmedia desde la perspectiva de Henry Jenkins y Jeff Gómez, citados por Carlos Scolari en su texto sobre *Narrativas transmedia* (2013).

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

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

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

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

y con los cuales plantea distintos tipos de diálogos dependiendo del nivel en el que se vinculan unas obras con otras.

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

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

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

El título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, al pie de página, finales; epígrafes; ilustraciones; fajas, sobrecubiertas, y

muchos otros tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas, que procuran un entorno (variable) al texto y a veces un comentario oficial u oficioso del que el lector es más purista y menos tendente a la erudición externa no puede siempre disponer tan fácilmente como lo desearía y lo pretende. (1989, p. 11-12)

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

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

Architextualidad: este último tipo de relación transtextual se caracteriza por ser el más complejo, abstracto e implícito, ya que se hace énfasis en el reconocimiento del género o géneros narrativos a los cuales pertenece o con los cuales dialoga la obra. La relación con un architexto (un género narrativo específico) puede darse de manera explícita al ser mencionada en la obra, puede ser escondida a través de rastros y alusiones o puede negarse de manera categórica: “se trata de una relación completamente muda que, como máximo, articula una mención paratextual, de pura pertenencia taxonómica. Cuando no hay ninguna mención puede deberse al rechazo de subrayar una evidencia o, al contrario, para recusar o eludir cualquier clasificación”

(1989, p. 13). Al señalarse, eliminarse o negarse los vínculos con uno o más géneros narrativos se establece un diálogo con la tradición estética literaria que impacta en el *horizonte de expectativas* del lector y permite reconocer la postura del creador con respecto al canon.

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

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

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

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

Después de hacer un breve recorrido que va de los medios análogos a los digitales y evidenciar cómo las lógicas narrativas de distintas tradiciones, medios y

formatos se mezclan y se integran, se hace necesario revisar cómo dicha convergencia va de la mano de un cambio profundo y paulatino en el concepto tradicional de obra artística como unidad. Esta concepción ha venido mutando, como se vio a partir de la presentación de las relaciones de transtextualidad, pero su transformación fundamental aparece con la ruptura que generan las vanguardias artísticas de comienzo de siglo XX.

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

Esto plantea una interdependencia de las tres instancias esenciales de la comunicación estética pues no se trata de ver cómo los sujetos operan sobre los objetos, sino como el cambio en el contexto cultural y el cambio en los espacios de producción y socialización plantean una afectación sobre los roles que desempeñan las personas en torno a la producción de obras de arte, de ahí que cambien las obras pero también cambien los sujetos de producción y consumo y cambien los espacios históricos desde los cuales se hace divulgación. Adolfo Sánchez (2006) plantea, en este último sentido, que el museo -como institución moderna que se apropia del espacio para la difusión y

la *contemplación* del arte- se diluye, pues juega a establecer distancias entre el consumidor, el objeto de arte y los productores, por lo que, al aparecer el consumo digital, las barreras de acceso se van desdibujando hasta desaparecer, de cierta manera.

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

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

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

Popper plantea, finalmente, que el proceso de transformación de la obra de arte en el contexto contemporáneo está pasando -y debe pasar- por un ejercicio de reconocimiento de los hallazgos y las propuestas de otras artes (su propuesta retoma inicialmente artes plásticas y visuales). De esta manera, en la intersección de intereses y exploraciones materiales los artistas se encuentran con prácticas artísticas en las cuales ellos tienen un nuevo papel: no se trata de hacer obra -únicamente- sino de diseñar un espacio en el que se favorezca tanto la contemplación como la acción; el artista se convierte entonces en un *mediador*. Esto ocasiona que se transfieran responsabilidades y actividades de creación hacia el espectador, pero esta transferencia no es siempre del mismo tipo: puede darse de manera *simbólica* (a partir de selecciones restringidas que le permiten al espectador sentir que contribuye a la organización de los elementos de la obra) o como acción de *transformación real* (en la cual aparecen elementos y acciones espontáneas que construyen la obra). Popper diría que se trata de un intento por llevar a cabo “una nivelación de la jerarquización artística sin que el poder creativo disminuya en nada” (Popper, 1989, p. 37).

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

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

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

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

2.4.1. Impacto de la estética digital en la concepción de obra artística

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

Greene (2004) nos ubica en el contexto de la aparición del ciberespacio “internet art resides in a largely open zone -cyberspace- manifesting itself on computer desktops

everywhere in the world but rarely in museums halls and the white cube galleries” (p. 8). Se trata de un arte que está desterritorializado y cuya materialización rompe con la convencionalidad de lo objetual. Además, el arte en la web plantea espacios de producción y consumo que se entremezclan pues no hay una diferencia precisa o clara de dónde empieza uno u otro.

Rachel Greene (2004) reconoce que el contexto del arte en internet se nutre de diversas experiencias que se desarrollan a partir, sobre todo, de los años 50: casos como el de los artistas de Fluxus (Allan Kaprow, Robert Watts, George Brecht y Yoko Ono) quienes se interesaron en eventos que incluían participación e interacción interpersonal. Como parte de este proceso de transformación y evolución del arte al llegar al ciberespacio se puede acudir a artistas cuyos trabajos empezaron el proceso de transformación de los medios en camino hacia el arte interactivo cuyas prácticas ya estaban presentes en medios análogos. Se destacan el trabajo de Nam June Paik (Corea, 1932 – Estados Unidos, 2006) con su propuesta de video arte que logra vincular en *Participation TV* (1963) procesos de transmisión y recepción de video, rompiendo el uso de la televisión solo como reproductora de narraciones e imágenes prefabricadas para consumo masivo, logrando usar los dispositivos para retransmitir imágenes con la participación de los espectadores.

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

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

de apuntarle a materializar obras sino a relacionar prácticas artísticas en torno a condiciones de interacción y producción compartidas.

Otras miradas para entender el impacto del arte digital hablan incluso de estéticas digitales. “The problem we face in tracing an aesthetic of the digital then begins in the problem of the present, a moment by definition too short to experience all the artifacts that might be described as aesthetic” (Cubitt, 2016, p.2) El arte en general y el arte en el contexto digital se desarrollan de manera vertiginosa y proliferan de forma que no puede ser evaluados o interpretados a la misma velocidad de su producción y expansión. Este problema se evidencia no solamente como un aspecto contextual, sino como una marca particular de la producción en red. De ahí que exista todo un cosmos conceptual para hablar de diferentes expresiones que se fueron dando a medida que el ciberespacio y la tecnología digital fueron siendo apropiados por los artistas en diversos lenguajes y contextos de producción. Así pueden encontrarse denominaciones como arte de nuevos medios, arte electrónico, arte computacional, arte de internet, estéticas postmediáticas, arte telemático, arte virtual, entre muchos otros que se van proponiendo ya en relación con disciplinas específicas (música digital, performance interactivo, instalaciones digitales), para lo cual puede consultarse en detalle los trabajos compilatorios de Christiane Paul (*A Companion to Digital Art* de 2016 y *Digital Art* en su tercera reedición de 2015) y Cat Hope, John Charles Ryan (*Digital Arts: An Introduction to New Media*, 2014).

Sean Cubitt (2016) también plantea que pueden identificarse principios comunes a diferentes expresiones artísticas que se elaboran y circulan a través del ciberespacio, como: el principio de *no-identidad*, cuya base radica en que la imagen -o la producción digital- que circula en diferentes calidades y espacios en la red, no es la misma en cada una de sus reproducciones, “that as an aesthetic it is muddy and impure” (2016, p. 5). La segunda característica de la estética digital sería su carácter *efímero* que reside en capacidad de reproducción indefinida y constante, pero también en su caducidad: los productos que circulan en digital también tienen formas de deterioro que los marcan (color, componentes, completitud, respuesta, que van decayendo con el tiempo). La tercera característica corresponde a la *ininteligibilidad* (*unknowable* en el texto original) referente a la incapacidad humana para entender plena y

completamente el código que de base tienen los programas y las herramientas que usa para producir de manera inmediata, inaccesibles en su entramado digital. Se usan las herramientas, pero no se entiende realmente la forma de los mecanismos digitales que las sustentan.

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

2.4.2. Nuevas perspectivas de la obra artística y su renovación poética

En respuesta a la apertura de fronteras de la obra y la necesidad de renovar las prácticas y las concepciones artísticas, se fueron generando perspectivas que intentaban entender de qué manera se estaban dando los nuevos procesos de creación y las obras en contextos digitales. En este sentido, se destacan tres propuestas para entender las transformaciones del concepto de obra: dos se encuentran en la propuesta de Umberto Eco, *Obra Abierta* (1992), donde se plantea tanto la *obra en movimiento* como la *obra abierta*, lo que se vincula con el desarrollo que construye Adolfo Sánchez Vázquez en “De la estética de la recepción a la estética de la participación” (2006), como *estética de la recepción y de la participación*.

Para hilar esta perspectiva es necesario entender, inicialmente, la relación entre el concepto de obra de arte y el de poética. La primera entendida, tradicionalmente,

como “mensaje fundamentalmente ambiguo, una pluralidad de significados que conviven en un solo significante” (Eco, 1992, p. 34). Esta primera acepción nos remonta a dos dimensiones del concepto de obra: es tanto su materialidad (significando), como la significación que construye o el mensaje que pretende comunicar (significado).

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

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

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

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

2.4.2.1 Obra en movimiento: estructura caleidoscópica

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

Ya en el caso de la narratividad transmedia, la obra se abre a partir de la complejidad de un sujeto que se construye no solo individualmente, sino vinculado a la identidad de un colectivo para hacer construcción conjunta. Se alimenta de ojos que miran en perspectivas no hegemónicas ni únicas o unidireccionalmente orientadas, se permite, por así decirlo, el don de la omnisciencia, pero no de manera ideal o divina, sino profundamente terrenal y humana (suma a cuentagotas de sapiencia individual y finita), marcada por momentos diferentes que se acumulan para dar la sensación de un presente. Se trata de una obra multidimensional que permite recomponer el conocimiento, asirlo en un tejido de aportes que se van acumulando, no buscando racionalidad, sino goce y emoción, con la autenticidad de la vivencia humana que puede estar marcada por profundidades epistemológicas insospechadas, al tiempo que deja aflorar entre líneas trivialidades cotidianas.

2.4.2.2. La poética de la obra abierta

Como otra forma de reelaboración del concepto de obra, Eco propone la noción de *obra abierta*. Ya que la estructura y la interpretación de la obra se completa en y por la interacción que se da con los usuarios, aparecen obras que construyen a su lector modelo como un sujeto de participación y de interacción, sin el cual la obra artística no solamente estaría incompleta, sino que, además, no existiría en lo absoluto. El semiólogo italiano propone una analogía para entender el papel del lector-espectador alrededor de la obra abierta, pues hay una “particular *autonomía ejecutiva* concedida al intérprete, el cual no sólo es libre de entender según su propia sensibilidad las indicaciones del compositor, sino que debe intervenir francamente en la forma de la composición, determinando a menudo la duración de las notas o la sucesión de los sonidos de un *acto de improvisación creadora*” (Eco, 1992, p. 71), este ejemplo del contexto de la música nos remite a un tipo de intervención que se convierte en parte de la obra material y plantea, además, una distancia entre la idea y la ejecución o materialización de la misma. Así, habría diferentes niveles de creación de una obra y multiplicidad de posibilidades de actualizar una idea artísticamente.

También en el contexto de las artes performativas, como en los happenings, se encuentran dinámicas de participación particulares. Allan Kaprow es un ejemplo de ello con los libretos generales que le proponía a los participantes de la acción artística que, sin ser necesariamente, artistas, asumían un rol activo sin el cual la obra no existía y además podían apartarse de las indicaciones desde la libertad de la interpretación de la instrucción.

La dimensión conceptual o cognitiva de la obra, desde su propuesta como tema o idea generadora, es aquello que conecta con el imaginario del intérprete o el usuario que la reconoce como parte de su propio repertorio de intereses, de formas de ver el mundo y evaluarlo, por lo cual empatiza con el creador como si el proceso inicial y detonante partiera de su propia intención. Las experiencias de interpretación y experimentación de una obra pasan por el filtro de la perspectiva individual. Ya sea que hablemos de una instalación hecha explícitamente para el recorrido del público, de un concierto en el que haya presupuestos sobre quiénes pueden ser los oyentes (más o menos formados en música, más o menos desprevenidos ante el hecho escénico

específico de la interpretación) o que se hable de un relato, de una historia reciente o antigua en la cual se nos remita a un mundo literario específico, es innegable que la interpretación y el goce del interlocutor no será el mismo. Tanto la fruición como la comprensión pueden variar dependiendo de las experiencias que acumula cada sujeto y el tiempo (tanto social como íntimo) en el cual cada persona llega a relacionarse con la propuesta estética. La obra responderá de diferentes maneras como una voz que dialoga con el otro: puede decirle cosas que se buscan, puede divertir o deleitar y en el mejor de los casos puede producir efectos no esperados.

2.4.2.3. Relación de disfrute activo y creativo

Como último elemento destacado de la propuesta de Eco, tanto la movilidad material de la obra como la apertura simbólica, experiencial y estructural de la misma llevan a un mismo punto: la convergencia entre interpretación y placer. Por ello, Eco afirma que “todo goce es así una interpretación y una ejecución, puesto que en todo goce la obra revive en una perspectiva original” (Sánchez, 2006, 74). Leer es revitalizar la obra pues no solamente se identifican en ella mensajes pasados o estructuras técnicas ya vistas o reconocidas, sino que se crean nuevos mensajes a partir de la actualización del contexto de lectura en el presente del lector-espectador. Por ello, obras pictóricas que eran vistas e interpretadas de una manera por los coetáneos en el momento de creación, son revisitadas y casi que reelaboradas cuando se ven en las perspectivas de otros tiempos y otros contextos culturales. Las piezas siguen diciendo, pero ya no dicen lo mismo ni a las mismas personas.

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

2.4.2.4. Estética de la recepción y de la participación

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

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

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

2. 5. Configuración de un universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*

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

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

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

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

- a) Definición de la concepción de mundo narrativo imaginario
- b) Configuración de una geopoética: límites y fronteras.
- c) Lenguajes inventados

- d) Diseño del mundo imaginario: historia de soporte, alcance.
- e) Mitología como sistema operativo y construcción de las reglas ontológicas.
- f) Tejido narrativo a partir de la transmedialidad.

El concepto de mundo narrativo imaginario es propuesto por Gerard Hynes en el capítulo “Locations and Borders” (2018). Acá se plantea que un mundo es “as much an experiential as a spatial term, defined by culture, customs, and events as well as by space and place” (p. 3). Esta primera definición enfatiza no solamente en la construcción de referentes espaciales y de lugares que se relacionan para materializar el espacio narrativo imaginario, sino también en el tipo de acercamiento que propone al lector a través de la experiencia. No se trata solamente de un telón de fondo que contextualiza acciones narrativas, sino de un espacio inmersivo que le propone al lector el reconocimiento y la participación en lógicas culturales específicas que constituyen la coherencia interna del mundo: lógicas propias diferentes del mundo exterior, pero también articuladas alrededor de principios y normas internas que asumen los personajes en un espacio temporal. Como la experiencia no depende de la amplitud del mundo construido, sino de la profundidad de la inmersión y la complejidad de la construcción del mundo, Mark J. P. Wolf plantea que “If imaginary worlds are defined as experiential realms, they may be as large as a universe, or as small as an isolated town” (2018, p. 4). De ahí que el espacio se define por las convenciones internas que le propone al lector, así como la experiencia de recorridos y de lógicas de comportamiento y cultura que pueden estar presentes en extensiones diferentes, desde una ciudad hasta un universo expandido complejo.

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

Gerard Hynes insiste: “characters may connect worlds, when locations from one story appear in another they connect the two, forming a shared narrative world.

Journeys between locations, whether these locations appear in multiple texts or within a single narrative, establish that they exist in the same diegetic world” (2018, p. 4). El mundo narrativo logra articular sus espacios a partir de la acción exploratoria de los personajes que con sus viajes y experiencias establecen vínculos simbólicos y, además, permiten dotar de sentido o de propósito tanto al espacio entendido convencionalmente (como lugar material ya sea abierto o cerrado), como a los objetos y a los cuerpos que habitan dichos espacios en tanto que se convierten en extensiones del mismo, generando proyecciones entre espacios íntimos e individuales y espacios públicos y colectivos. Hay espacios que terminan identificando y caracterizando a los personajes, su forma de pensar y actual en el mundo imaginario en el que habitan, pues habitar es una forma de apropiación e interiorización.

En este sentido Hynes precisa que existe una relación entre los mundos reales y los mundos imaginarios que es necesaria: los primeros son espacios de la experiencia convencional y colectiva del mundo racionalizado y objetivado, mientras que los segundos se convierten en proyecciones desfamiliarizadas de estos primeros espacios. Así, el mundo imaginario se construye como mundo secundario, derivado del primero, opuesto a él o superpuesto de manera independiente pero dialógica (Hynes, 2018, p. 5). La utilización de la denominación de mundo para la estructura potencial y para las narraciones derivadas plantea problemas sobre el alcance y la naturaleza de cada una de estas propuestas en su aplicación a la narrativa transmedia en el caso de *Penny Dreadful*, por ello, se ve la necesidad de establecer la distinción entre las dos posibilidades a través de las categorías de *universo* y *mundo narrativo*: siendo el universo la categoría más abstracta y amplia, mientras que el mundo se le subordina como una materialización y un recorrido particular por ese universo potencial.

En este contexto, el universo narrativo en *Penny Dreadful* se caracteriza como un *Demimonde*²⁴, un *espacio intermedio* oscuro como imagen invertida de la Inglaterra

²⁴ La denominación se retoma del nombre del cuarto capítulo de la primera temporada de la serie, capítulo en el cual se devela la existencia de un universo escondido y terrible que convive con el universo real y alberga la negatividad y el deseo que no son permitidos por los estándares de normalidad y moral. Este planteamiento de mundo de oscuridad entre lo normal y lo anormal va a tener mucha repercusión en las expansiones narrativas que se dan en la consolidación del universo narrativo, pues todos los creadores (profesionales o no) retoman este espacio simbólico para dar coherencia a sus propuestas.

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

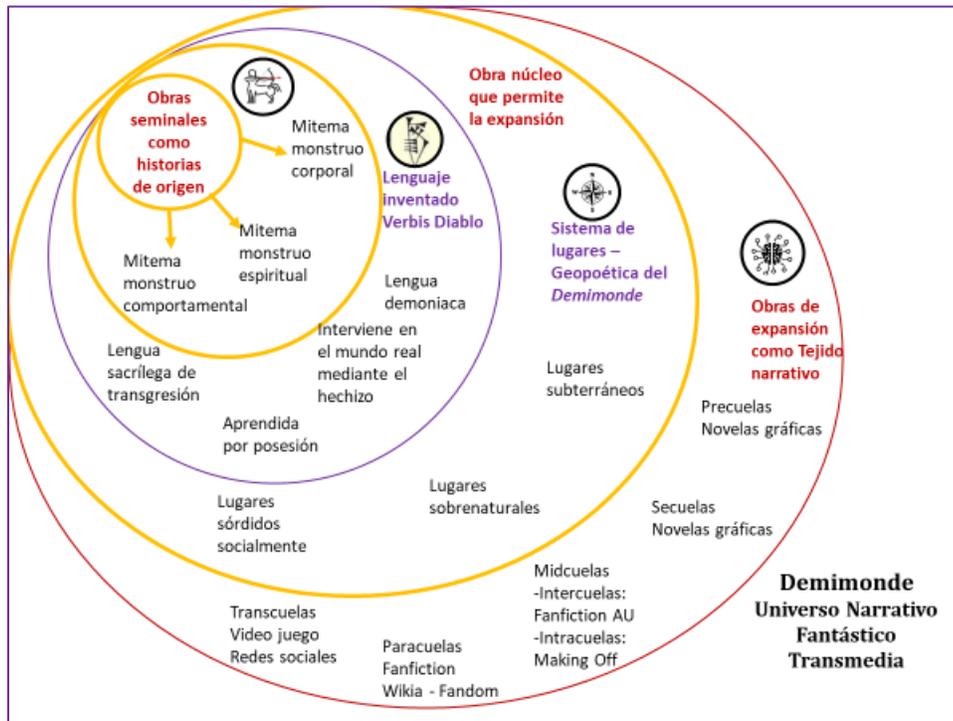


Figura 17. Descripción de los aspectos del Universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*

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

En *Penny Dreadful* se plantea este lenguaje imaginario con la *verbis diablo*²⁵: un lenguaje que es hablado por aquellos iniciados en el universo sobrenatural, en el *Deminonde*, y permite no solamente la comunicación de las criaturas de la noche con las fuerzas de la oscuridad, sino igualmente el ejercicio de fuerzas a partir de la

²⁵ La aparición de la lengua de las brujas y los seres de la noche es explicada en la temporada 2 (2015), episodio 1: *Fresh Hell* y continúa su desarrollo en el capítulo 2 *Verbis Diablo*, en el cual se devela su origen.

invocación mágica. La *verbis diablo* es la lengua de los hechizos, hablada con el propósito de ejercer poderes demoníacos en el mundo real. Es así una lengua que conecta los dos planos de la realidad (primaria y secundaria) estableciendo la preminencia del universo imaginario sobre el cotidiano. El origen de la lengua es explicado por los personajes en la siguiente cita:

Dr. Victor Frankenstein : A mythical language.

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

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

Ethan Chandler : The story goes, Satan took God's language and turned it inside out. After the fall of man, God spoke to Adam, but Adam could no longer understand. 'Why is my language unclear to thee? Because you now belong to your father, the devil.'²⁶

(Temporada 2, Episodio 1, *Fresh Hell*, 2015)

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

A propósito de los lenguajes inventados, Hynes dice: "Naming is, indeed, a subcreative act: it can be used to introduce new ideas or concepts, or to cast the Primary World word in a new light. Naming can also be used to emphasize the "otherness" of a particular race or culture in a secondary world" (2018, p. 22). La *verbis diablo* opera en esta lógica de la creación a partir de la subcreación, pues se trata de configurar la perspectiva del lenguaje del *Demimonde*, del mundo secundario que late bajo las capas de la sociedad ilustrada e industrial que oficia como mundo primario. La otredad se enfatiza en los portadores de la lengua demoniaca: las brujas, los arrojados de la gracia

²⁶ Recuperado de <https://www.imdb.com/title/tt3780302/characters/nm2016685> 30 de abril de 2019.

divina, los detractores de la autoridad moralmente aceptada por las masas cristianas, los anormales con sus espíritus indomables, trasgresores, cuya deidad es la de la oscuridad latente, el enemigo oculto en el corazón propio. Se trata de un lenguaje aprendido por posesión demoníaca y que aflora como conocimiento oculto en los personajes que lo usan sin haberlo aprendido de manera natural, así, todo en él corrobora su origen perturbador y profano.

A este lenguaje demoníaco, como lenguaje de los personajes del *Demimonde*, se suma a las *historias de origen* que van apareciendo para dar coherencia a las historias previas de los personajes, las culturas y los lugares, con el fin de enmarcarlos en una misma lógica de experiencia sobrenatural y aterradora que los relaciona a todos. Benjamin J. Robertson en su capítulo sobre “Backstory” (2018) define que “the backstory of an imaginary world reveals the way in which it stands distinct from the Primary World of the reader and therefore not only explains or grounds the events that take place in that world, but participates in a set of assumptions about how that world operates” (p. 37). Así, las historias del origen que preceden al desarrollo narrativo del universo narrativo se constituyen en la base de actuación de los sujetos, en el lineamiento simbólico y espiritual que marca cada aspecto del mundo narrativo, no solo para explicarlo, sino también para permitir su ampliación a partir de nuevas historias que se deben insertar en concordancia epistemológica y ontológica con esta raíz imaginaria.

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

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

consequentially—creates imaginary worlds, which need tales to exist and reach the minds of recipients (the ritual participants, readers, and audiences). (2018, p. 115)

La mitología construye la base simbólica en la cual se sustenta el universo narrativo y se despliega y se articula con la aparición de narraciones sucesivas que lo materializan y lo van actualizando como una forma de darle cohesión al sistema. De ahí que deba seleccionar y crear los mitos de origen a partir de mitologemas o mitemas, es decir, arquetipos tanto narrativos como conceptuales que permiten el desarrollo de todo el mundo imaginario. En el caso de *Penny Dreadful*, sus mitemas están relacionados con la recuperación de sujetos monstruosos cuya base está en la representación de la alteridad radical²⁷, esta se da a partir de la alteración de:

- a) El cuerpo: basado en la alteración del cuerpo propio (su deformación, extensión, alteración de tamaño y apariencia), la hibridación (con la mezcla de lo humano y animal como en el hombre lobo) y mutación (como suerte de evolución anormal).
- b) El espíritu: con la aparición de sujetos cuya concepción moral y construcción de inteligencia entran en pugna con las normas que para ello han establecido los colectivos imperantes normalizados. Se identifican en sujetos inmorales, monstruos psicopáticos carentes de empatía o sujetos de conocimiento aberrante cuya finalidad está en el conocer en sí mismo y no en el beneficio social.
- c) El comportamiento: que se manifiesta fundamentalmente en la ruptura de reglas y de tabúes socialmente concertados como límites del comportamiento. Los tabúes más representativos están el plano de lo sexual (sadismo, promiscuidad), de la comida (canibalismo, consumo de sangre) y de la familia (ruptura de las relaciones filiales).

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

²⁷ Para el desarrollo de los arquetipos monstruosos y la construcción del mundo narrativo imaginario en *Penny Dreadful* se ha tenido en cuenta la propuesta del mito del hombre diferente, como base de la monstruosidad, en la obra de Lucian Boia, *Entre el ángel y la Bestia* (1997).

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

Tabla 10. Tipología de tejido narrativo

Tipos de obras que construyen el tejido narrativo	
Precuelas	Llenan los espacios y las explicaciones sobre los antecedentes de la historia principal.
Secuelas	Desarrollan propuestas narrativas que expanden la narración principal luego de su conclusión. Implican narrativas de continuidad.
Midcuelas	Aparecen entre elementos de acción narrativa ya desarrollados. Pueden tener la forma de Intercuelas (vinculan dos o más mundos narrativos ya existentes) o de Intracuelas (cuando ocurren en referencia a un solo mundo narrativo).
Paracuelas	Se refiere a historias paralelas a la central; normalmente refieren a acciones con protagonista o línea narrativa diferentes de la central y buscan mostrar lo que está detrás de las acciones principales.
Transcuelas	Aborda narraciones que dependen de los deseos de la audiencia y aparecen cuando la historia principal ya está completamente desarrollada. Se trata de relatos que se extienden a lo largo de múltiples trabajos y tienen el propósito de unirse a la estructura del mundo imaginario. En esta categoría pueden entrar, además, las narrativas transmedia que como elemento característico se expanden en diferentes medios y plataformas de consumo.

Tabla de construcción propia adaptada de la propuesta de Mark J. P. Wolf en *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (2018)

2.5.1. Del universo al mundo narrativo

Para edificar un laberinto en el que se perdieran todos los hombres
El jardín de los senderos que se bifurcan, Jorge Luis Borges

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

La descripción del universo narrativo de *Penny Dreadful* implica un proceso de identificación de sus raíces narrativas y su enlace a partir de relaciones comunes. Se

asemeja a la composición de la mitología nórdica que confluye en la historia del Yggdrasil, el árbol de la vida y el universo. Este árbol se convierte en un símbolo doble: da vida y vincula diferentes universos que coexisten y que provienen de un mismo punto de partida. Cada mundo se conecta con los otros a través de las ramas del árbol. En esta historia los mundos derivados son nueve, espacios definidos por razas, por historias y héroes específicos que se reconocen fácilmente: mundo de los dioses principales, de la muerte y los dioses subterráneos, de los elfos de luz, de los elfos oscuros, los enanos, los gigantes de hielo, los gigantes de fuego, los héroes del pasado y, finalmente, los hombres. Lo interesante de la estructura descrita es que se generan relaciones de oposición y lucha entre mundos que por su naturaleza se confrontan directamente, pero se permite la interacción entre ellos de diferentes maneras.

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

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

Como en la historia del árbol del universo, Yggdrasil, hay un guardián que cuida la integridad de la estructura. En el relato mítico este personaje es Heimdal, dios que guarda los caminos que dirigen al árbol y que cruzan todos los mundos. Es un dios cuya

visión atraviesa tiempo y espacio, por lo que conoce no sólo el origen sino también el final -inevitable- del universo. Este personaje representa la labor del creador canónico, pues es un sujeto de conocimiento y un custodio tanto de la tradición como del porvenir. Sin embargo, entiende que cada mundo componente del universo tomará su propio rumbo y sus habitantes intentarán alzarse con el poder para conquistar a los demás. La lucha se manifiesta en el universo transmedia en la pugna que se ejerce entre diferentes tipos de productores que resisten a la tiranía del derecho de autor individual y tratan de apropiarse de las historias, de reformarlas, de reconstruirlas y con ello las fragmentan, las deconstruyen.

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

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

La ilusión del presente, de la simultaneidad de la experiencia, la da la obra núcleo que construye una línea de consumo narrativo periódico y, además, la sensación de asistir a un acontecimiento único que ocurre por primera vez. No en vano la experiencia de la visualización de la obra audiovisual, en el momento de su estreno, entraña la marca del evento de culto, el estreno exclusivo, aunque realmente la experiencia sea masiva. De ahí la importancia de la serie de televisión pues actualiza mitologías y relatos del pasado y se convierte en punto de encuentro del pasado y punto de partida para nuevas narraciones.

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

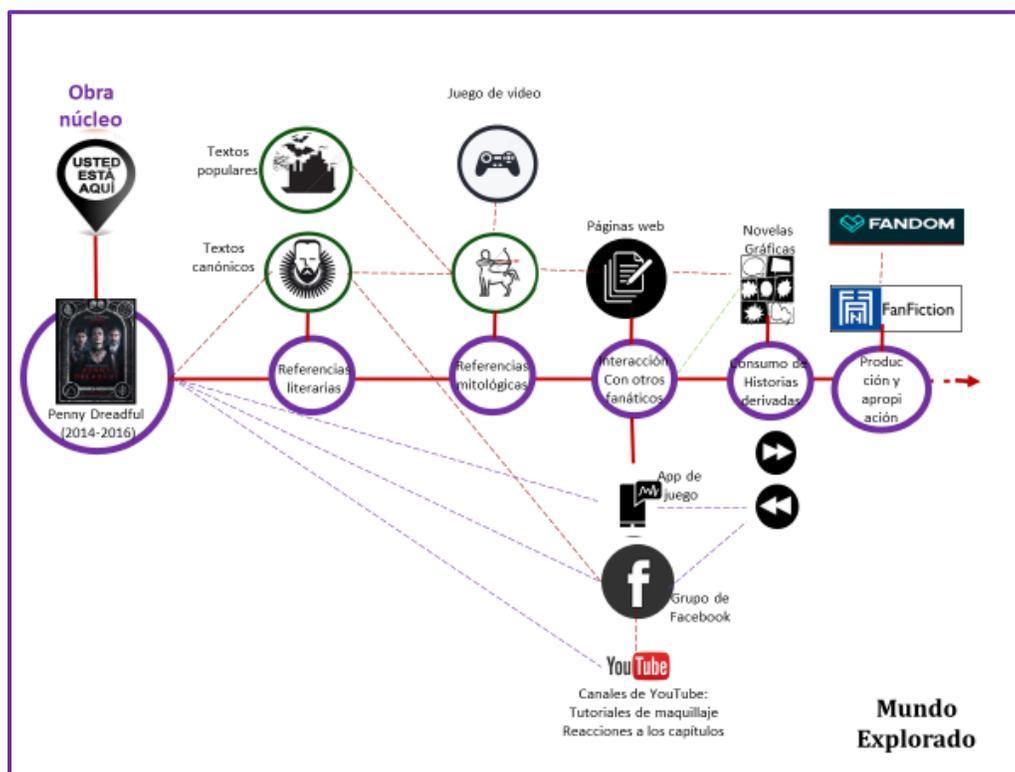


Figura 18. Ejemplo de una ruta posible de exploración del mundo narrativo en *Penny Dreadful*.

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

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

2.5.2. Los límites del recorrido

Después reflexioné que todas las cosas que suceden a uno precisamente, precisamente ahora. Siglos de siglos y solo en el presente ocurren los hechos;
El jardín de los senderos que se bifurcan; Jorge Luis Borges

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

El universo narrativo se encuentra agazapado y al acecho como un animal invisible que late en el fondo del caos, esperando su oportunidad para manifestarse en espacios, en sujetos y vivencias. No hay un camino único para materializar el universo, sino infinitas o innumerables posibilidades narrativas que terminan relacionándose y convergiendo a partir de la experiencia y la participación. Así, la experiencia es detonada y orientada por las obras narrativas individuales y específicas que posicionan las empresas del entretenimiento, pero éstas no desconocen las diferentes tradiciones y saberes que confluyen en la experiencia interpretativa y narrativa de las audiencias.

Por ello, la narrativa transmedia está en constante expansión no solamente en el sentido de su interpretación sino también en el de su construcción, pues está abocada a la participación y a la construcción colaborativa como forma de mantenerse viva en el imaginario colectivo y en las formas de consumo cultural actuales en contextos digitales.

2.5.3. Conocer e imaginar

Abominablemente he vencido
El jardín de los senderos que se bifurcan, Jorge Luis Borges

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

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

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

2.6. Configuración del universo narrativo transmedia entre obras derivables y derivadas

Además de los mundos imaginarios (Wolf, 2018) aparece de manera complementaria *la ficción transmedia*, definida por Christy Dena como “a fictional world that exists across distinct media and art forms. A fictional world can be expanded across stories and games and is often expanded across both digital and nondigital media. This phenomenon has been observed by media, narrative, game, and art theorists alike, with varying characteristics identified” (2014, p. 486). Estas ficciones transmedia son entendidas a partir de las comunidades que tienen diferentes búsquedas: consolidar comunidades de juego e interacción, crear grupos que se centran en el aprendizaje y el ámbito educativo, o comunidades que desarrollan de manera espontánea procesos de creación narrativa derivada.

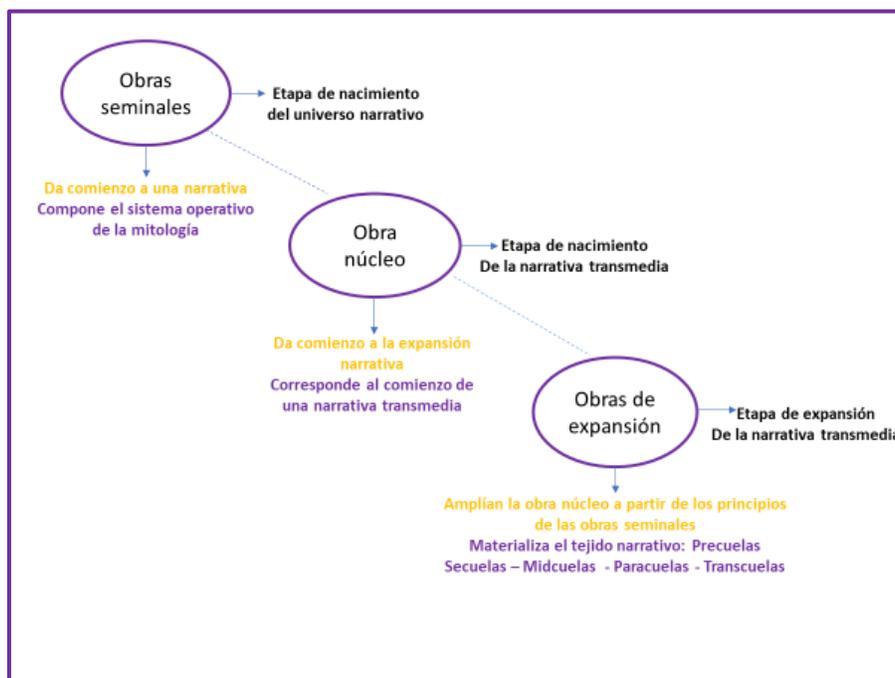
Con el tiempo las comunidades en línea han ido adaptando los universos narrativos transmedia a sus necesidades e intereses y, con ello, se han transformado los usos de los espacios compartidos y las formas de narración que se produce en ellos. Han aparecido nuevos contextos como los literarios-textuales que tienen que ver con la interacción y la profundización de conocimiento compartido (sobre franquicias, libros, juegos, programas o géneros de televisión y cine, entre otros); todos ellos colaborando y convergiendo para conformar sistemas culturales digitales, pues de manera general plantean la interacción de diferentes contextos de producción y asociación de colectivos que pueden partir de la industria, pero no necesariamente van a responder a ella solamente como consumidores, sino que también participan como co-creadores de historias.

La ficción transmedia se concibe, entonces, como una ficción expansiva y distribuida. Una narrativa que no puede ser experimentada en una única línea de tiempo pues su construcción a través de diferentes autores y obras plantea, como característica fundamental, una *cultura de la participación* (Jenkins), tanto en la interpretación como en la producción. Un sistema narrativo que permite la emergencia de otros relatos y que parte de la posibilidad expansiva de ciertas obras que se convierten en puertas de entrada a todo el mundo narrativo y se configuran como

umbrales para la experiencia individual que es heterogénea. Como en los videojuegos, los exploradores narrativos toman líneas de lectura, de interpretación y de disfrute diferentes, aunque el consumo se dé en simultánea.

Finalmente, para dar herramientas a la descripción de la narrativa transmedia se articulan dos conceptos propuestos por Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda, investigadores del Media Lab-EAFIT, en su texto “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas” de 2013. Los conceptos son los de *obra seminal* y *obra núcleo*: el primero desarrolla la idea de una obra que sirve como punto de origen una narración y se convierte en el punto inicial de la expansión narrativa en diferentes obras derivadas. Este tipo de obras dan pautas sobre el tiempo de inicio del mundo ficcional y permiten reconocer un tiempo antes y después al que vuelven todas las narraciones y que permite la convergencia. De otra parte, el segundo concepto de *obra núcleo* describe una obra que no es la inicial o la de origen, pero se convierte en eje articulador de expansión narrativa transmedia por lo que este tipo de obra “aparece como aquél que aglutina en torno suyo, la mayor cantidad de referencias y relaciones” (2013, p. 152).

Figura



19.

Adaptación de la propuesta sobre Sistemas Intertextuales Transmedia. Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda (EAFIT, 2013).

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

2.6.1. Narratividad fantástica transmedia: el sujeto entre obras y productos

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

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

Una narrativa fantástica transmedia funciona en dos niveles: uno abstracto que corresponde al *universo narrativo* y que comprende el diseño potencial de muchas otras

producciones; para pasar a un segundo nivel, el del *mundo recorrido*, que plantea las formas en que cualquier sujeto (artista o no) ejerce una actividad creadora en la que participa apropiando una obra núcleo que se *trans-crea*²⁸ a partir de relaciones asociativas, multilineales e intertextuales en relación con otras obras dentro y fuera del universo narrativo y significativo.

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

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

De ahí que la naturaleza de la narrativa fantástica transmedia sea la de la impureza y la mutabilidad, pues dependiendo del recorrido de las comunidades de fanáticos no hay un modelo único de creación: se puede pasar de obras diseñadas de antemano como parte de franquicias que procuran potenciar el consumo; a obras de

²⁸ Este concepto hace referencia al trabajo del poeta concreto Haroldo de Campos quien aborda la intraductibilidad de la poesía, no solo cuando ésta pasa de una lengua otra, sino cuando pasa de un código a otro (texto a imagen a animación). De ahí que plantee que ese tipo de traducción requiere una “transposición creativa” que permita re-componer una nueva obra que pueda reelaborar materiales, condiciones sociales y culturales y lo esencial del mensaje, pero acercando la obra a un nuevo autor y necesidad expresiva.

carácter multilineal que son apropiadas y expandidas por los espectadores a través de un proceso de transmedialización espontáneo.

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

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

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

Entonces, vale la pena preguntarse si es necesaria la búsqueda de un solo término que recoja todos los roles, una denominación técnica que le apunte a la descripción precisa de algo tan impreciso y mutable por el proceso mismo que implica. Así, esta investigación opta por una descripción dinámica y proteica que permita ir identificando al cambio de roles y de funciones que adoptan los que se enfrentan a la narrativa transmedia, reconstruyendo el cambio desde los ámbitos que se identifican como espacios de referencia en el recorrido del universo narrativo: artista (en la especificidad del lenguaje artístico que desarrolla), creador (en cuanto a la concepción de la idea original de una obra), programador, difusor, espectador, fanático, consumidor, prosumidor, como una suerte de sujeto monstruoso que evidencia la complejidad de la producción de narrativas transmedia en la actualidad.

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

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

pero que realmente lo sitúa como parte de una audiencia indeterminada y construida por el discurso de las empresas del entretenimiento.

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

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

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

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

Capítulo 3

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

3.1. Introducción

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

Como ya había sido tratado en la **Parte I: Narratividad fantástica transmedia**, la *narratividad* se plantea como una estructura general que se da a partir de universales narrativos que subyacen en toda narración. En esta perspectiva se plantea que la *narratividad* opera sobre dos tipos generales de categorías universales: el de las *unidades* (actanciales e independientes o predicativas y subordinadas) y el de las *relaciones* (reconociendo la sintaxis de las acciones y la perspectiva de la narración). Estas categorías universales sirven de base para el análisis de la construcción de universos narrativos transmedia ya que permiten reconocer los aspectos que configuran la estructura narrativa del universo y posibilitan su expansión. Además, producto de la apropiación de las reglas y técnicas universales en combinaciones particulares, se presenta un *recorrido narrativo* como eje articulador de las posibilidades que se desarrollan en el estudio de caso en *Penny Dreadful*, ya que permite

la articulación no sólo de estrategias narrativas, sino también de medios y diferentes procesos creativos que convergen. Para ello, el reconocimiento de *obras seminales* y *núcleo* es indispensable (como se explicará más adelante).

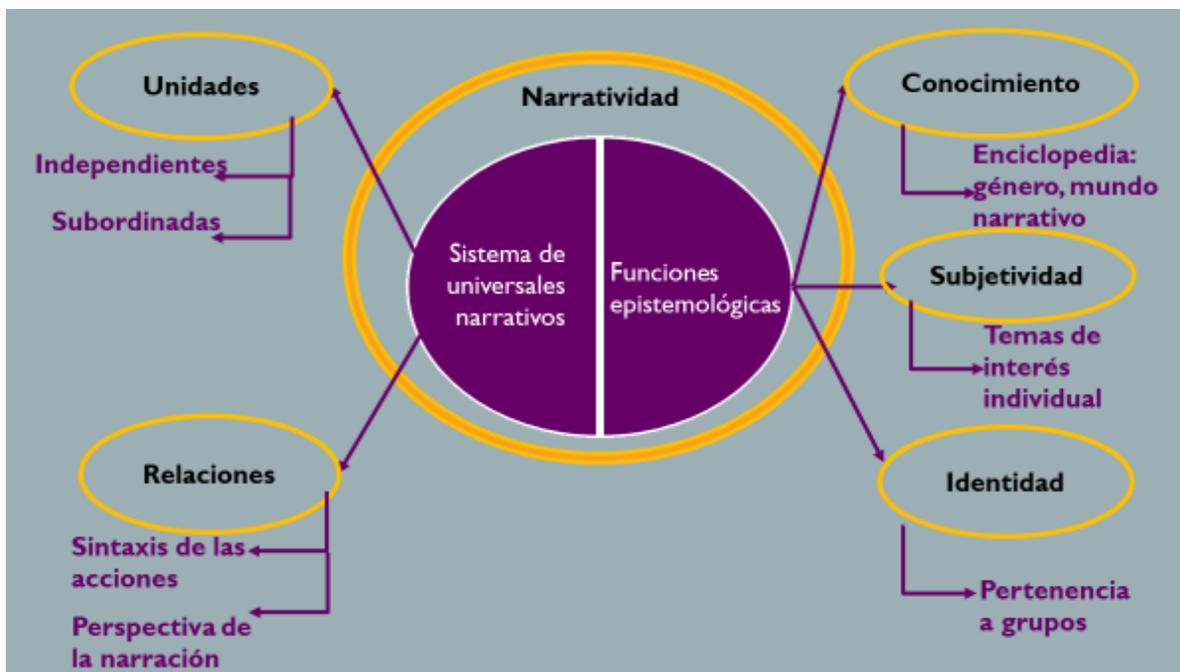


Figura 20. Dimensiones de análisis de la narratividad fantástica transmedia en *Penny Dreadful*. Elaboración propia.

En cuanto a la construcción de *mundos narrativos* se retomará lo explorado en la **Parte II: El problema del concepto de obra en *Penny Dreadful***. En este apartado se desarrolla la configuración de un universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful* a partir de dos categorías derivadas del proceso de construcción de mundo imaginario: la primera es la de *universo* como estructura abstracta y sistema operativo que posibilita la aparición de la segunda noción de *mundo*, entendido este último como concreción que parte de la experiencia y de la apropiación que la audiencia.



Figura 21. Relaciones entre narratividad y construcción de mundos imaginarios. Elaboración propia.

En cuanto a los niveles de creación se propone trabajar, inicialmente, desde la función epistemológica que tiene la narración, pues cada tipo de configuración narrativa implica una forma de construcción de conocimiento asociado a la estructura del universo del que se deriva. Así los tipos de saber comprenden: el *conocimiento del universo narrativo*, la *subjetividad desarrollada sobre mundos posibles* y la *identidad de las comunidades en línea*. Estos tres tipos de construcción de conocimiento facilitan la descripción y análisis de un mundo fantástico transmedia al evidenciar los niveles de saber que componen el mundo ficcional y le dan coherencia. En el caso de *Penny Dreadful* el *conocimiento referente al universo narrativo* permite reconocer el origen de una mitología de base con espacios, personajes y situaciones que parten de una misma percepción del género narrativo fantástico dada por el ambiente de horror gótico y sobrenatural; la construcción de la *subjetividad* puede verse en la perspectiva que adopta el narrador a partir de la cual orienta el conocimiento evaluando y adaptando según sus intereses, su propia visión y conocimiento de otras narraciones asociables. El último ámbito es el de *construcción de identidad de colectivos* en la que se reconocen producciones y productores que están vinculados a comunidades específicas que desarrollan la narrativa del mundo transmedia desde su pertenencia e identificación

con un grupo de participantes y co-creadores que tienen intereses y reglas de producción en común.

La descripción exhaustiva de los contenidos del universo narrativo es una labor demasiado amplia para el alcance de este trabajo, pues requeriría no solamente la caracterización de todos los aspectos abstractos de la estructura narrativa, sino también la descripción de todas las rutas posibles derivadas de las relaciones potenciales entre obras, lo cual es imposible, esto implicaría una cartografía del universo. Por ello, se ha optado por la descripción de un mapa exploratorio de recomposición y cocreación que permita identificar los universales narrativos subyacentes y las relaciones de diálogo creativo que promueven la actualización del universo y el mundo narrativo, a partir en una ruta posible y particular para identificar procesos de creación colectiva. En este sentido, se trata de generar una forma de entendimiento de los procesos de producción de mundos fantásticos transmedia y de los universos narrativos que están en la base de estas narrativas.

Finalmente, para dar coherencia al estudio se propone retomar la perspectiva del análisis intertextual transmedia desde los conceptos de *obra seminal* y *obra núcleo*²⁹ y una tercera noción complementaria de *obra derivada* que se construye desde este estudio. La primera “da origen a la narración” (Montoya, Vásquez y Salinas, 2013, pág. 149) y se convierte en un detonante, en el primer texto o conjunto de fuentes que permite la construcción de un universo narrativo al dar los cimientos narrativos e intertextuales. La segunda, la “obra núcleo es aquella que permite la expansión del universo narrativo” (2013, p. 152), esta puede coincidir o no con una obra seminal, pero su papel se centra en potenciar el proceso de diseminación en numerosas narraciones y medios. En tercera instancia, se propone una tercera categoría que pareciera implícita en el trabajo de Montoya, Vásquez y Salinas, pero no se desarrolla, pues los autores hablan de “expansiones y comprensiones” sin delimitar qué tipo de producción se da a partir de la obra núcleo. Se propone así la categoría de *obras derivadas* que

²⁹ Los conceptos son tomados de la propuesta de Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez y Harold Salinas (2013), profesores y estudiante -respectivamente- del pregrado en Comunicación Social de EAFIT y asociados al espacio del Media-Lab. Las definiciones han sido planteadas en el artículo “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas”. En: Revista Coherencia, Medellín, Vo. 9, número. 18, enero-junio.

comprendería tanto las obras reconocidas como adaptaciones, reelaboraciones o apropiaciones de la obra núcleo, como las prácticas artísticas y narrativas que se derivan para materializar el tejido narrativo de un sistema intertextual transmedia. Estos tres conceptos permiten organizar y articular los universales narrativos que pueden relacionarse con las obras seminales como parte de la composición abstracta de un universo transmedia; así como los conceptos de obra núcleo y obra derivada permiten describir de qué manera se materializa un mundo recorrido desde una experiencia específica de creación tanto en la labor de artistas reconocidos como de fanáticos que realizan procesos de apropiación en un momento dado.

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

Tabla 11. Unidades de descripción narratológica para el análisis de los procesos creativos en *Penny Dreadful*

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

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

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

Finalmente, se hará una caracterización de la pertenencia a grupos o comunidades que marcan la aparición de nuevas obras narrativas y productos creativos elaborados por fanáticos, teniendo en cuenta: las plataformas donde se producen las historias, sus características para crear y compartir contenidos, así como las herramientas de interacción que se le plantean a los usuarios de estos espacios. La descripción de las plataformas digitales es fundamental pues evidencia procesos de creatividad promovida de manera automatizada por el espacio digital que posibilita la convergencia de sujetos, narraciones y medios; además permite ver formas de diálogo e interacción que subyacen en estos espacios y que potencian la creatividad narrativa.

Esta perspectiva implica trabajar por tipos de plataformas, obras y comunidades por lo que se proponen dos agrupaciones que se irán describiendo a lo largo de todo el proceso de análisis del universo y el mundo narrativo: Primero están las *plataformas abiertas, lugares para la colaboración espontánea*, en las cuales se busca reconocer los procesos de colectivos, de co-creadores (empíricos otros artistas en formación) y no relacionados directamente con la industria de entretenimiento, quienes generan procesos de apropiación del universo narrativo en su trabajo creativo derivado. Luego, se abordarán *las plataformas institucionales y de acceso pago o de contribución restringida*, en las que predomina la intención de la industria del entretenimiento que

patrocina la creación de la obra núcleo y las obras derivadas oficiales, manteniendo distintas formas de autoría y creación tanto individual como colectiva.

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

La creatividad asociada al lenguaje puede ser vista desde diferentes perspectivas: una concerniente a la creación literaria que ha demostrado ser una fuente inagotable de mundos posibles y que ha planteado como base de su desarrollo la *literariedad* como un rasgo esencial de su carácter estético y expresivo que se aleja del uso cotidiano del lenguaje, más centrado en la comunicación que en la expresión. Sin embargo, con el tiempo el carácter creativo de los usos cotidianos del lenguaje ha sido reconocido y en éstos puede verse también el germen de la creación a partir de la apropiación de estrategias que parecían inicialmente referir al arte literario pero terminan incorporadas en toda producción discursiva: usos retóricos, sonido con sentido expresivo y no sólo comunicativo o informativo, trasgresión de las estructuras composicionales en favor del mensaje y de la sensación que debe transmitir el texto o el discurso. Así, desde el habla hasta las narrativas producidas por la cultura popular, se ha visto la influencia de formas de construcción que evidencian procesos de creatividad, aunque el nivel de su complejidad estética no sea idéntico al de las obras tradicionalmente concebidas como artísticas.

En este sentido, la investigación de Teresa Cremin y Janet Maybin sobre la creatividad en el lenguaje cotidiano, plantea que este uso “more plural, democratic conception of aesthetics foregrounds poetic, narrative and performative uses of language for a range of everyday functions, and highlights on-going processes of improvisation, adaptation and transformation” (2013, p. 275). Aunque la investigación no trata sobre contextos digitales se relaciona con un problema compartido y es el de la creatividad en y a través del lenguaje. Las formas de apropiación que se generan en personas comunes -que no tienen objetivos explícitamente poéticos- puede llevar a reconocer que en la práctica colectiva y popular se dan fenómenos como el de la improvisación, la adaptación y la transformación que permiten dinamizar el papel que

tienen los interlocutores: ya no sólo comunican información, también la evalúan, la crean, la adaptan a diversos contextos y a través de diferentes mediaciones.

El proceso inicial de adquisición del lenguaje plantea dinámicas de creación y juego que no se pierden totalmente con el tiempo, sino que -podríamos decir- se acentúan y se adaptan a nuevos contextos. Así, Cremin y Maybin plantean que:

Children also pursue creative activity through language, using it for practicing social roles, speculative thinking, intellectual exploration and the creation of alternative worlds, (...). We also consider how older children and teenagers continue to use language creatively in their engagement with peer group culture and popular media, and for questioning social norms as they pursue relationships and reflect on identity. (2013, p. 275)

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

Así, al entender la creatividad como producto de la experiencia y la acción humana, se pueden reconocer los tipos de creatividad que se desarrollan particularmente en la producción de narrativas transmedia alrededor de la configuración del universo fantástico en el caso de *Penny Dreadful*. De una parte, está la creatividad expresada por la aparición de obras concebidas de manera consciente y con finalidad estética en el marco de una industria cultural mediática; de otra parte, estarían los procesos de creatividad asociados a las obras derivadas que pueden ser elaboradas por encargo a artistas reconocidos que no hacen parte del proceso de creación original pero que contribuyen como *equipo creativo* a materializar la obra de un *autor o un creador tradicional*. También, se encuentra el grupo de creadores espontáneos que hacen parte de las comunidades de consumo y de reconocimiento cultural que pueden ubicarse como *audiencias especializadas* conocedoras de los lenguajes artísticos de las obras canónicas y, de otra parte, *fanáticos* cuyo acercamiento creativo proviene de su empatía por las obras originales y su necesidad de apropiarse historias con las que

generan relaciones de identidad y de consumo emotivo, pero no tienen obligatoriamente un conocimiento técnico de la elaboración narrativa del universo ficcional. Estas posibilidades creativas se explorarán asociadas a los espacios en los cuales se potencia la participación creativa, así como la difusión y circulación de las obras derivadas y la obra núcleo.

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

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

Además, esta lectura requiere de la articulación de los tres niveles de descripción que abordan *unidades narrativas de composición*, las *relaciones* entre estas unidades que generan formas de acercarse a las tradiciones y formas de reinterpretar la obra núcleo que orienta las expansiones; así mismo, se busca reconocer que a partir de estas unidades y las relaciones que se generan en sus combinaciones se producen y enfatizan *formas de conocimiento* sobre: el universo narrativo en sí mismo (su mitología, su geopoética, etc.), sobre los sujetos que colaboran en su construcción (quienes aprovechan intereses personales para vincularlos a sus exploraciones narrativas) y sobre las comunidades que se vinculan enfatizando en temáticas, géneros narrativos o formatos que son de su interés.

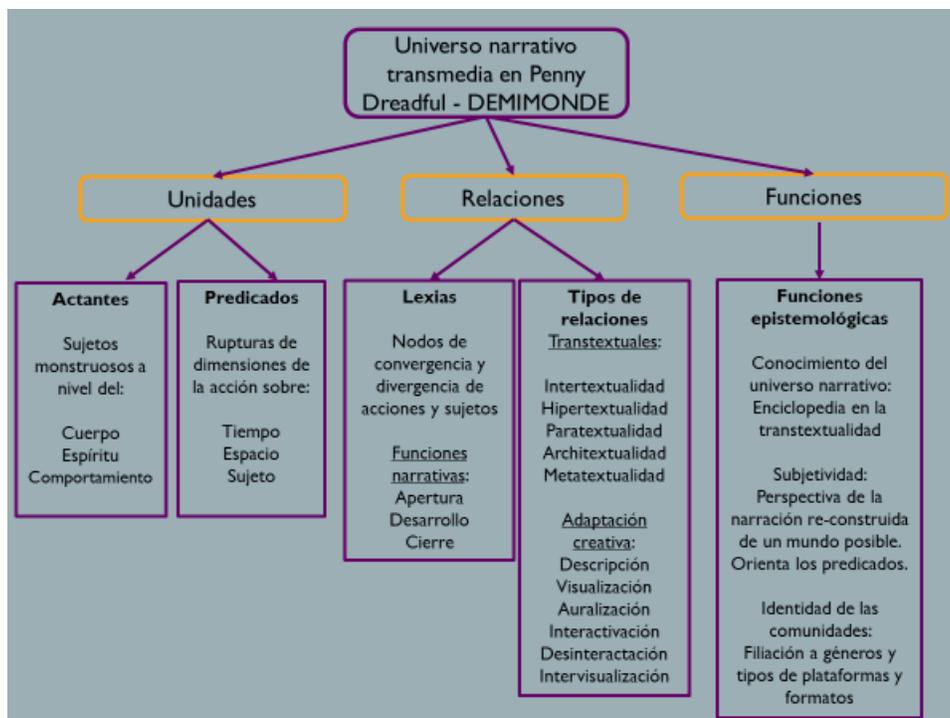


Figura 22. Niveles de descripción de la estructura composicional del universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*

La propuesta de análisis de desarrollada por Diego Fernando Montoya, Mauricio Vásquez Arias y Harold Salinas Arboleda (Media LAB EAFIT, 2013), plantea una aproximación desde la mirada de los *sistemas intertextuales*³⁰ que configurarían el enlace entre obras que hacen parte de una narrativa transmedia. Este concepto lo retoman de la obra de Marsha Kinder (1991) *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*; cuya propuesta es precisada por Montoya, Vásquez y Salinas quienes establecen que para:

Analizar un sistema *transmedia* habría que ubicar dos tipos de intertextualidad: uno, el referido al universo narrativo (es decir, la historia que está contando); y el otro, a los productos que dan cuenta del sistema pero que no afectan la historia. En ese sentido, cuando los productos que están entrando a un sistema transmedia, están afectando el universo narrativo, los fenómenos que se dan –siguiendo a Jenkins– son de carácter *expansivo*, es decir, cualquier producto que se haga y que tenga que ver con la historia, nunca la contrae, sólo la expande o la deja tal cual como está. (2013, p. 147)

³⁰ Entendidos en dos sentidos: como redes de intertextualidad y como eventos mediáticos que plantean procesos tanto de expansión narrativa como de consumo masivo.

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

Con respecto a esta precisión surge -para este trabajo- la pregunta sobre si la propagación de productos tiene que ver con la propagación de la historia. Es decir, si la expansión material, por ejemplo, del *merchandising*, no contribuye a la historia y en este sentido, si se trataría de la formulación de una *función fática*³¹ narrativa (mantener la atención y el interés en la narración). Al producirse objetos coleccionables estos operan como detonantes narrativos, tal es el caso de los juegos físicos de cartas o de figuras que promueven el uso de los recursos de la narración fuera de las obras canónicas del universo narrativo y pueden servir para generar nuevas historias, aunque no todas ellas estén documentadas en plataformas y espacios de comunidades en línea. Además, estos productos permiten mantener a las audiencias en contacto con el universo narrativo para renovar su consumo tanto narrativo como económico y emotivo.

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

La comunicación narrativa se entendería como una forma de completar, interpretar e interactuar con la información estética y el desarrollo narrativo de la historia que se puede dar en alguno de los productos o las obras derivadas. Esta comunicación puede producir respuestas o réplicas, pero no obligatoriamente; como se da en otros procesos comunicativos, no narrativos, puede haber interpretación y recepción o puede darse la aparición de una nueva línea de desarrollo de la historia,

³¹ La *función fática* es una de las 6 funciones de la comunicación desarrolladas por el lingüista Roman Jakobson. En su propuesta lo fático plantea que “no existe comunicación sin un esfuerzo para establecer y mantener el contacto con el interlocutor” (1974, p. 383) *Diccionario enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje* compilado por Oswald Ducrot y Tzvetan Todorov.

construida por los lectores y fanáticos que dejan de ser audiencias pasivas para ubicarse en roles más activos y participativos.

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

De otra parte, Montoya, Vásquez y Salinas (2013) establecen que los *sistemas intertextuales transmedia* desarrollan la expansión del universo narrativo a partir de dos tipos de obras que cumplen papeles específicos: la *obra seminal* cuyo propósito es dar comienzo a una narrativa transmedia, ya que provee elementos de mitología, geopoética y arquetipos narrativos necesarios para la construcción de una historia marco que, posteriormente, se puede expandir en otras narraciones y medios. De otra parte, estaría la *obra núcleo* cuyo papel consiste en dar comienzo a la expansión de la narrativa transmedia, ya sea que se dé de manera programada de antemano o que su expansión corresponda a procesos espontáneos de las comunidades relacionadas con la historia. La obra núcleo deja espacios vacíos o aspectos no resueltos que motivan la cooperación de los fanáticos.

En el marco de esta propuesta, establecemos una tercera categoría que subyace como forma de conexión entre las otras dos tipologías y es la de *obra de derivada*, cuyo propósito en el proceso es el de ampliar, adaptar o transformar una obra núcleo a partir de las reglas del universo narrativo y teniendo en cuenta el horizonte de expectativas establecidas por una obra seminal o una serie de obras seminales. Recuperando la propuesta de Mark J. Wolf sobre la construcción de mundos imaginarios (2012), este tipo de obras serían las encargadas de materializar el tejido de un universo narrativo a partir de derivaciones diferentes: pueden contar los antecedentes de la obra núcleo, dar continuidad a una historia terminada o expandir narrativas en las que se desarrollen historias paralelas o que vinculen otros universos narrativos con los que haya concordancia. Las posibilidades de derivación se especifican a continuación en la tabla 7:

Tabla 12. Tejido narrativo

Obras derivadas que construyen el tejido narrativo	
Precuelas	Narraciones antecedentes de la obra núcleo.
Secuelas	Narraciones de continuidad luego del final de la historia núcleo.
Midcuelas	Historias que aparecen entre elementos de acción narrativa ya desarrollados. Intercuelas (vinculan dos o más mundos narrativos ya existentes) Intracuelas (ocurren en referencia a un solo mundo narrativo).
Paracuelas	Historias paralelas a la obra núcleo.
Transcuelas	Narraciones que dependen de los deseos de la audiencia. Se trata de relatos que se extienden a lo largo de múltiples plataformas, medios y usuarios.

Adaptación de la propuesta de Mark J. Wolf en relación con la propuesta de obras de expansión

A partir de esta propuesta puede pensarse en la descripción del universo narrativo en *Penny Dreadful* en relación con los tres tipos de obras (núcleo, seminales y derivadas) y atendiendo a las plataformas en las que se materializan (digitales o análogas, abiertas a la participación espontánea o planeadas por las industrias de entretenimiento), así como se consideran los tipos de sujetos que participan y los roles creativos que asumen. Como se muestra en la siguiente gráfica:

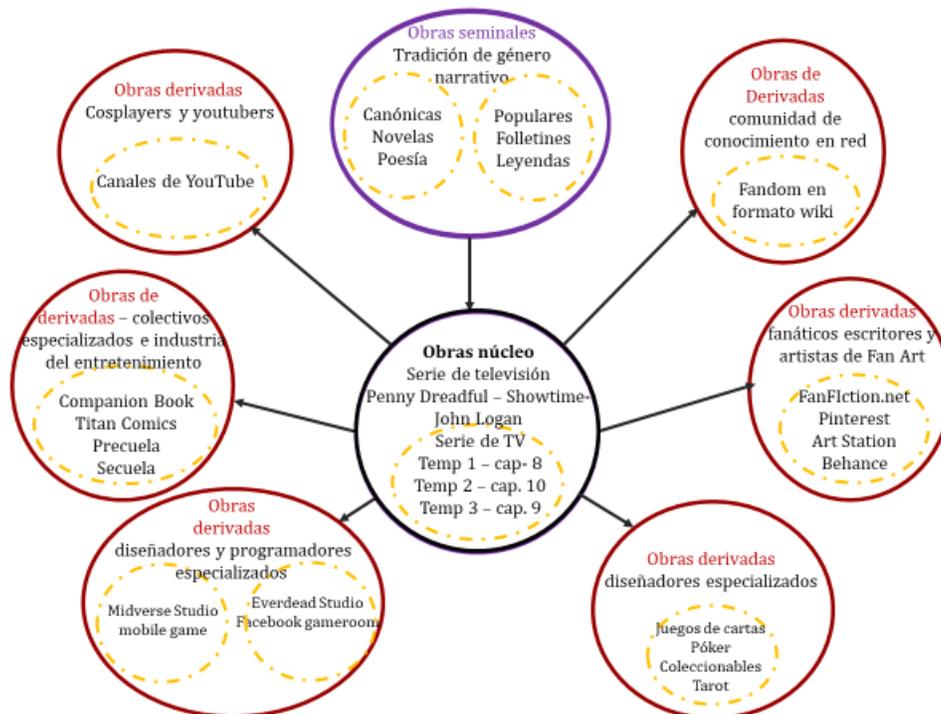


Figura 23. Universo narrativo de *Penny Dreadful*

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

a) *Obras seminales*: incorporan tanto obras literarias canónicas del gótico inglés (novela gótica y poesía romántica), como obras de carácter literario popular (folletines y leyendas de horror). Un rastreo de las obras literarias presentes en *Penny Dreadful* aparece estructurada en el table 8.

Tabla 13. Descripción de las obras canónicas y populares que configuran las obras seminales

Obras canónicas				
Tipo de obra seminal	Año	Autor	Título	Personajes adoptados
Novela victoriana y gótica	1818	Mary Shelley	Frankenstein o el Moderno Prometeo	Víctor Frankenstein Creatura Novia de la Creatura
	1886	Robert Louis Stevenson	EL extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde	Dr. Jekyll
	1890	Oscar Wilde	El retrato de Dorian Gray	Dorian Gray
	1897	Bram Stoker	Drácula	Drácula Mina Murray Jonathan Harker Lucy Westenra Dr. Abraham Van Helsing Quincey Morris
	1841	Edgar Allan Poe	Los crímenes de la Calle Morgue	Monstruo animal
	1611	William Shakespeare	La Tempestad	Caliban
	1885	H. Rider Haggard	Las minas del rey salomón	Allan Quatermain Umbopa
Poesía metafísica y Romántica	1667	John Milton	Paraíso Perdido	Demonio - Lucifer
	1848	John Clare	I Am!	Creatura
	1849	Alfred Tennyson	In Memoriam A.H.H.	
	1821	Percy Bysshe Shelley	Adonais	An Elegy on the Death of John Keats.
	1633	John Donne	Holy Sonnets	Death be not proud
Obras populares				
Tipo de obra seminal	Año	Autor	Título	Características
Folletines de horror Leyendas populares	1844	G W M Reynolds	Mysteries of London	12 años – 624 números
		Leyendas populares norteamericanas	Werewolf	Ethan Chandler
		Leyendas europeas Mitología Griega	Witches and midwife	Hécate Poole

Mitología Egipcia Amun-Ra
Amunet

Evelin Poole – Madame
Kali
Cut Wife (partera)
Drácula – Lucifer
Vanessa Ives

Tabla de elaboración propia

b) *Obra núcleo*: serie de televisión desarrollada en 3 temporadas emitidas entre 2014 y 2016; fue producida por la empresa de entretenimiento *Showtime* y creada originalmente por John Logan

Penny Dreadful se presentó como una serie que mezclaba horror sobrenatural y thriller psicológico (según la caracterización dada por la cadena productora Showtime). Fue emitida inicialmente el 11 de mayo de 2014 en USA y el 10 de diciembre en Hispanoamérica, su última emisión fue en junio de 2016. La serie fue creada, producida y escrita (exclusivamente) por John Logan, guionista y dramaturgo de origen norteamericano, reconocido por su cercanía con géneros fantásticos ya que ha realizado varios trabajos de adaptación de historias entre los que se encuentran, guiones de ciencia ficción³² y adaptaciones cinematográficas de literatura inglesa isabelina y decimonónica³³.

Tabla 14. Episodios emitidos por temporada

Temporada	No.	Título original	Traducción del título y precisiones
1 (8 episodios)	1	Night work	Trabajo nocturno
	2	Séance	Sesión (de espiritismo)
	3	Resurrection	Resurrección
	4	Demimonde	Mundo intermedio (Hay una alusión a la expresión del francés que viene de la obra de Alexandre Dumas -hijo- quien la utiliza para

³² Guion de *La máquina del tiempo* (2002), basada en la novela de 1895 *La máquina del tiempo*, que fue escrita por Herbert George Wells. Guion de *Star Trek: némesis* (2002), décima película que continúa la franquicia de largometrajes del universo de *Star Trek* (1966), creado por Gene Roddenberry que incluye además una serie para televisión, una serie de animación, videojuegos, juegos de rol y fanfiction, entre otros. Guion de *Alien Covenant* (2017) en coautoría, película dirigida por Ridley Scott. Esta película hace parte del universo narrativo de *Alien* (1979), saga cinematográfica de ciencia ficción y terror que tiene seis películas. Las cuatro primeras en línea narrativa y las dos siguientes *Prometeus* (2012) y *Alien covenant* que funcionan como precuelas de la historia original.

³³ Guion de *Coriolanus* (2011), adaptación cinematográfica de la obra trágica de Shakespeare que tiene el mismo nombre y dirigida por Ralph Fiennes. Guion del largometraje *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2008, en Latinoamérica), dirigida por Tim Burton. El guion es una adaptación de un *Penny Dreadful* (folletín sangriento)

Guion de *Penny Dreadful* (2014-2016), serie que tuvo diferentes directores según las temporadas: James Hawes, Damon Thomas, Brian Kirk, Paco Cabezas, J.A. Bayona, Coky Giedroyc, Dearbhla Walsh, Kari Skogland, Toa Fraser.

			hablar de las mujeres que quedan en una situación social indefinida: ni mujeres hogareñas, ni cortesanas que cobran por servicios sexuales).
	5	Closer Than sisters	Más que hermanas
	6	What Death Can Join Together	"No more let life divide <u>what death can join together.</u> " No dejes que la vida divida lo que la muerte ha unido. Cita completa del poema Adonais de Percy Bysshe Shelley.
	7	Possession	Posesión (demoniaca)
	8	Grand Guignol	Hace referencia al nombre de un teatro parisino que en el año de 1897 empieza sus funciones dedicadas al horror y marcado por el sensacionalismo.
2 (10 episodios)	1	Fresh Hell	Infierno gélido
	2	Verbis Diablo	La lengua del diablo
	3	The Nightcomers	Las que llegan con la noche. Hace dos referencias: la primera a una película de horror sobrenatural (1971) que lleva el mismo nombre y que funciona como precuela de <i>Otra vuelta de tuerca</i> , novela gótica de Henry James.
	4	Evil Spirits in Heavenly Places	Espíritus malignos en lugares sagrados Referencia al libro bíblico de Efesios 6:12 "Porque nuestra lucha no es contra sangre y carne, sino contra principados, contra potestades, contra los poderes de este mundo de tinieblas, contra las huestes espirituales de maldad en las regiones celestiales." Versión Reina Valera.
	5	Above the Vaulted sky	Sobre la bóveda celeste Cita de un verso del poema <i>I am (Yo soy)</i> de John Clare.
	6	Glorious Horrors	Gloriosos horrores
	7	Little Scorpion	Pequeño escorpión
	8	Memento Mori	Recuerda que morirás
	9	And Hell Itself My Only Foe	Y el mismísimo infierno es mi enemigo Cita de una línea del poema <i>I Lost the Love of Heaven</i> (Perdí el amor del cielo) poema de John Clare.
3 (9 episodios)	10	And They Were Enemies	Y eran enemigos
	1	The Day Tennyson Died	El día que (Alfred Lord) Tennyson murió
	2	Predators Far and Near	Predadores en todas partes
	3	Good and Evil Braided Be	El bien y el mal unidos sean
	4	A Blade of Grass	Una brizna de hierba
	5	This World Is Our Hell	El mundo es nuestro infierno
	6	No Beast So Fierce	No hay bestia tan feroz Cita tomada de Ricardo III, Shakespeare.
	7	Ebb Tide	Marea Baja
	8	Perpetual Night	Noche perpetua
	9	The Blessed Dark	Sagrada oscuridad

Tabla de elaboración propia a partir de los capítulos y temporadas de *Penny Dreadful*

c) *Obras derivadas*: son muchas y muy variadas tanto las obras como las prácticas artísticas que se derivan de la obra núcleo y que consolidan el tipo de tejido narrativo en la mezcla de distintas temporalidades, códigos, formatos, espacios y sujetos. Algunas historias remiten al pasado para explicar orígenes o llenar vacíos narrativos de la serie de televisión como obra núcleo, otras plantean mezclas con otros universos narrativos afines o tratan de dar continuidad a la historia desarrollada en la obra núcleo. Por esta razón, la descripción e identificación inicial de las obras derivadas se hará en relación con el tipo de plataforma y el tipo de proceso creativo predominante: 1) abiertas a la colaboración y creación espontánea de los usuarios en espacios de redes y comunidades en línea; o 2) cerradas e institucionales que restringen el proceso de creación alrededor de canales de consumo regulados como servicios por la industria del entretenimiento. La derivación puede darse en niveles diferentes de creatividad pues se trata de narraciones que se acercan de manera más o menos explícita a las obras seminales y núcleo.

Ya en el apartado I -Narratividad Fantástica Transmedia- se planteaba que la adaptación podía considerarse como una actividad subcreativa que marca la transmedialidad. Así, se recuperaba la propuesta de Mark J. P. Wolf (2012), en su texto *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*, para dar cuenta de cinco tipos de adaptación cuyas características enfatizaban en mediaciones diferentes en la reelaboración narrativa de obras precedentes, en este caso, en la relación de diálogo entre obras seminales y núcleo. A partir de las relaciones que se dan entre la obra original y el tipo de adaptación que la reelabora se plantea la siguiente tabla de síntesis. En ella, se especifica el tipo de adaptación según el tipo de medio en el que se desarrolla la reelaboración.

Tabla 15. Formas de la adaptación

Formas de adaptación		Ejemplos en <i>Penny Dreadful</i>
Descripción	Cuando un trabajo audiovisual es plasmado a partir de descripción textual, como en la narración.	Se da en el caso de la serie de televisión que se convierte en relatos de fanfiction y su historia es reelaborada por los fanáticos.
Visualización	Cuando un trabajo no visual es desarrollado en una imagen fija o en movimiento.	Se evidencia en el caso de las obras seminales literarias que se traducen a partir de los personajes que cobran vida en la serie de televisión, el

		merchandising, las cartas y las ilustraciones.
Auralización	Ocurre cuando un texto es leído en voz alta o es interpretado sonoramente a través de medios acústicos (radio). En este proceso las alusiones no verbales se convierten en efectos sonoros.	Este proceso se evidencia en el caso de las reinterpretaciones hechas por fanáticos de la banda sonora y también en la inclusión de música victoriana popular como parte de la ambientación de la serie.
Interactivación	Ocurre cuando un trabajo no interactivo se vuelve interactivo. Como sucede en el paso del texto narrativo al videojuego.	El ejemplo más claro sería el mazo de cartas de tarot que se saca como merchandising y termina siendo reelaborado como juego de cartas virtual en el videojuego.
Desinteracción	Sucede al transformar un producto interactivo en no interactivo.	En el ámbito del videojuego y el juego de mesa se dan recorridos de exploración y pruebas que se transforman luego en colecciones de imágenes y en afiches.
Intervisualización ³⁴	Adaptación que se da de una clase de visualización a otra: imagen estática a imagen en movimiento y viceversa.	Se da sobre todo entre referentes pictóricos que se transforman en parte del montaje audiovisual de color, fotografía y escenarios, como en el caso de las pinturas de J.M.W. Turner, entre otros.

Tabla de elaboración propia.

3.2.2. Plataformas abiertas, lugares para la colaboración creativa espontánea

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

³⁴ A partir de la lectura se podría reconocer un último tipo de adaptación que describe Konzack en los ejemplos, pero no denomina de manera específica.

Tabla 16. Relación de plataformas abiertas

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

Tabla de elaboración propia plataformas abiertas para la creación colectiva espontánea

3.2.2.1. Fanfiction: Ficciones periféricas y autorreguladas

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

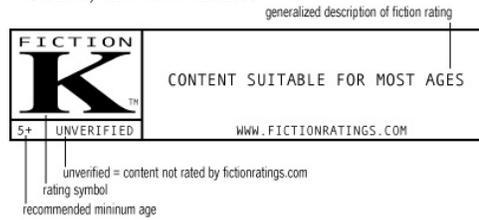
FanFiction.net es un sitio web que alberga una comunidad transnacional³⁵ que produce historias derivadas de obras narrativas originales que se dan en diferentes formatos: literatura canónica, películas, series de televisión, videojuegos. Dentro de esta comunidad global aparece el grupo de producción dedicado a *Penny Dreadful* entre el 19 de junio de 2014 y al 16 de marzo de 2019, en el cual se producen en total 124 historias de las cuales se tomaron 66 historias que fueron analizadas a partir de dos criterios: historias únicas que no tienen continuidad e historias múltiples o serializadas que se desarrollan en capítulos para construir una misma línea narrativa.

Las historias presentaron diversas características que se identificaron a partir de los siguientes aspectos: a) *usuario*, que corresponde a la identificación del nombre de usuario y se evidenció si se trataba de un usuario anónimo o uno que se identificara plenamente por nombre propio; b) Se consideró la *fecha de ingreso a la plataforma* como indicador de antigüedad y de filiación a la comunidad específica de *Penny Dreadful* o de otras comunidades con universos narrativos semejantes; c) *Texto del Fanfiction* en el cual se consideró el tipo de creación narrativa si era historia derivada de la obra núcleo o si correspondía a un crossover, es decir, a un cruce entre dos o más universos narrativos; a partir del resumen del texto se identificó qué tipo de personajes estaban en la historia (de la obra núcleo, de obras seminales o personajes originales) d) *observaciones*, que corresponde a la identificación de tendencias en técnicas de escritura que se salgan de las anteriormente mencionadas.

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

³⁵ El movimiento de Fanfiction comienza en Estados Unidos e inmediatamente se sitúa en contextos internacionales con interés temático. Para América Latina predominan los usuarios de México, Argentina, Brasil y en Europa Reino Unido y Francia, aunque la comunidad está abierta a cualquier locación y se encuentran ejemplos de otros países.

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



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



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



Not suitable for children or teens below the age of 16 with non-explicit suggestive adult themes, references to some violence, or coarse language. Fiction M can contain adult language, themes and suggestions. Detailed descriptions of physical interaction of sexual or violent nature is considered Fiction MA.

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

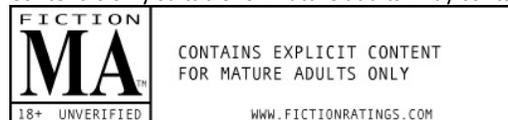


Figura 24. Sistema de clasificación de contenidos. Tomado de: https://www.fanfiction.net/story/story_tab_guide.php

A partir del análisis de las tendencias de narración, contenidos y construcción de perfiles se llegó a las siguientes conclusiones. Existen recurrencias de construcción narrativa y propuestas de denominación de géneros textuales elaborados por la misma comunidad que parten de las categorías de la teoría literaria, pero son adaptadas privilegiando la exploración emotiva y familiar de las historias que son importantes para la comunidad de escritores:

Pairings, se entiende como el uso de parejas para la construcción narrativa que explora tanto relaciones amorosas que los fanáticos desean ver realizadas, como relaciones de interacción-confrontación o amistad que no se alcanzan a desarrollar en la obra núcleo, las obras seminales y las obras derivadas canónicas.

AU corresponde al recurso de universos alternos (**alternative universes**) en los cuales los personajes pueden actuar fuera de su perfil canónico para corresponder a los deseos y a las ideas de los fanáticos que reescriben las historias. Esta estrategia permite que haya desenlaces diferentes frente a las pruebas que deben afrontar los personajes.

OC trata de la construcción de personajes originales (**Original Characters**) que no se encuentran en el canon narrativo de las historias oficiales y que nacen de un autor de fanfiction que plantea sujetos que ponen a prueba o interactúan con los personajes tradicionales para desarrollar acciones o aspecto de la personalidad que en las narraciones oficiales no alcanzan a ser desarrollados.

Tramas Amorosas, buena parte de los relatos estudiados desarrollan historias de corte romántico. Puede pensarse que este tipo de historias satisfacen arcos narrativos que no son prioritarios para el género en el cual se construye la historia original y es una tendencia de los fanfiction cuando la comunidad está conformada por adolescentes y jóvenes.

Vacíos argumentales de la serie. Este tipo de uso se da cuando se identifica una acción narrativa que está implícita en la obra núcleo, o un aspecto de la mitología o de los arquetipos que queda sin explicación y que puede ser reconstruido. También se refiere a encuentros entre personajes que pudieron ocurrir o generaron expectativa, pero finalmente no se dieron en la obra núcleo. Uno de los relatos que ejemplifica de manera directa esta tendencia es el denominado “Chance Meetings” escrito por *Asarahworld*. En este texto se plantea un encuentro que nunca se dio en la serie pero que pudo haber ocurrido entre los personajes de Ethan y Lily. Lily es el mismo personaje de Brona que aparece resucitada por la intervención de Víctor Frankenstein, pero a pesar de haber tenido una relación sentimental con Ethan estos no vuelven a encontrarse en la serie cuando la mujer vuelve a la vida.

3.2.2.2. Tipos de colaboradores

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

Escritores eventuales que llevan poco tiempo y pocos textos: la tendencia en estos escritores es a utilizar seudónimos para su identificación dentro de sus perfiles sociales y, además, utilizan imágenes de avatares para identificarse, lo que les permite -inicialmente- permanecer en el anonimato y desinhibirse en un espacio donde no son juzgados y empiezan a tejer relaciones de lectura y de trabajo con otros.

Escritores de fanfiction experimentados, estos tienen alta producción y son seguidos y corregidos por otros. Buena parte de este tipo de escritores se identifica con sus nombres de pila y no con seudónimos. Estos usuarios también utilizan imágenes, pero se trata de ilustraciones digitales basadas en fotos, no de imágenes genéricas o ni de caricaturas. En ellos se ve la necesidad de ser reconocidos y de que su trabajo sea evaluado, lo que hace que sean tanto escritores como lectores activos.

Escritores BETA que son al tiempo creadores de contenido, correctores de estilo y asesores. Además de tener un alto índice de producción los *BETAS* son correctores de estilo y de contenidos para otros escritores en las comunidades. Son identificados de manera explícita en sus perfiles con un símbolo que los hace reconocibles. Muchos de estos usuarios, al igual que los escritores de mayor producción, tienen perfiles complementarios a los cuales remiten a sus lectores para ampliar lectura, los portales a los cuales remiten son:

Tabla 17. Perfiles de usuarios en Fan Fiction

Plataforma	Tipo de comunidad y perfiles de usuarios
Tumblr	<p>DESCRIPCIÓN “Hemos conseguido que crear un blog y llenarlo de contenidos sea insultantemente sencillo. Historias, fotos, GIFs, cosas del fandom, enlaces, ideas ocurrentes, humor absurdo (e inteligente), canciones de Spotify, mp3s, vídeos, novedades sobre moda, arte en estado puro, pensamientos profundos... Todo tiene cabida en los 462 millones de blogs que forman Tumblr.” Tomado de: https://www.tumblr.com/ recuperado el 22 de marzo de 2019 Tumblr: Atomicepitaph</p> <p>PERFILES Main blog @ asarahworld.tumblr.com Writing blog @ asarahworld-writes.tumblr.com</p>
A03	<p>DESCRIPCIÓN “A fan-created, fan-run, non-profit, non-commercial archive for transformative fanworks, like fanfiction, fanart, fan videos, and podfic. More than 31630 fandoms 1852000 users 4654000 works” https://archiveofourown.org/ recuperado el 22 de marzo de 2019</p> <p>PERFILES https://archiveofourown.org/users/asarahworld/pseuds/asarahworld https://archiveofourown.org/users/TarnisisLH/pseuds/TarnisisLH https://archiveofourown.org/users/Accidental Ducky/pseuds/Accidental Ducky</p>
(Redes Sociales) Facebook y Youtube	<p>Ko-fi</p> <p>DESCRIPCIÓN “In 2012 Nigel Pickles (Ko-fi's founder) wanted to thank a creator who had helped with a project. All he could do was 'Like' the content. It felt impersonal. "If only I could buy them a coffee as a thanks". The idea for Ko-fi was born. Since then, Ko-fi has helped creators receive over \$11 million to fund their passions. Ko-fi's a friendly way to ask fans to support your work for the price of a coffee. Coffee's just a metaphor (You don't have to buy actual coffee!).” https://ko-fi.com/ recuperado el 22 de marzo de 2019</p> <p>PERFILES https://ko-fi.com/sidneybee Perfil del usuario: TheDaringInferno en FanFiction.net y en A03</p> <p>Tanto Facebook como Youtube son plataformas clásicas en las que se establecen perfiles sociales que pueden ser seguidos dentro de comunidades más específicas como las de fanfiction. No tienen descripciones específicas de los perfiles como las demás, sino que se encuentran a partir del referente del escritor y centran su acción en la circulación de contenidos o preguntas.</p> <p>PERFILES Facebook: Floweronabox Youtube: Flower-on-a-box</p> <p>Tabla con ejemplos de perfiles externos de escritores experimentados y BETA.</p>

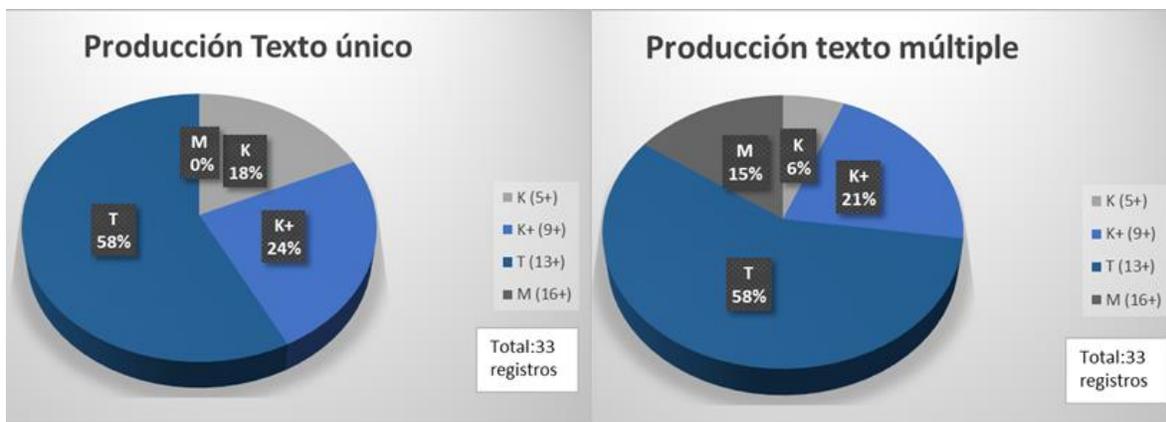


Figura 25. Elaboración propia: Estadística de clasificación de contenidos para cada grupo de análisis.

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

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

Finalmente, en cuanto a las relaciones de interacción que posibilita la plataforma se destaca que la página FanFiction.net es de acceso gratuito y código libre, por lo que permite reunir comunidades diversas a partir de la afinidad con producciones

narrativas que agrupan fanáticos, como: anime y manga, libros, caricaturas, comics, películas, videojuegos y series de televisión; igualmente, se da la categoría de “misceláneo” que permite incluir grupos no orientados al seguimiento de productos de entretenimiento ni literatura canónica, tales como los grupos de mitologías específicas (griega, escandinava, celta, china), web shows y lucha libre. La página permite tener tanto un perfil individual como pertenecer a una o varias comunidades agrupadas por interés. Así, el tipo de actividades que favorece tiene que ver con chats, trivias, encuestas, elaboración de perfiles colectivos, especulación narrativa, predicción, reconocimiento de intertextualidad y crítica literaria amateur.

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

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

Como parte de los espacios de la red social se destaca la página oficial de Facebook para *Penny Dreadful* creada el 15 de julio de 2013 a partir de la campaña de expectativa del lanzamiento de la serie televisiva, programa que aparece al aire el 11 de mayo de 2014, (<https://www.facebook.com/PennyDreadfulOnShowtime/>). Para el año 2021, la comunidad cuenta con 865.893 personas conectadas y 17 personas que aparecen como administradoras de los contenidos y las publicaciones. Esto implica que incluso más allá de los años de transmisión de la obra núcleo se logró consolidar un grupo de aficionados que se mantiene atento y produciendo contenidos, aunque el volumen de los mismo haya disminuido con los años. La vigencia actual del grupo fue

tomada en cuenta como criterio de selección para abordarlo como ejemplo de interacción en redes sociales.

Como parte de la configuración del espacio de comunidad Facebook ofrece la categoría de *Fan destacado* lo que permite reconocer a los usuarios que más participan y cuyas publicaciones tienen mayor acogida y comentarios en la comunidad. Dadas las características técnicas de la plataforma el tipo de contribución enfatiza en: **a)** uso de hashtag; **b)** construcción y difusión de gifs como narrativas animadas breves; **c)** trivias que ayudan a situar puntos de interés general (eventos de cultura popular con los que la serie puede dialogar y que se vuelven en detonantes de participación de la comunidad o preguntas sobre el avance de la serie que promueven la especulación narrativa de los fanáticos); **d)** citas intertextuales tomadas de la serie como alusiones a las obras seminales; y **e)** concursos de creación de narrativas visuales a través de ilustración derivada de la obra núcleo, fotografías de *cosplays* o infografías.

Entre las estrategias más utilizadas están el uso de *hashtag* o etiquetas entendidas como “a word or phrase preceded by the symbol # that classifies or categorizes the accompanying text (such as a tweet)” (Diccionario Merriam-Webster, recuperado: 08 de julio 2019, de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hashtag>); esta herramienta de etiquetado permite vincular metadatos que tienen la misma categoría identificada luego del símbolo (#). Puede ser usado por las compañías para dirigir la atención a páginas, productos o publicaciones que desean hacer tendencia y buscan fortalecer el consumo. Al tiempo, los usuarios han empezado a crear sus propias etiquetas no como formas de remitir a sitios web o a consumo, sino como una manera de identificarse y generar temas de interés que otros comparten, en este caso el hashtag juega con la construcción de palabras compuestas y frases ocurrentes o significativas que puedan dialogar con el contexto de conocimiento de las comunidades en línea. El uso masivo y la difusión de un hashtag dependen del nivel de reconocimiento que tenga el mismo para muchos usuarios, para que pueda hacerse tendencia.

En cuanto al funcionamiento del hashtag, al publicarse éste se convierte automáticamente en un hipervínculo. Al interior de las redes sociales como la de Facebook, el hipervínculo remite a una lista de: páginas web oficiales, páginas web no

oficiales, publicaciones individuales que tienen mayor número de *likes* y *reposts* y que han utilizado la misma etiqueta; videos y comentarios de usuarios individuales que no pertenecen a páginas de fanáticos o grupos de interés. Con lo cual se convierte en una herramienta de construcción de comunidad y de seguimiento de discusiones en línea, aunque no todos los usuarios estén afiliados a la misma comunidad oficial.

Los resultados de la etiqueta dentro de la página de la red social están filtrados de manera automática por las siguientes categorías: autor de la publicación, tipo de publicación, publicaciones en grupos, ubicación del etiquetado (región, país) y fecha de publicación. Si no se dan opciones de filtro éste se organiza del más reciente y el más publicado o difundido al más viejo y menos utilizado. El historial del hashtag en la red puede volver hasta la primera publicación hecha en la comunidad. Estos rótulos permiten reconocer grupos de interés que van desde: *Haters* (los que odian desde la serie hasta algún aspecto específico de ella como un personaje o el manejo empresarial de la misma), *lovers* o fanáticos, *amateurs* que son los neófitos que usan y reproducen antes que componen o contribuyen a las comunidades, y finalmente se reconoce a los *fanáticos especializados* quienes tienen formación académica o información especializada que les permite contribuir a la comunidad estableciendo líneas narrativas y relaciones intertextuales complejas; pero también se puede tratar de fanáticos que son creadores y que ven en las comunidades una doble oportunidad para relacionarse con otros que tienen sus mismos gustos, y para demostrar su habilidad y su trabajo creativo.

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

Grace Cramer Season 4: Sir Lyle is adventuring in Egypt, unaware of the terror that took place in London. A few weeks later he writes to Vanessa, his beloved friend. Malcolm, has been in a state of depression, trying to cope with the death of his “daughter”. He has lost his lust for adventure and life. Malcolm sees the letter from Sir Lyle, at first he does not open it, but then... curiosity overcomes him. Sir Lyle is excitedly telling Vanessa of his adventures and studies. He also has something of much importance to tell her. He has been studying Amunet, Vanessa’s source of power, and has discovered many secrets within. Malcolm has suddenly gained hope, and exchanges correspondence with Sir Lyle immediately. Perhaps Sir Lyle can change what has happened with this new information on Amunet. Upon receiving Malcolm’s letter, Sir Lyle is befuddled that dear Miss Ives has passed. “It

cannot be..." However, since Egypt is the origin of her power, he has an idea. He has been studying Amunet, and he has been seeking the book of the dead. Vanessa is no ordinary human, but the Mother of Evil. Although she is the Mother of Evil, she is also capable of unequivocal goodness, and she could put a stop to all other unnatural evils in this world. Dracula is still at large, London is still plagued with Vampires, and recently one of the great kings of Egypt has awakened in his mummified form. We need Miss Ives, for although she is a weapon of evil, she is also a weapon of justice, in the most unlikely form. With Lupus Dei at her side, she could manifest into a being much greater than Dracula and Lucifer himself, no longer the Mother of Evil, but a threat to the wicked creatures in the Demimonde, a savior to human kind. "It is the only way to ensure our survival, we need Miss Ives. Assemble a team and find me in Egypt. We will search for the book of the dead and resurrect Vanessa in her truest and most powerful form. Kindest Regards, Sir Lyle."

To be continued...

6

Ocultar o reportar

[Me gusta](#)

· [Responder](#)

· [3 años](#)

[6 respuestas](#)

Penny Dreadful Official Fan page. (19 de junio de 2016). *Historia secuela de la última temporada*.

<https://www.facebook.com/PennyDreadfulOnShowtime>

La construcción y difusión de gifs como narrativas animadas breves es muy común ya sea que esté dada por la empresa misma desde su cuenta institucional de GIF o que se trate de GIFs animados elaborados por los mismos fanáticos desde el portal complementario <https://giphy.com/search/penny-dreadful>. Acá se dan dos tipos de formatos narrativos animados: el GIF y el STICKER. Siendo el primero una animación de no más de 3 segundos y el segundo un recorte de un personaje de la serie que puede incluir, o no, elementos de citas textuales de los diálogos de la obra núcleo o citas de obras seminales identificadas o actualizadas en lenguaje popular por los fanáticos. De otra parte, el sticker se realiza como un recorte de imagen digital que puede ser original o sacada de alguna obra del universo narrativo, que tiene por función hacer las veces de emoticón. En ambos casos se trata de productos de apropiación en los cuales la derivación da como resultado una producción narrativa breve que puede ser difundida de manera serializada en la web tanto en Facebook como en otras plataformas como Whatsapp, Twitter o Pinterest, entre otras.

Luego, se encuentran las trivias o cuestionarios que salen, generalmente, diseñados por los administradores del grupo y que tienen como propósito vincular fragmentos de la obra núcleo con celebraciones de los fanáticos a través de eventos de la cultura popular que se relacionan temáticamente con el universo narrativo, tales

como: *Halloween*, onomástico arraigado en la tradición popular para el que se recuperan fragmentos de poesía inglesa victoriana. Como ejemplo se presenta el siguiente registro del Gif elaborado por la empresa para conmemorar el día mundial de la poesía. En él aparece el actor Rory Kinnear, quien interpretó a la criatura de Frankenstein. El Gif se hizo para que circulara en Facebook y recoge y ensambla: una secuencia de fotogramas de la serie, una cita del diálogo del personaje, una cita del poeta John Clare (cuyo nombre es apropiado como identidad del personaje). La conjunción de las 3 fuentes establece diálogos creativos en la asociación que se da entre: poesía, poeta como sujeto maldito y el personaje de la criatura proveniente de la obra de Frankenstein.

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



Figura 26. Registro de la página oficial de Facebook, Recuperado el 21 de marzo de 2017.

Dicha publicación mezcla tanto el GIF animado como la cita y el Hashtag. Tuvo acogida y por eso es destacado como un ejemplo significativo ya que logró: 19 mil reacciones, 676 comentarios y fue 5,1 mil veces compartido. Las trivias y preguntas o celebraciones permiten que la comunidad se manifieste para contar experiencias

relacionadas, formas de celebración que les recuerdan pasajes de la obra núcleo o, en otros casos, relaciones de diálogo intertextual con obras seminales textuales (canónicas o populares), pictóricas y musicales.

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

Finalmente, con los concursos de creación promovidos por la compañía y organizados y orientados por los administradores del grupo se plantea un esfuerzo por promover la participación de los fanáticos alrededor de ilustración, caricatura, collage y cosplay. También es evidente el esfuerzo por producir infografías que sirvan de modelo para la producción derivada y de apropiación. Dichos formatos se convierten en guías para la producción de los fanáticos que participan de los concursos.

Infografías



Figura 27. Infografía tercera temporada. Tomada del grupo de Facebook, 20 de mayo 2016.

A partir de avance en los capítulos se proponen infografías que responden a las reglas de sobrevivencia del viejo oeste. Esto implica no solamente que se generan estas breves obras derivadas, sino que los fanáticos empiezan a hacer sus propios manuales de sobrevivencia copiando el formato sugerido, ya sea de manera netamente textual o incorporando visualmente fotogramas de la serie. Ejemplo: [Linda Powell](#) Rule 32A- When planning on killing one of your

guests at table before the main course, make sure the gun in your pocket is loaded with bandanna piercing bullets.

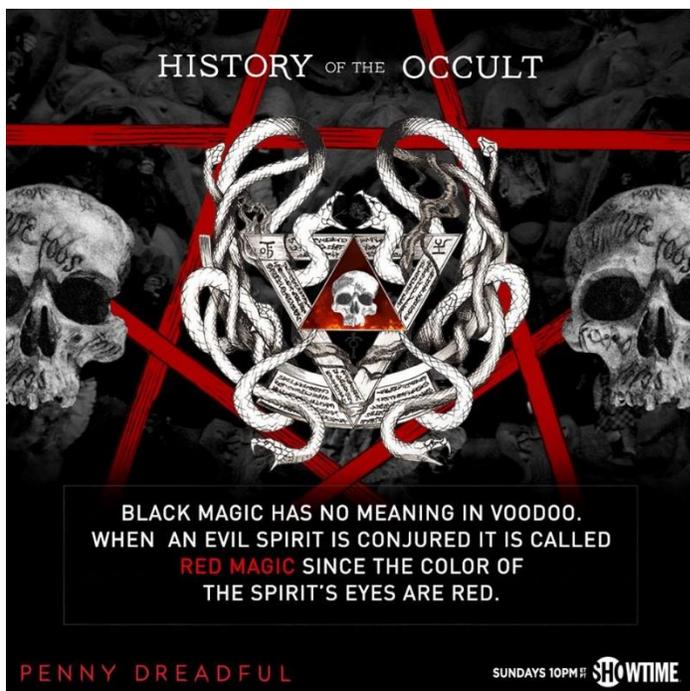


Figura 28. Infografía de la segunda temporada. Tomado del grupo de Facebook, 3 de junio 2015.

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

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

[Višnja Huskić](#) In our culture and in the Balkans in general, red is considered to ward off evil eye.

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

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

Para abordar lo que se concibe como Fanart primero hay que revisar el recorrido de la categoría de fan (Jenkins, *Textual Poachers*, 1992). Lo primero que se destaca es la perspectiva del *fanaticus* ligado a la religiosidad primitiva, a la obsesión y a la devoción ritual y a la servidumbre ante la figura que representaba su creencia. Todas las primeras acepciones y usos de esta categoría son inminentemente negativas pues luego ya en el uso que se le dio al término en comunidades deportivas, grupos de seguidores de

bandas musicales y ya de forma más reciente de programas, películas y videojuegos, adopta la forma de un sujeto subalterno que no vive plenamente en el mundo real, que consume de manera indolente todo lo que le ofrecen las industrias y que está marcado por la locura de su obsesión: fanáticos psicóticos, delirantes, desocupados que desperdician sus vidas ante el consumo de información trivial y producción cultural de mal gusto.

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

From the perspective of dominant taste, fans appear to be frighteningly out of control, undisciplined and unrepentant, rogue readers. (...) the fans assert their own right to form interpretations, to offer evaluations, and to construct cultural canons. Undaunted by traditional conceptions of literary and intellectual property, fans raid mass culture, claiming its materials for their own use, reworking them as the basis for their own cultural creations and social interactions. Fans seemingly blur the boundaries between fact and fiction, speaking of characters as if they had an existence apart from their textual manifestations, entering into the realm of the fiction as if it were a tangible place they can inhabit and explore. (p. 18)

El mito social sobre el fanático entendido como un perdedor, un consumidor de poca monta y un repetidor, viene transformándose cuando se reconoce que muchos grupos de fanáticos son sujetos altamente informados y educados, personas que logran reposicionar el valor de lo popular sobre la alta cultura canónicamente reconocida por la academia tradicional. De ahí que Jenkins tome una posición que redefine y abandona los estereotipos peyorativos para plantear a los fanáticos como “active producers and manipulators of meanings” (p. 23), un *textual poacher*, es decir, un cazador furtivo de textos que se apropia de ellos para servir a sus propios intereses tanto expresivos como comunicativos. A partir del análisis del caso de *Penny Dreadful*, se plantea que existe, además, una relación de *compromiso* emotivo y simbólico tanto con las obras, como con los productos culturales que marcan el desarrollo del universo narrativo y atraen a los espectadores para participar en comunidades de práctica artística y de experiencia estética, aun cuando la producción no tenga la intención de convertirse o validarse como una obra de arte.

Para este análisis se recuperan cuatro plataformas en las cuales pueden rastrearse los diferentes tipos de participación que tienen los fanáticos de la serie, sobre todo, se han recuperado muestras de ilustración y narrativa gráfica. Además, a partir del tipo de producción se evidencia que cada espacio tiene diferentes tipos de circulación y de participación de la comunidad, por lo que se ha organizado el análisis de los que van de prácticas artísticas espontáneas hechas por fanáticos no profesionales, a las que pueden considerarse como obras artísticas elaboradas por fanáticos que se dedican al arte y tienen formación específica al respecto.

Pinterest Se trata de una plataforma que propone una dinámica de compilación de 'pins' imágenes que se vinculan a un tablero simulando el mismo proceso de acumular y llenar espacios con imágenes y alfileres, con ellos se crean pequeños ordenamientos enciclopédicos (Murray) alrededor de temas de interés. Las imágenes compartidas llevan a sitios web y en general no son de producción del usuario. La mayor parte de los usuarios son fanáticos amateurs que compilan y *repostean* (vuelven a publicar) imágenes o trabajos de ilustración de baja calidad.

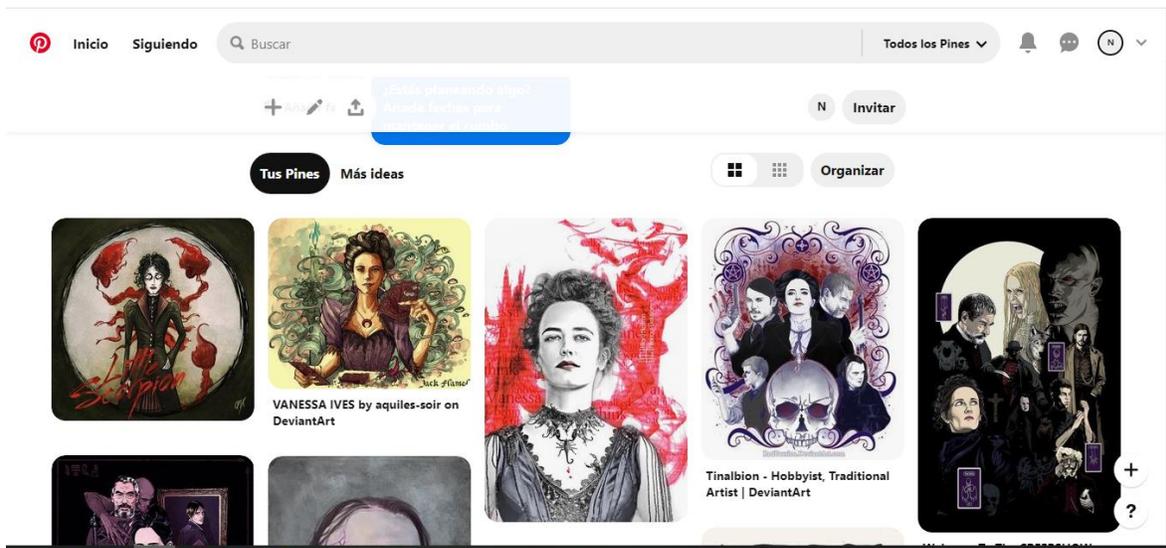


Figura 29. Ejemplo de tablero para Penny Dreadful. Cada imagen remite a blogs, páginas web o redes sociales que agrupan producción gráfica sobre la serie.
<https://www.pinterest.ca/ninijosan/narrativa-fant%C3%A1stica-transmedia/>

Uno de los blogs de producción a los que remite la estructura hipertextual enciclopédica está en la red social de Tumblr, este espacio de micro blogs que permite visualizar y vincular diferentes tipos de multimedia. En ella se muestra uno de los perfiles de las fanáticas de la serie que fue seleccionado para ejemplificar; en este caso el blog se identifica por su título “Brightness Contrast and Bullshit” publicado por la usuaria Lydias (LyRo) y funciona como un blog de arte en el que ella publica sus dibujos digitales, web comics originales y formas de fanart como la reelaboración de fotogramas de series. Se destaca, además, la forma de presentación de los blogs por bloques y se muestran sus trabajos hipervinculados a partir del uso de Hashtags que permiten no solamente llevar a otras plataformas y blogs, sino también generar tendencias de temas o de opinión alrededor del universo narrativo.

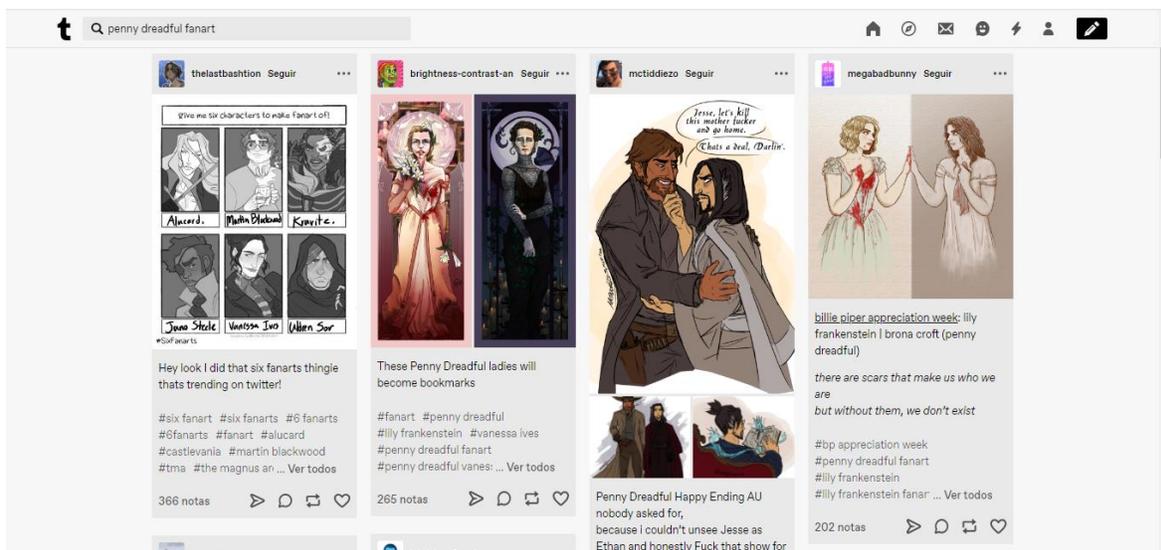


Figura 30. Captura de pantalla de Tumblr.



Captura de pantalla del diseño de dos separadores de libros con la reelaboración de dos personajes de la serie. Este producto se identifica con Hashtags como: [#fanart#pennydreadful#lilyfrankenstein#vanessaiyes](#)

Figura 31. Diseño de separadores.

Dentro del Blog de Lydias (LyRo) se destaca la producción no solamente de dibujo digital como homenaje a la serie *Penny Dreadful*, sino también productos con función no exclusivamente estética que tienen un diseño basado en los personajes de la serie, como los bookmarks (separadores de libros). Estos se basan en la reelaboración de fotogramas que recuperan la fisionomía de las actrices de la serie, pero incorporan elementos de iconografía (el lirio, la flor negra con forma de escorpión), color y fondos que marcan simbólicamente a los personajes en una evaluación de su carácter

que es propia de la dibujante. Esta forma de producción parte de una estrategia de *extraibilidad*³⁶: para que el separador funcione debe imprimirse y adecuarse al papel, de lo contrario se queda como un ejercicio de diseño que no tiene función objetual, sino que se centraría en la reelaboración visual de los personajes.



En segundo lugar, se presenta el sitio web Deviant Art que agrupa a una comunidad específicamente de artistas. Funciona como un sitio de blogs que permite publicar trabajos y someterlos a crítica de otros. Se presenta como una galería de trabajos gráficos: ilustración digital y en técnicas análogas, modelado 3d y fotografía, cosplays (maquillaje, vestuario y performance). Buena parte de los usuarios son artistas en formación que se vinculan a través de sus gustos e intereses como fanáticos, algunos son novatos y otros ya tienen reconocimiento en comunidades y eventos. La interfaz de esta página incorpora una descripción de perfil

³⁶ Esta característica ya había sido abordada anteriormente desde los capítulos 1 y 2 en relación con las características propuestas por Jenkins y Gómez para las narrativas transmedia. La extraibilidad se plantea en relación con los productos de merchandising que se sacan de las obras núcleo como productos coleccionables.

profesional de los usuarios, los sistemas operativos y programas de diseños utilizados en sus producciones, así como los temas e intereses que marcan su producción artística. Incluyen, también, referencias a sus perfiles sociales y un apartado para venta directa de sus obras.

Como ejemplo de este espacio de producción se recupera el blog del usuario Dejan Delic (<https://www.deviantart.com/dejan-delic>). En este espacio se encuentra una colección de ilustraciones de *Penny Dreadful* que se ajusta a lo que el ilustrador denomina como *comic fanart*, por lo que mezcla su estilo de ilustración en comic con la recuperación de escenas que no son copias de la serie, sino imágenes que dan perspectivas sobre hechos ocurridos en la obra núcleo, como una suerte de reinterpretación propositiva que permite la expresión creativa del ilustrador.

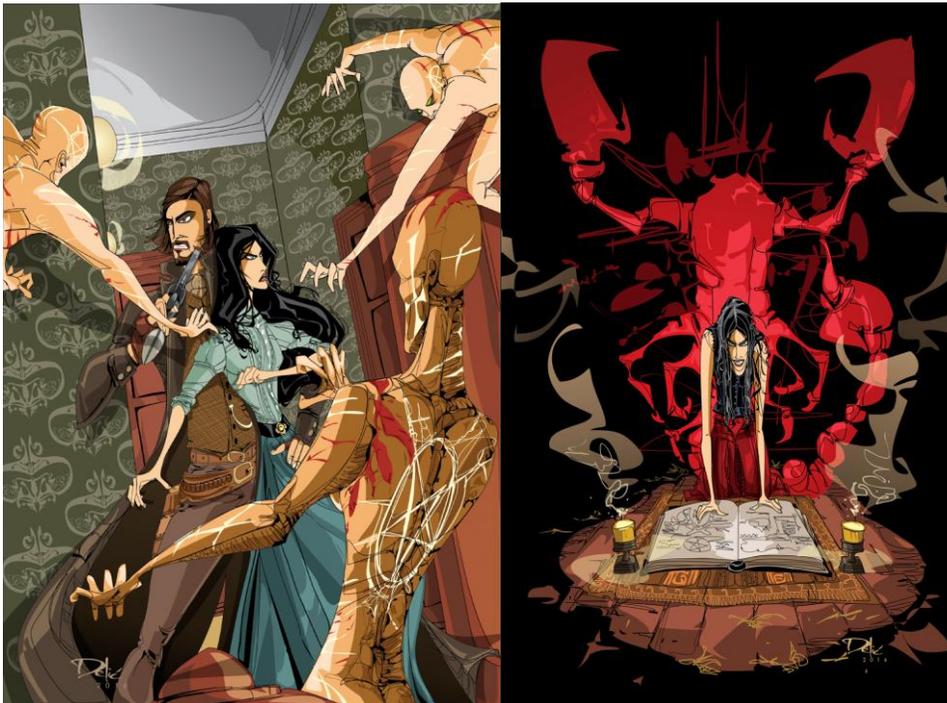


Figura 32. Ilustraciones denominadas: The withing hour y Little Scorpion. Títulos que se relacionan con capítulos de la serie de la segunda temporada.

Las obras que se publican en la galería de imágenes se denominan

deviations en la plataforma, es decir, desviaciones. Lo cual es muy interesante porque plantea, precisamente, la reelaboración gráfica como una desviación de la obra núcleo que se considera la original. Es homenaje al tiempo que trasgresión del canon. Cada imagen tiene un texto que lo acompaña y corresponde ya sea a una mención del capítulo que funciona como hipotexto, o a una cita intertextual del guion de la serie que funcionan como detonantes para su interpretación.

"If ever the day comes when my little scorpion is crushed and beaten, if her God deserts her completely, only then does she open it. And on that day she will never be the same. She will have gone away from God, forever."

Penny Dreadful "The Nightcomers" (Temporada 2, Episodio 3)
Texto que acompaña la ilustración de Little Scorpion. Texto tomado de Deviant Art:



La tercera plataforma corresponde a *Art Station*. Ésta funciona como comunidad de artistas profesionales que tienen su portafolio -de trabajo digital en pintura 3d y escultura 3d- para promocionar su perfil y se vincula con otros creadores o fanáticos no profesionales que siguen los trabajos. Entre las acciones que permiten están: la adquisición de herramientas de trabajo, compra de originales, comunidades de aprendizaje, bolsa de empleos y retos creativos que mantienen la producción artística. Convoca a artistas, reclutadores³⁷ y fanáticos no especializados. Estos últimos interactúan como seguidores del trabajo gráfico e interesados en aprender técnicamente de los más avanzados.

Como ejemplo de la producción se recupera un video subido a la plataforma por el usuario Baolong Zhang (<https://www.artstation.com/baolong>) un artista 3D radicado en Turín, Italia, que trabaja como freelance y usa el motor de animación para videojuegos Unreal Engine que trabaja con diseño inmersivo y fotorrealista. Los trabajos de modelado 3d y videos de presentación de personajes son trabajados con la versión Unreal Engine 4 que permite la descarga y uso gratuito para fines no lucrativos, de lo contrario trae un acuerdo para que la empresa de desarrollo – Epic Game- obtenga el 5% de las ganancias de la comercialización del producto por los primeros 3000 dólares de venta.

³⁷ Se trata de usuarios que pertenecen a compañías de producción audiovisual, animación y modelado 3d, así como empresas que generan contenidos publicitarios y usan las redes como espacios para reconocer y reclutar a artistas que pueden ser empleados potenciales dentro de la industria de los medios digitales y el entretenimiento.

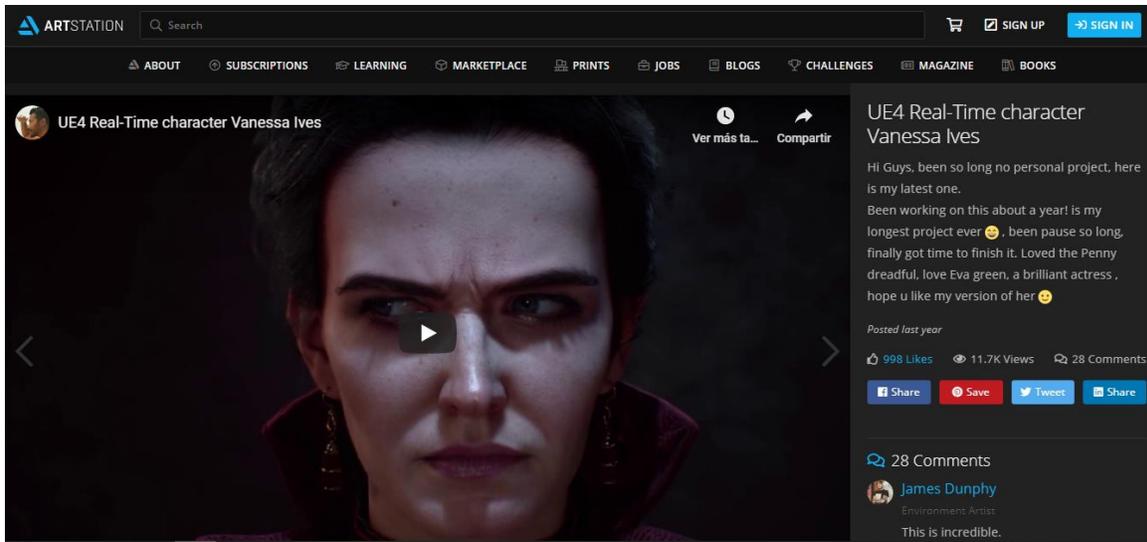


Figura 33. Figura. Imagen del video realizado en Unreal Engine. El video de Behance conecta con más animaciones en 3D de fanart. Tomado de: <https://www.artstation.com/artwork/L2mldR>

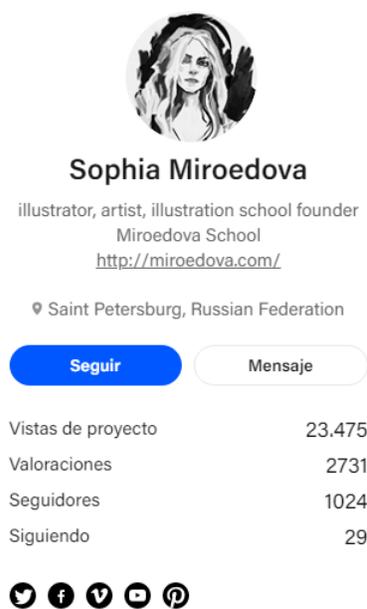
Con esta última plataforma se evidencia que no solamente la empresa de entretenimiento que propone la obra núcleo como eje de la expansión puede tener incidencia al permitir el desarrollo de obras y productos derivados de diversa calidad, sino que también se convierte en un espacio aprovechado por las compañías de software que permiten el uso de las herramientas de forma gratuita y promocionan tanto sus actualizaciones pagas, como sus servicios de diseño, al tiempo que se convierte en un espacio para la promoción de los artistas que trabajan en los campos de producción relacionados.

Behance Finalmente, además de las funciones de portafolio y de poder acceder a postulaciones para trabajos en el ámbito creativo de la ilustración digital y la programación, Behance permite también la transmisión de directos (videos en vivo donde los artistas demuestran sus habilidades y el manejo de herramientas). La comunidad de Behance está en el nivel más alto de producción artística y la plataforma se despliega en multiplicidad de idiomas para permitir que la interacción y las comunidades se configuren de manera transnacional.

La forma de ingreso se puede hacer por una cuenta con correo normal, pero también incluye cuentas de Apple ID y Facebook, además de dar acceso desde las cuentas de Adobe (Illustrator, Photoshop, InDesign, After Effects y Premiere pro). Esto

evidencia que la calidad técnica de los trabajos es alta y que se trata de una comunidad de profesionales que no solamente se forman y actualizan entre sí, sino que tiene patrocinio de la compañía de software Adobe.

Cómo muestra de un portafolio se recupera el perfil de Sophia Miroedova (<https://www.behance.net/avodeorim>):



Sophia Miroedova
illustrator, artist, illustration school founder
Miroedova School
<http://miroedova.com/>
Saint Petersburg, Russian Federation

Seguir Mensaje

Vistas de proyecto 23.475
Valoraciones 2731
Seguidores 1024
Siguiendo 29



Se trata de una usuaria que tiene un perfil con solido desde 2010 y que presenta un portafolio tanto de originales como de fanart. En este portafolio aparece, además, la posibilidad de ver el currículo de la artista que trabaja como ilustradora freelance para

Figura 34. Muestra del perfil y de retratos digitales de los personajes de la serie. Tomado de: <https://www.behance.net>

publicidad, música y revistas. También se registra que es la fundadora de una escuela de ilustración en Rusia. Behance funciona como una vitrina de trabajo y el fanart funciona como una manera de atraer temáticamente a los reclutadores y fanáticos interesados en géneros específicos.

Las ilustraciones de los personajes de *Penny Dreadful* se presentan de tal manera que se ve no solamente el producto final, sino por recuadros, los acabados y detalles del nivel técnico del artista, como si fuera un estudio gráfico del personaje que culmina con una escena de la serie en la que convergen las ilustraciones individuales. Una vez terminan los dibujos de fanart se observan diseños originales que mantienen la misma línea gráfica de color y estilo. El énfasis de este tipo de obras está dado por la reelaboración de los personajes, que funcionan como arquetipos de monstruosidad en la serie y articulan tanto procesos de construcción original, como reconocimiento de las obras seminales que operan como mitología del universo narrativo.

3.2.2.5. Youtube: espacio para la producción audiovisual e interpretación musical de los fanáticos

La plataforma Youtube es sitio web enfocado en la producción y circulación de videos ya sea profesionales (de empresas de entretenimiento) o de fanáticos con contenido amateur (youtubers que hacen crítica narrativa a obras, artistas en formación o que trabajan por freelance y que muestran su trabajo en la web) en la cual aparecen diversas formas de práctica artística asociadas a la producción de ilustración, los videos tutoriales, las transmisiones en vivo y videos de homenaje hechos por fanáticos. Este espacio permite reenviar y compartir videos ya hechos, así como la emisión de “directos” y elaboración de videos propios. Permite la suscripción a perfiles individuales o de comunidad entorno a empresas, programas, entre otros.

Para culminar el análisis de las plataformas abiertas que favorecen la producción espontánea se recuperan dos ejemplos de producción en Youtube: el primero corresponde a la *producción de video arte* en dos sentidos, inicialmente se da con el canal de Studio M.M. página que muestra el trabajo de videos tutoriales en formato *time lapse*, que a partir de una línea de tiempo muestra el paso a paso en la elaboración de una lámpara de papel como teatro de sombras en homenaje a *Penny Dreadful*; también se encuentran canales de cortometrajes que reelaboran el video de entrada de la serie desde la perspectiva de dos fanáticos que recrean la narración con montajes de objetos y cosplays. El segundo caso corresponde al canal de un músico italiano que interpreta bandas sonoras en su canal y además publica sus arreglos a las piezas liberando las partituras al público que quiera acceder a ellas.

El primer video corresponde a Studio M.M. un canal que se identifica con la producción de piezas gráficas en digital (2D y 3D) y diferentes medios análogos (ilustración en acuarela, plumones, lápiz), así como la producción de *Otaku Crafts*, es decir, artesanías y recuerdos objetuales (llaveros, muñecos, cajas decorativas, entre otros) que funcionan como formas de representar personajes y escenas que se sacan de las narrativas que sigue la artista y se transforman en mercadería extraíble que no hace parte de los productos de venta oficiales de la serie. En el video se ve todo el proceso de elaboración de una lámpara de papel que semeja un teatro de sombras chinas y

reproduce una escena que recompone un escenario de la serie (la Mansión de Malcom Murray) alrededor de la cual se ubican los personajes más emblemáticos de la serie.

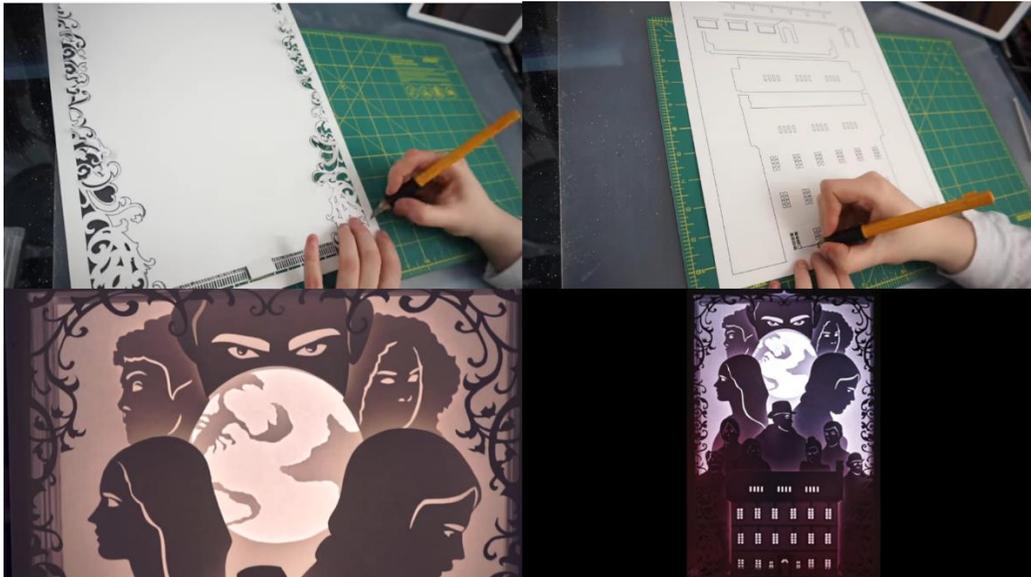


Figura 35. Apartados del time lapse. Tomado de: <https://youtu.be/3AW6-dcgQvU>

En este caso el producto es doble, pues de una parte se muestra el video como un registro creativo que deja ver la técnica de elaboración y el producto final del proceso; pero también está el objeto en sí mismo que luego se ofrece como producto para consumir en la página <https://www.redbubble.com/es/people/studioofmm/shop> un mercado global en que se ofrecen impresiones bajo demanda para que los diseños y objetos sean adquiridos. Se trata de un espacio en que la autoría del diseño se diluye y queda en manos del usuario la producción, reproducción y venta de los objetos que se deriven.



Figura 36. Penny Dreadful || Opening Title
- Fan Tribute - 9 abr. 2017.

El segundo caso de video aficionado se retoma del canal de DivingInDisguise (Bucear disfrazado), espacio de Miraredhel y Sabina, dos amigas que tienen un proyecto de video aficionado y cosplay³⁸ en que hacen tributos a sus series favoritas, así como creación de fotografía, vestuario y utilería que les permite viajar por Europa buscando locaciones que sirvan para sus procesos de re-creación audiovisual. El proyecto es financiado por ellas

prioritariamente pero también tienen abierta una cuenta de apoyo en *Ko-fi* (<http://ko-fi.com/miraredhel>) para hacer crowdfunding (micro financiación colectiva) y así continuar con sus proyectos creativos. Además de la dinámica de patrocinio se destaca que las dos fanáticas recurren a un proceso de imitación de la secuencia de la introducción de la serie, a partir de la cual recuperan la misma música pero recomponen los espacios, la luz, el color y los objetos (con accesorios coleccionables de la serie y otros elaborados por ellas), haciendo una reinterpretación de la serie en locaciones del mundo real en el que ellas se presentan disfrazadas como los personajes y realizan el registro audiovisual de su performance, para luego editarlo y producir un video de homenaje.

Finalmente, se recupera el canal de Mercuziopianist quien se define a sí mismo como pianista y compositor italiano que desde abril de 2008 está en Youtube y tiene, para junio de 2020, 16.552.191 de visualizaciones. Además de subir videos con la interpretación de solos de piano con arreglos, publica también las partituras que según indica solo pueden ser compartidas de manera gratuita según la legislación de su país; por lo que son alojadas en el sitio web de descargas MEGA (sitio web neozelandés que ofrece alojamiento de archivos y descargas). Dado que no puede cobrar por las

³⁸ Término de origen inglés en el que se unen: costume y play, implica el uso de disfraces y caracterización en la que fanáticos asumen el rol de un personaje vinculado a un programa o una historia con la cual generan empatía.

partituras invita a sus suscriptores (29.300) a comprar sus CDs como forma de apoyo y a suscribirse a su perfil de Spotify en el cual los usuarios pagan por la afiliación y el



acceso a música vía *streaming* (transmisión bajo demanda).

Figura 37. Captura de pantalla de la canción “Closer than sisters” originalmente compuesta para la primera temporada de la serie por Abel Korzeniewski en el año 2014. Tomada de: <https://youtu.be/KTAEvgKc8DQ>



La dinámica de este perfil se consolida en una doble vía: de una

parte, la interpretación musical en mp3 puede ser escuchada gratuitamente y las partituras se pueden compartir a través de plataformas de red social y de sitios web de descargas; esto permite generar un acercamiento a la comunidad que está relacionada con *Penny Dreadful* no solo a través de la narración audiovisual, sino a través de la composición musical. De otra parte, una vez se consolida la comunidad de suscriptores se promocionan procesos de financiamiento a través de la compra del trabajo en mp3 y de la suscripción al audio en alta calidad que emite Spotify, lo que permite que la labor de interpretación y elaboración de los arreglos sea reconocida primero por su enlace emotivo y luego por la calidad del trabajo artístico que implica, aunque el proceso no sea original de este músico. Se destacan las diferencias con los perfiles temáticos cuya aparición se da de forma automática en Youtube cuando un artista se vuelve tendencia y la plataforma compila y organiza videos de manera automática si el perfil aún no aparece en la web. Para este caso se revisó el canal de Youtube de Abel Korzeniewski - tema (<https://www.youtube.com/channel/UCz2A5TB74wX-76EERI6hDnw/about>) cuyo espacio está totalmente despersonalizado. Según la empresa de Google:

YouTube usa algoritmos para detectar los temas principales de un video y luego se basa en esa información a fin de desarrollar colecciones de videos de algún tema de interés. Estos canales no implican ninguna opinión editorial por parte de YouTube.³⁹ (Página de soporte de Google, 2020)

Su descripción está hecha en tercera persona por un gestor de contenidos automatizado que publica las obras musicales del compositor polaco ya sea que se den desde una cuenta oficial de la disquera o que estén publicadas por perfiles de fanáticos con versiones no oficiales, por lo que en estos canales se encuentran listas de reproducción dedicadas a versiones o *covers*. Aunque Youtube es básicamente un sitio que responde a las características de la web 2.0, es decir, que los usuarios pueden gestionar y producir el contenido que circula; sin embargo, la aparición de nuevas características como las de la generación automática de canales a partir de algoritmos tiene que ver con el cambio hacia la web 3.0 o web semántica, en la cual hay programas que toman decisiones a favor de la plataforma y con miras a responder a las tendencias de consumo y el flujo de datos. Así, el canal generado automáticamente con un tema aparece en ausencia de un canal abierto por un usuario específico y cuando existe demanda de visualización y búsquedas que se quedan sin respuesta.

3.2.2.6. Fandom: reino de apropiación y construcción de conocimiento compartido

FANDOM está definido por la convergencia de dos definiciones: fan (fanático) y -dom (final que alude a kingdom, reino). Así, el sitio web de FANDOM nace en 2004 como una empresa que ofrece alojamiento sin costo a los usuarios de la web que quieran usar la tecnología Wiki, software libre que ha sido usado por proyectos como *Wikipedia* y que se basa en la construcción de contenidos colaborativos por usuarios registrados, aquellos que no se registran pueden ver pero no editar contenidos, lo que

³⁹ La información sobre el tipo de programación utilizado, características de las páginas generadas automáticamente y dudas de los usuarios está dada en <https://support.google.com/youtube/answer/2579942?hl=es-419#:~:text=Generaci%C3%B3n%20autom%C3%A1tica%20de%20canales%20tem%C3%A1ticos,YouTube%20genera%20de%20forma%20autom%C3%A1tica.&text=Las%20secciones%20%22Acerca%20de%22%20de,co mo%20%22Surf%20%2D%20Tema%22.>

plantea diferentes niveles de participación y de jerarquización de roles al interior de las páginas que usan este tipo de software.

En cuanto a su función, FANDOM se concibe como sitio web hecho para contenido de entretenimiento y marcas que representan -de alguna manera- los intereses de empresas culturales, pero que es mantenido, organizado y compartido directamente por los fanáticos y no por creadores o administradores de la industria del entretenimiento. La empresa que lo gestiona es Wikia inc. que provee tanto el alojamiento de la información y herramientas colaborativas para las comunidades de forma gratuita, como servicios de publicidad para las empresas que patrocinan el desarrollo de la página.

En el caso particular del FANDOM de *Penny Dreadful* en español, se encuentra que el espacio prioriza la información organizada por temporadas (tres en total), capítulos y por personajes. La presentación de la página de la comunidad de *Penny Dreadful* se caracteriza de la siguiente manera:

Esta Comunidad fue creada por fans para fans y se dedica a recopilar datos útiles e información relacionada con la serie de terror/suspense/drama llamada Penny Dreadful. Nuestro objetivo es colaborar con otros fans con el fin de construir un recurso fiable con información precisa acerca de los Episodios, Personajes y elementos de la historia como sea posible. Todos son bienvenidos a unirse y contribuir siempre y cuando las modificaciones sean constructivas, que las discusiones sean positivas y así juntos podremos hacer crecer la wiki. (https://penny-dreadful.fandom.com/es/wiki/Wiki_Penny_Dreadful)

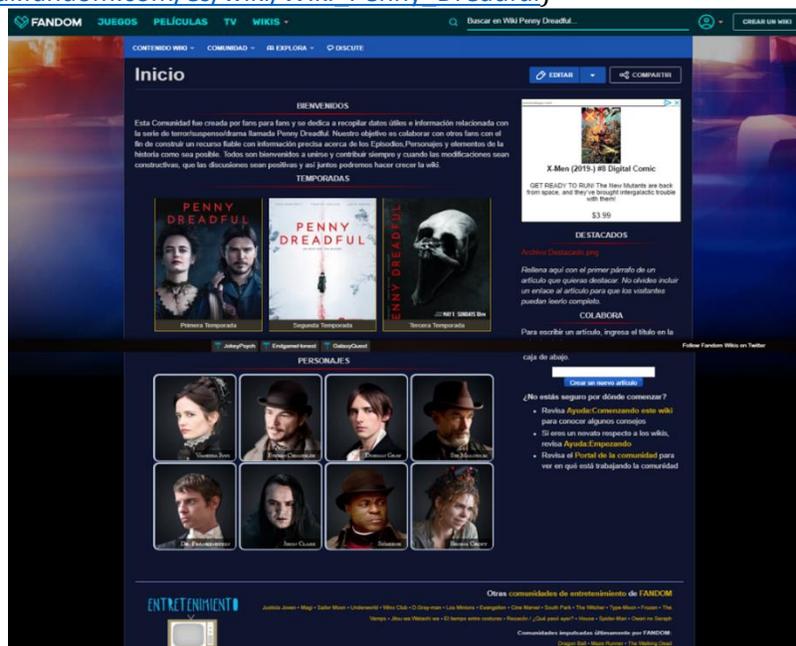


Figura 38. Captura de pantalla de entrada a la página de la comunidad que identifica los contenidos, división de las entradas por temporadas y personajes principales de la serie.

La Wiki tiene un menú compuesto por 3 niveles de la siguiente manera: menú principal, submenú e hipervínculos recientes.

Tabla 18. Menú del Fandom de *Penny Dreadful*

Estructura standard de los Fandom – Plantilla del sitio web		Contenidos construidos abierta y colaborativamente para Penny Dreadful
Menú principal	Submenú	Hipervínculos recientes derivados
Contenido Wiki	Páginas recientemente cambiadas	Wiki Penny Dreadful Penny Dreadful Dorian Gray John Clare Primera Temporada Night Work John Clare Night Work Séance Resurrection Demimonde Closer Than Sister What Death Can Join Together Possession Administración del sitio Políticas Ayuda Foros Contenidos
	Episodios (T1)	
	Navegación	
Comunidad Explora	Entradas recientes	Páginas sin derivación
	Ayuda	
Discute	Wiki actividad	
	Página aleatoria	
	Videos	
	Imágenes	
	Foro general de discusión abierta	

Tabla de elaboración propia. Muestra de la estructura de organización y derivación del sitio web

La página central funciona como un espacio aglutinante desde el cual se desprenden páginas organizadas por episodios y por personajes, estas últimas son las que agrupan la mayor parte de la participación pues los foros y comentarios se encuentran allí, no ocurre lo mismo con los capítulos cuyos foros permanecen sin utilizar.

Además, las formas de contribución en el FANDOM oscilan en dos direcciones: unas corresponden al *proceso de edición y elaboración de entradas de contenido* que son creadas y reconstruidas constantemente por los usuarios registrados. Las otras tienen que ver con las *discusiones en foros* al final de las páginas: cuadros de comentarios y de conversaciones que se orientan a: predecir el desarrollo narrativo del personaje y los

capítulos; plantear relaciones y giros narrativos entre personajes; proponer intertextos que puedan guiar el desarrollo de la narración a partir del diálogo con obras seminales del universo narrativo.



Figura 39. Estructura de la página de personaje de Víctor Frankenstein, elaboración propia.

El diseño de la interfaz para la página de personaje está marcado por la *transparencia* (Murray, 2012) entendida como el conocimiento y la experiencia tácita que tienen los usuarios y que usan de manera inconsciente. Esto los

lleva a utilizar herramientas de creación de contenidos que no son explicadas, sino que son asumidas desde la propuesta de la plantilla.

En este sentido, la estructura de cada Wiki dentro del Fandom opera como una ficha de personaje que se hipervincula digitalmente con las historias generales (capítulos) y con otros personajes (relaciones). Esta caracterización recoge la reseña de la vida del personaje, sus citas destacadas, su forma de vestir, su historia de antecedente *-background*, así como las reglas del mundo narrativo en que se desarrolla. Sirve entonces como detonante: potencia la participación de los fanáticos que habitan los foros y llenan los espacios de diálogo con comentarios que desarrollan lecturas de interpretación narrativa, tramas de conexión y la reconstrucción de antecedentes que sirven para interpretar la acción de los personajes. Esta tarea está cercana a la de las antiguas comunidades de rol cuya interacción discursiva oral y efímera se perdía en la partida; ahora, los interactuantes logran dejar evidencia de sus registros en la web. Además, este sitio opera como un repositorio de información colectiva y de participación cercano a la construcción enciclopédica que según Murray (2012) refiere:

To both a technical and a cultural phenomenon: to the unequalled storage potential of the new medium and to its promise of an infinite tablet, a library as big as the world. As a culturally encyclopedic medium the computer inherits age-old traditions of human

culture, expressive of our core need to collect, preserve, and transmit knowledge across generations. (p. 66)

Lo interesante es que no se trata solamente de una compilación estandarizada de información, una acumulación de algo que está fuera del sujeto, sino de un ejercicio en el que los fanáticos pertenecientes a la comunidad deciden lo que es memorable tanto de su experiencia receptiva e interpretativa, como de la de otros, lo que permite construir formas de recordar colectivamente. Por eso se trata de una *enciclopedia experiencial* más que de una enciclopedia hegemónica, ajena y abstracta, ya que el objetivo es preservar un evento social que debe ser recordado más allá del consumo de entretenimiento.

3.2.3. Plataformas institucionales y de acceso pago o de contribución restringida

En cuanto a las plataformas institucionales orientadas por la empresa que produce la obra núcleo de *Penny Dreadful*, se encuentran tres ejemplos que se producen para generar interacción con los usuarios. El primero corresponde al libro *The art of making Penny Dreadful*, que presenta el proceso de elaboración de la serie a partir de material textual-ilustrado y un blog de producción en video que recupera el proceso de la creación de la serie, para el consumo de los fanáticos. El segundo se remite a las novelas gráficas derivadas que fueron encargadas a la empresa *Titan Entertainment group*; finalmente, se considerará la aparición de juegos (de cartas y videojuego de exploración) para la comunidad de Facebook y para dispositivos móviles.

3.2.3.1. Blogs y libros de producción: *The art of making Penny Dreadful*

El libro *The art of making Penny Dreadful* publicado en abril de 2015, por Sharon Gosling, se desarrolla a partir del formato de *Companion Book*, se trata de un tipo de publicación con propósito explicativo e incluso pedagógico que acompaña a las obras originales ya sea que éstas se den en formato textual o en audiovisual -como en el caso de la serie de televisión-. Un *companion book* puede tener varias funciones: explicar elementos sobre el proceso creativo de la obra a la que se refiere; ampliar información que no aparece explícitamente en la obra original, pero que está subyacente en referentes o intertextos para dar una mayor profundidad a la lectura; también puede

recuperar tanto voces críticas de analistas como, testimonios de los artistas participantes en el proceso de producción.

En el caso de *The art of making Penny Dreadful* las tres funciones confluyen y dialogan para dar como resultado un texto que acompaña al fanático en su proceso de interpretación: primero de la serie televisiva y luego de los productos derivados de ella, que expanden la propuesta narrativa transmedia. Al tiempo, se convierte en una estrategia para maravillarse con la calidad estética de la producción y para validarla como una propuesta artística genuina.

El libro se centra en dos aspectos del proceso creativo de la serie: primero aborda el desarrollo del *Demimonde*, es decir, el mundo ficcional creado para la serie, su atmósfera gótica y sus relaciones con influencias artísticas y culturales que sirven de andamiaje para la elaboración y la construcción de líneas narrativas coherentes. En segundo lugar, reconstruye los perfiles de los personajes centrales de la temporada 1, personajes como Ethan Chandler (hombre lobo americano); Brona Croft (Prostituta de los bajos fondos de Londres y desahuciada por la tuberculosis); *The vampire* (creatura antigua de origen egipcio); las mujeres somnolientas (vampiresas sometidas al poder del vampiro); entre otros.

De manera transversal a las dos líneas temáticas, se van narrando las experiencias del equipo de creación narrativo de la serie y las formas de articulación con otras agrupaciones dedicadas a la creación de escultura, maquillaje, escenografía, vestuario, entre otras acciones artísticas necesarias para el montaje audiovisual. Además, se dan explicaciones sobre cómo se va del proceso de concepción de la idea, hasta la materialización de la misma. El libro, como una bitácora creativa, devela las conexiones que hace el guionista y creador de la serie con diferentes producciones culturales que tienen impacto en la concepción y diseño del universo narrativo: referentes históricos de la época victoriana (interés por la exploración científica y geográfica, cambio en la moral, condiciones socioeconómicas de Londres en el siglo XIX); literatura y arte culto romántico y gótico; así como formas populares de producción cultural que le dan verosimilitud a las historias (folletines, cartelismo, museos de cera, el teatro Grand Guignol).



Figura 40. Detalles del libro *The art of making Penny Dreadful*, página 35. Recoge la caracterización de East End, o el espacio de muelle que hacía parte de la periferia empobrecida de Londres a través de los carteles de la época; el segundo ejemplo corresponde a la página 83 sobre Abraham Van Helsing y recupera tanto el storyboard de la serie como un fotograma del montaje y una referencia intertextual de un folletín decimonónico *Varney the Vampire*.

El texto, además, compila tanto fotogramas de la serie como imágenes de mapas antiguos, grabados, carteles de la época victoriana, storyboards, dibujos del diseño de vestuario, así como el detalle de objetos diseñados y producidos para ambientación de la serie televisiva. Así, no se trata solamente de un texto verbal sino también con contenido gráfico. Su acento está dado en la reconstrucción de *modelos creativos* que pueden ser utilizados en una doble vía: para hallar el goce de la interpretación compleja, intertextual y expandida del universo narrativo; o para tener formatos de producción que pueden ser imitados y reelaborados por los fanáticos (aunque no se den en la misma calidad de producción o tengan los mismos recursos para los procesos creativos). Estos dos propósitos dirigen la atención sobre dos posibles tipos de usuarios: de una parte, los *fanáticos especializados* (cuyo origen podría estar en los *Aca-fans* de Henry Jenkins o fanáticos académicos) que no solo corresponden a los críticos y académicos sino también a conoedores que desde su autodidactismo tienen información y formación, histórica y artística precisa. Más allá de que se trate de profesionales que se dedican a la crítica de los productos culturales, aquí podría

pensarse también en fanáticos que pueden ser artistas y que con sus fuentes creativas de disfrute logran establecer procesos tanto interpretativos, como creativos, que llevan al análisis de los modelos de producción.

De otra parte, están los fanáticos neófitos, los que pueden ser aspirantes a creadores (en diversos lenguajes y prácticas artísticas) o los que siendo solamente espectadores ven la posibilidad de la imitación como un proceso creativo y se apropian de los modelos de otros como parte de su aprestamiento técnico y su contribución a la construcción de un universo narrativo.

Como reelaboración del modelo del *companion book* aparecen varios productos remediados⁴⁰ en las siguientes plataformas: a) los capítulos de Youtube del Blog de producción denominado *Behind Episode* o *Inside the series* difundidos a través del canal de Youtube de la empresa: (<https://www.youtube.com/channel/UCICKpWB6D2aNL-NvMIBZblg>); b) la página web del artista ilustrador de la precuela desarrollada en los comics, Lui De Martinis (<https://www.louiedemartinisart.com/>).

En ambos casos se trata de propuestas que copian la función y parte de los contenidos del *companion book*, texto centrado en el develamiento de los modelos creativos de la obra núcleo: los videos derivados recuperan los testimonios de los equipos de creación de la serie que van explicando cómo hacen los montajes y cómo generan diálogos entre ellos, así como procesos de interpretación de las ideas creativas del guionista John Logan.

⁴⁰ La remediación es entendida como un reposicionamiento de una obra producida en un medio específico (por ejemplo, textual) para situarlo en otro (visual, plástico, musical, pictórico, etc.), reutilizando contenidos, pero redefiniendo parte de su estructura con el tipo de medio utilizado que acentúa, reelabora o transforma el original. El concepto se acerca a la concepción de traducción intersemiótica presentado anteriormente. El término se trae a colación desde la propuesta de David Jay Bolter y Richard Grusin (2000).

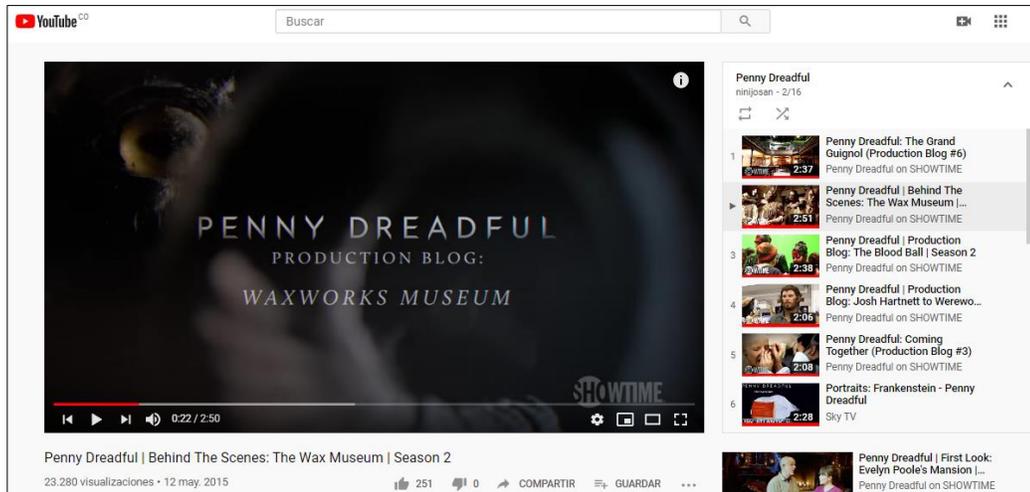


Figura 41. Registro del video *Penny Dreadful | Behind The Scenes: The Wax Museum | Season 2*. En él se muestra el proceso de montaje tanto visual como plástico y escénico del Museo de Cera, sitio emblemático del universo de Penny Dreadful y que trae a colación espacios auténticos del consumo popular de relatos de horror victoriano.

En el caso del dibujante que trabaja en la precuela a través de los comics, se evidencia un proceso parecido estructuralmente, pero jerárquicamente distinto: los guionistas secundarios de la serie son los creativos que acompañan el proceso de elaboración de los comics. Así, ellos apropian la narración de John Logan en uso de los derechos de autor adquiridos por la empresa, como estrategia para mantener el interés de los fanáticos y para derivar más obras que puedan ser incorporadas al universo narrativo de *Penny Dreadful*. Aquí el producto es la bitácora individual en video Louis De Martinis (<https://www.louiedemartinisart.com/blog/penny-dreadful-comic-time-lapse-art-drawing-the-creature>) quien permite ver el proceso de creación del comic digital, en el cual se identifica la línea gráfica dada por los fotógrafos de la serie de televisión, así como los rasgos narrativos de la historia y de los personajes vinculados con la mitología de la obra núcleo.

3.2.3.2. Novelas gráficas de Penny Dreadful

Las novelas gráficas representan parte del proceso de autoría colectiva de un equipo creativo ligado a la empresa *Showtime*. En primer lugar, está la empresa a la cual fue encargada la elaboración de las novelas gráficas como derivaciones de la obra núcleo, se trata de historias que están divididas en dos arcos narrativos (es decir, en dos estructuras argumentales que desarrollan por partes y de manera episódica la

historia central): las primeras 5, agrupadas en un mismo volumen (volumen 1), desarrollan la precuela y fue lanzado el 11 de mayo de 2016, El segundo volumen corresponde a 4 comics que desarrollan la secuela luego de la finalización de la obra núcleo (fue lanzado en junio de 2017) y el tercer volumen sale en enero de 2019 agrupando 4 entregas más.

La empresa, *Titan Comics*, hace parte de *Titan Entertainment Group*, una compañía de origen británico especializada en la producción de narrativas derivadas (primero de narrativas literarias impresas, luego de series de televisión o cine y finalmente de narrativas transmedia). Sus filiales desarrollan productos que se especializan en un formato específico para contribuir a la expansión de narrativas transmedia; entre estas tenemos: *Titan Books*; *Titan Comics*, *Titan Magazines* y *Titan Merchandise*. Los tipos de producción asociados a narrativas transmedia que vienen desarrollando son los siguientes:

- Novelización textual de películas, videojuegos.
- Novelización gráfica de series, películas y videojuegos. (Halo, God of War, Resident Evil, Saga Millennium).
- Elaboración de colecciones derivadas de géneros fantásticos: horror, ciencia ficción, fantasía, aventura, crimen y thrillers; cuya dinámica vincula obras de distintos autores en torno a la pertenencia a un mismo género narrativo y vincula los arquetipos de personaje y narración implícitos en el mismo.
- Reedición de tiras cómicas y novelas gráficas clásicas (Tarzán, James Bond). Textos que le apuestan al consumo emotivo y contribuyen al fortalecimiento o lanzamiento de nuevas colecciones de género que recuperan obras clásicas volviéndolas seminales en el proceso de elaboración de narrativas transmedia.
- Reedición de literatura clásica en versión ilustrada: *Showtime's The Penny Dreadful Collection*. Este tipo de colecciones permite reelaborar la narración ampliando el formato que pasa de ser solamente textual a multimodal. Es decir que incorpora en la reelaboración otros modos de codificación y de consumo, pues le apunta a públicos más jóvenes cuya lectura no es exclusivamente de código escrito.

Como se observa, la empresa tiene amplia experiencia (trabaja desde 1978) en la producción de obras derivadas. En el caso particular de Titan Comics, la editorial hace parte de un grupo de entretenimiento especializado en novelas gráficas como obras “enlazadas de ficción”, es decir, se trata de obra basadas en narraciones de medios masivos o reelaboraciones de obras canónicas (películas, videojuegos, textos literarios y series, entre otros). Son productos derivados que han sido autorizados o encargados por los autores o dueños de la propiedad intelectual y tienen como finalidad la promoción cruzada. Hacen parte de una estrategia de mercadeo para ampliar el consumo de productos derivados y consolidan una franquicia narrativa.

El ilustrador es Louie de Martinis (<https://www.louiedemartinisart.com/>), quién co-crea las novelas gráficas con la guionista de la serie Krysty Wilson-Cairns, Andrew Hinderaker y Chris King quienes están encargada de crear la línea argumental vinculada a la serie de televisión. La técnica de creación visual es importante pues la decisión que toma el ilustrador es fundamental para dar identidad gráfica a los productos gráfico en relación con la obra núcleo. La técnica de imagen digital fotorrealista permite que los personajes de la serie de comics retomen la imagen de los actores que interpretaron la serie generando recordación, aunque no sea una copia de la fotografía de la serie audiovisual. De Martinis retoma en su blog personal el proceso de creación y plantea cómo construye sus propias paletas de color para dar identidad gráfica a sus ilustraciones y que no se convierta en una simple copia de la propuesta visual de la serie.

Tanto la precuela como la secuela desarrollan el tejido narrativo en relación con la expansión de la obra núcleo a partir de la reconstrucción del origen de los personajes en relación con las obras seminales. Los volúmenes de la precuela recuperan la tradición de *Drácula* de Bram Stoker y traen al desarrollo narrativo personajes como Jonathan Harker, prometido de Mina cuya desaparición en el comienzo de la serie motiva todo el proceso de búsqueda. Según De Martinis “this debut issue functions as a lost episode from the first season” (<https://www.louiedemartinisart.com/blog>), lo cual plantea que se trabaja con la reconstrucción de vacíos narrativos dejados por la obra núcleo y se reelaboran explícitamente las relaciones intertextuales con la obra seminal de *Drácula*: aparecen varios personajes de la novela victoriana tales como Lucy

Westenra (dama de honor de Mina en la novela gráfica) y Quincey Morris (padrino y amigo de Jonathan), aunque se trata de personajes de la novela de Stoker su papel en la historia es actualizado en relación con la serie de televisión, para contribuir a la nueva versión narrativa.

De otra parte, las novelas gráficas se plantean no solamente como expansiones narrativas, sino como *merchandising* coleccionable. Su estructura se reconoce en las *páginas de afiches* que presentan versiones ilustradas de personajes que no aparecen en ese desarrollo narrativo de la secuela, sino que aparecerán ya durante la serie, lo cual implica consumo narrativo vinculado para poder entender las referencias de arquetipos de personajes. Tales páginas aparecen en cada ejemplar al final del volumen, entre 5 y 7 páginas y desarrollan elementos futuros de la historia, así como conectan con la iconografía de los personajes: Vanessa Ives como la madre del mal, la anatomía de los vampiros, las tres novias vampiresas de Drácula. En el último ejemplar de la precuela se evidencia la copia exacta del diálogo entre los personajes de Vanessa y de Ethan Chandler que tienen lugar en el primer capítulo de la serie de televisión. Con lo cual se concatenan las historias y se da la sensación de vínculo narrativo.

Un segundo aspecto que se desarrolla en las novelas gráficas aparece con las *escenas de conexión* que configuran intertextos visuales de personajes, escenas con detalles que remiten a intertextos literarios o narrativos con obras seminales y la obra núcleo.



Figura 42. Tomado de: Comic 5, pág. 20 y 21. Titan Comics

Escenas de conexión en los cómics

El intertexto literario que se desarrolla prioritariamente se da con el relato de Bram Stoker “El invitado de Drácula” (1914), que aparece primero como una invitación literaria a la lectura de la novela completa de *Drácula* (1897), pero que con el tiempo termina editándose de manera integrada como una especie de prólogo a la novela. El relato cuenta la historia de la travesía de Jonathan Harker entre Múnich y los Cárpatos para llegar al castillo del Conde en Transilvania y lo que sucede en la Noche de Walpurgis, noche de brujas en la tradición teutona, que presagia el encuentro con los no muertos (o vampiros) y recupera la tradición sobrenatural de Europa oriental.

Escena 1. Ataque de los lobos. Conexión con la novela de Bram Stoker, *Drácula*. “El invitado de Drácula, Introducción del Diario de Jonathan Harker”. Se recuperan dos elementos en esta escena, tanto la referencia intertextual de las dos narrativas decimonónicas, como la relación entre estas, pues el cuento de “El invitado de Drácula” es ya una narrativa de precuela que llena vacíos de la novela de Stoker y con el tiempo termina volviéndose parte integrante de la narrativa canónica para explicar cómo arriba el personaje y las razones de su viaje.



Figura 43. Tomado de: Comic No. 1, págs. 9-10. Titan Comics.

Escena 2. Aparición de personajes de la novela *Drácula* que no hacen parte del reparto de la serie de televisión: Jonathan Harker (esposo de Mina Murray), Lucy Westenra (dama de honor de Mina) y Quincey Morris (padrino de Jonathan). En esta versión, la novela gráfica plantea una digresión con respecto al papel que dos de los personajes: Lucy es una mujer aguerrida que se opone a la influencia de Drácula para tratar de detenerlo y salvar a Mina, cuando en la novela es a la inversa. En tanto que Morris mantiene su papel de cazador y protector de Mina, pero se presenta como amante de Lucy, lo cual dista de su relación en la novela original. A pesar de los cambios, ambos personajes confluyen en el mismo destino que en la novela es la muerte al ser consumidos por el vampiro en su intento por oponérsele. Así, aunque desarrollan una historia paralela terminan en el mismo punto de la narración original.



Figura 44. Tomado del Comic No. 2, Págs. 7-8. Titan Comics.

Escena 3. Mina y las novias de Drácula. Mina se convierte en una de las novias en analogía con la novela. En la historia original se plantea de manera paulatina la conversión de Mina en vampiresa, pero al final es salvada. Esta nueva historia desarrolla el arco narrativo imaginado en caso de que Mina no pudiera ser salvada, como una ucronía dentro de la obra, es decir, una nueva línea de narración que se desarrollara independiente de la novela de Stoker.



Figura 45. Tomado del Comic No. 2 - Págs. 17 -18. Titan Comics.

Escena 4. Referencia a la temporada 2 de la serie. Episodio de la Muerte de Peter Murray, hijo de Sir Malcom Murray, como un recuerdo retrospectivo de este último personaje. Esta página desarrolla el perfil del personaje de Sir Malcom Murray en relación con el de **Allan Quatermain**, personaje de 15 novelas escritas por **H. Rider Haggard** entre 1885 y 1927. Aunque Quatermain es originalmente anticolonial acá se muestra la evolución desde sus inicios como explorador conservador victoriano. También se hace referencia a otro personaje cercano el **Capitán Robert Walton**, en la novela de Mary Shelley, *Frankenstein (1816)*. Walton representa al explorador-científico obsesionado con su descubrimiento que deshumaniza su labor y lleva a la muerte a sus compañeros. Así, el personaje de Sir Malcom Murray sería una mezcla de los dos anteriores, el explorador en África y el explorador en el Ártico que oscilan entre el colonialismo y la sed de conocimiento que en ambos casos lleva a la muerte.

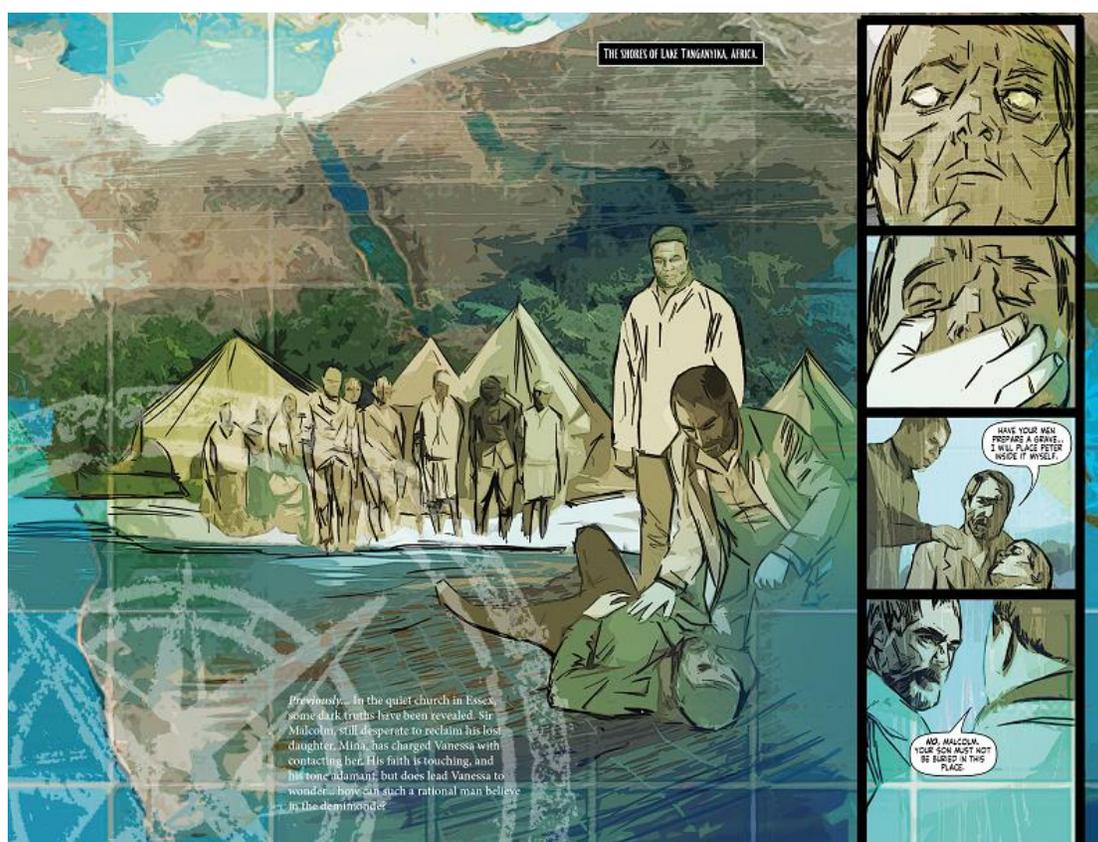


Figura 46. Tomado del Comic No. 3 – Pág. 2. Titan Comics.

Finalmente, como parte del análisis de las novelas gráficas, se evidencia que estas se constituyen en expansiones tanto de narración gráfica como textual de la historia desarrollada en la obra núcleo, pero para que el enlace se dé de manera orgánica, no solamente se busca dar continuidad o llenar vacíos de la narrativa audiovisual, sino que se recurre a la misma tradición representada en las obras que se constituyen en seminales del universo narrativo, para generar no solamente obras derivadas de la serie, sino derivadas del universo simbólico que nutre a esta.

3.2.3.3. Consumo como motor creativo en los juegos

Los procesos de consumo han estado presentes en todo tipo de contextos (artísticos, comunicativos y culturales), pero no todos los consumos tienen el mismo valor: algunos se dan en el marco de intercambios económicos y de ahí que el consumo se vea alrededor de mercados específicos, industrias culturales consagradas o emergentes. De otra parte, el consumo puede comportar elementos de valor simbólico no necesariamente monetario; este tipo de consumo subyace en todos los demás. Sea que se pague o no por un producto, se adquiere un valor de **conocimiento**, un valor de **asociación** con colectivos e identidades específicas que estará marcado por formas de interacción y ritualización, así como un valor de **creación** que permitiría generar nuevos productos a partir de otros precedentes.

Este caso de consumo y creación se evidencia a partir del juego de cartas de póker, el juego de cartas de tarot y el juego de cartas coleccionables de la primera temporada como mercancía extraíble; además del videojuego hecho para el Facebook Gameroom denominado *Demimonde* (2015).

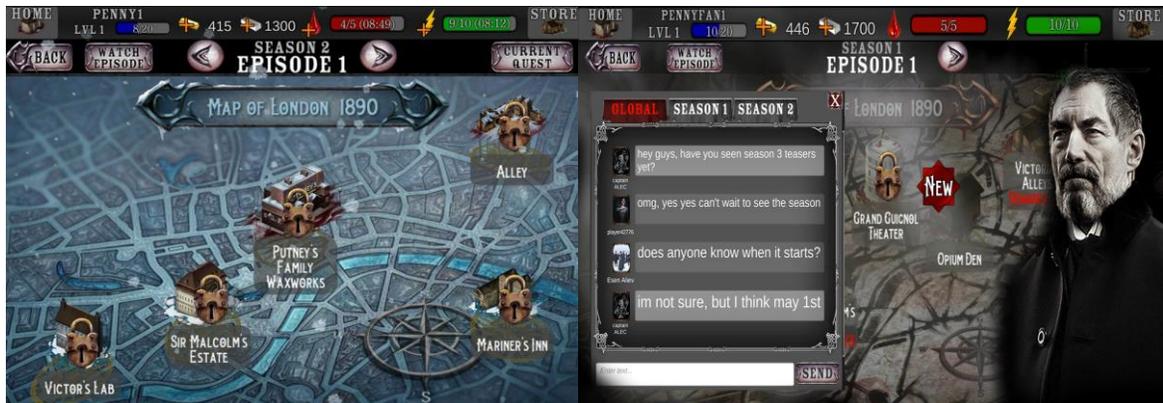


Figura 47. Captura de pantalla de uno de los mapas de recorrido con búsquedas y del chat de interacción dentro del juego.

Aquí confluyen varios tipos de participación creativa: de una parte, el juego se plantea como una “forma cultural” (Huizinga, 2012, p. 23) una experiencia colectiva que permanece en la memoria y que puede ser elaborada, repetida, enseñada y recordada pues reviste importancia ritual para la comunidad que juega; no se enfatiza en la creación de una obra sino de una experiencia con otros en la cual cada uno cumple un rol y contribuye a que la participación de los demás tenga sentido. De ahí la importancia de las salas de chat por temporadas que permiten la colaboración en el juego del otro y en la construcción de conocimiento enciclopédico sobre el universo narrativo.

Demimonde tiene dos tipos de espacios, reglas y juegos que van de las búsquedas y pruebas a partir del *recorrido en el mapa* que dependen del conocimiento que tiene el fanático de la serie, sus espacios y personajes; al *juego de cartas* que permite utilizar a los personajes como monstruos y avatares para enfrentarse a otros a través de un duelo en el que se despliegan cartas mágicas (hechizos, pócimas, bloqueos) que se construyen a partir de las acciones de los personajes de la serie y de sus contextos.



Figura 48. Carta de Vanessa Ives en el videojuego. Ficha de la carta para usar los datos en el duelo virtual.

Las cartas recuperan dos dinámicas fundamentales para la comunidad de fanáticos ya que unen las funciones de las cartas coleccionables y juego de estrategia que está presente en muchas comunidades como Magic, Yu-Gi-Oh! o Pokémon. Estos juegos empezaron

como mazos de cartas físicas para coleccionar que semejaban las fichas de personaje en el juego de rol (Magic), su inicio puede ser original, pero muchos de estos juegos provienen de programas de animación que se convirtieron en obras núcleo para la elaboración de juegos extraíbles. Todos, con el tiempo, se han mudado al espacio virtual a través de plataformas de juego que permiten la interacción a través de la web. En la base del duelo está un proceso de improvisación narrativa (como en el rol) cuya calidad depende del grado de conocimiento que tenga el jugador del universo narrativo. Lo interesante de estas partidas es su carácter efímero y repetible, pues cada vez que se vuelve a jugar las historias y resultados de los enfrentamientos son diferentes.

En segunda instancia, el juego permite mantener una colección de cartas virtuales por temporada y algunas cartas especiales que iban saliendo a partir de la iconografía de la obra núcleo y piezas gráficas que recuperaban arquetipos de obras seminales reconocidas. El propósito de la colección es solamente el de la acumulación de objetos sino el de entrenarse con otros jugadores en el reconocimiento de las características de cada carta y su trasfondo en relación con el universo narrativo por lo que constituyen una especie de enciclopedia iconográfica, simbólica y lúdica.



Figura 49. A la izquierda, muestra de cartas de póker en baraja física; a la derecha, cartas digitales de edición especial por temporada.

En torno al conocimiento que se comparte con otros en el juego, se generan dinámicas de identificación con grupos que tienen comportamientos de consumo similares y de esta manera se da, al tiempo, una separación de los grupos con los que los valores de consumo entran en pugna. Valores que inician con el tipo de objetos de consumo y colección, para situarse en los valores simbólicos y emotivos relacionados con el juego de cartas, los personajes, los espacios recorridos y los compañeros de juego.

3.2.4. Potencialidades creativas en los espacios de contribución restringida

¿Arte, trabajo artístico, prácticas artísticas y apropiación?

La idea de que se está analizando solamente la obra desde una perspectiva tradicional de su producción es reelaborada- en este trabajo- por la idea de que existe un *mundo del arte*. Con ello se refiere “a la red de personas cuya actividad cooperativa, organizada a través de su conocimiento conjunto de los medios convencionales de hacer cosas, produce el tipo de trabajos artísticos que caracterizan al mundo de arte” (Becker, 2008, p. 10). Desde la propuesta de Howard Becker sobre *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico* (2008), se enfatiza en la necesidad de abordar el arte como fenómeno social y no solamente desde el análisis de su producción por un autor único, ni en los procesos de creación de la obra como objeto acabado y elaborado individualmente.

Así, puede pensarse que parte del conocimiento requerido en el trabajo artístico – como en la narración transmedia- corresponde al saber técnico que implica: de una parte, el conocimiento sobre la narración, (sus géneros, estrategias creativas, tradiciones y cánones asociados) y de otro, el conocimiento del entorno de producción, el espacio cultural en el cual se produce, reproduce, recrea y consumen las narraciones. Este saber que antes era parte del valor simbólico de la obra de arte y del saber-hacer del artista, pasa a *distribuirse* entre la audiencia que participa y la plataforma que permite el proceso de interacción y cocreación. El espacio de las plataformas sociales deviene una *versión digital del taller* en el que escritores y productores narrativos (en sus diferentes versiones de lenguajes utilizados) se encuentran para aprender los unos de los otros. Los más experimentados toman la posición de maestros y mentores de los que apenas ingresan en el espacio de creación.

Además de este proceso de distribución de valor simbólico creativo -entre sujetos que cooperan para aprender el quehacer creativo-narrativo- las plataformas de red social asumen también parte del conocimiento que antes ostentaban los sujetos, pues no solamente entregan herramientas de producción, corrección, socialización y visibilización, sino que se apropian de acciones que antes caracterizaban a los creadores tradicionales. Estas plataformas se conciben como espacios que permiten la acción, la enseñanza y facilitan la escritura, la corrección, la circulación, la lectura colectiva, la publicación, la participación en eventos, entre otras acciones creativas encontradas, y que hacen parte del trabajo artístico vinculado a la elaboración de narrativas transmedia.

De otra parte, se evidencian *prácticas artísticas de adaptación* en el Fanart como: la *textualización* de fichas de personajes en el formato de las cartas de juego que permiten describir textualmente lo que se desarrolla de manera audiovisual en la serie televisiva; también se observa el caso del paso de la serie al videojuego a partir de un proceso de *interactivación* que permite al fanático recorrer, jugar, entrar y salir de situaciones y espacios que aparecen en la obra núcleo y se vuelven inmersivos a partir de esta obra ludonarrativa de expansión.

Las prácticas artísticas de los fanáticos recuperan, además, procesos de postproducción. Esto visto desde la perspectiva de (Bourriaud, 2007) pues se parte de

obras que ya han sido dispuestas, organizadas y elaboradas, y que son tomadas por los fanáticos, no como obras finalizadas, sino como obras abiertas que pueden ser usadas como material para nuevas producciones. Así, se trata de procesos en los que se aprovecha la acción creativa de otros y sus obras para generar nuevos productos, como formas de apropiación. Estos, pueden crearse sin pretensión de obtener validación institucional (académica, empresarial o económica), pero también pueden intentar cierto reconocimiento: no de originalidad temática pero sí de calidad técnica en su elaboración. Las acciones que evidencian procesos de postproducción se pueden reconocer en la elaboración de collage de imágenes (tanto en medio digital como análogo); montaje audiovisual y escénico alrededor de trailers, covers, cosplays y reelaboraciones para producir videos de homenaje.

Parte de las prácticas de creación narrativa comprenden la construcción de versiones que fortalecen la comprensión y la materialización del tejido narrativo de la obra núcleo al establecer relaciones inéditas con: otros universos narrativos, con otras obras de expansión tanto canónicas como populares, y con obras seminales identificadas por los artistas que proponen el universo narrativo, así como nuevas obras seminales que pueden ser añadidas al universo siempre que tengan concordancia con su estructura compositiva. De esta manera, el proceso de creación narrativa se basa en la producción de obras que muestren perspectivas y recorridos innovadores entre obras, como un proceso de creación que se basa en la conexión, en la transtextualidad que busca enlaces que no hayan sido evidenciados antes.

Lo que se prioriza en los entornos digitales de producción es el *relacionamiento* como máxima productiva y como referente que carga de valor las producciones derivadas. El vínculo con la tradición o, mejor dicho, con las tradiciones que pueden ser reconocidas por los lectores y los espectadores que llegan a las obras, se convierte en el eje de validación y de calidad para las obras postproducidas.

No solo la forma de producir ha cambiado migrando de la originalidad y la autonomía a la búsqueda de vínculos con tradiciones y referencias, sino que también la forma de interpretación y consumo cultural se ha transformado para enfatizar en el reto, en el descubrimiento, en el juego de referencias que debe ser develado como elemento central del proceso de goce. Se pasa de producir lo nuevo a la búsqueda de la

re-presentación, la re-elaboración, pues las obras ya producidas invitan a “saber apropiárselas y habitarlas” (Bourriaud, 2007, p. 14). Así, las prácticas artísticas que sustentan un recorrido por el mundo narrativo transmedia requieren de la participación de comunidades y de un ejercicio de apropiación en el que se invita a individualizar y a personalizar lo hecho por otros, para que no sea una obra individual distante y ajena, sino una co-creación cercana e íntima.

Conectar como forma de creación

Tal vez no parezca una novedad el reconocimiento de relaciones transtextuales, es decir, relaciones entre textos que influyen o detonan otras obras y que plantean un primer nivel de conexión narrativa. Pero más allá de este primer tipo de relaciones entre obras se pueden reconocer otro tipo de conexiones que generan, también, procesos creativos expansivos que son esenciales para la configuración de las narrativas transmedia. Entre estos se destacan las relaciones de intermedialidad y de intersubjetividad. En las primeras la relación se establece entre códigos y medios que dialogan para potenciar procesos de creación que recuperan la lógica de la traducción intersemiótica, la remediación y la adaptación. En el caso de las conexiones intersubjetivas que reconocen las conexiones tanto emotivas como enciclopédicas que se sitúan en el conocimiento y el deseo de los creadores, factores que intervienen no solamente en el compromiso que asumen con las narraciones producidas y expandidas, sino también en los diálogos culturales, sociales e ideológicos que proponen las narraciones. Algunos aspectos generales de estos tipos de conexiones se presentan en la tabla 14:

Tabla 191. Potencial creativo de las conexiones en Penny Dreadful

Tipo de conexión	Tipo de procesos que se realizan en el universo narrativo de <i>Penny Dreadful</i>
Transtextualidad narrativa:	<p>Es la relación inicial de diálogo que ya se había establecido como prioritaria desde la construcción de una mitología de apoyo para el desarrollo de un universo fantástico transmedia. Los procesos que se encuentran en el mundo de Penny Dreadful evidencian:</p> <p>Intertextualidad: citas directas de obras seminales en la obra núcleo y en las obras de expansión (fanfiction y wikis); plagios sin retomar las fuentes que ocurren sobre todo en los formatos visuales e infográficos de las comunidades de Facebook. y alusiones indirectas de la fuente sobre todo en el marco de la ilustración.</p> <p>Paratextualidad: prólogo audiovisual de cada capítulo de la serie, prólogo de las novelas gráficas y prólogo de la novela de Bram Stoker. La titulación de</p>

	<p>capítulos y de cada volumen de las novelas gráficas, así como la titulación de las obras de fanfiction.</p> <p>Metatextualidad: se da a través de los comentarios de los fanáticos analizando la calidad narrativa de un capítulo, un fanfiction o una ilustración e incluso video. Se producen tanto reseñas de las narraciones como críticas positivas y negativas con diversos niveles de análisis.</p> <p>Hipertextualidad: (en el sentido de G. Landow) dada en el nivel de las plataformas que albergan tanto los perfiles como las comunidades narrativas. Estas plataformas generan diseños de usabilidad que hacen que las herramientas sean intuitivas y las plataformas vengan interconectadas de antemano, como en el caso de Facebook que vincula GIFs, video de Youtube, páginas web de diversa índole y producción de blogs visuales como en Tumblr y Behance.</p> <p>Architextualidad: se da de manera transversal a todas las anteriores pues el diálogo entre géneros y subgéneros discursivos se presenta en varios contextos. Primero el del <i>género fantástico</i> y el horror, la ciencia ficción, el folclore sobrenatural; y en segunda medida, se da a partir de Géneros de ficción y no ficción que plantean diálogos entre <i>obras narrativas y formas populares y contemporáneas</i> de información: Gif, infografía, cartel, imitación de periódico antiguo.</p>
Intermedialidad:	<p>El diálogo se centra en el cruce entre medios y códigos, con lo cual se siguen generando relaciones entre obras, pero no solamente de aquellas dadas en el mismo formato o estructura discursiva, sino que se presentan cruces entre obras que fueron creadas en distintos ámbitos del arte.</p> <p>Tal es el caso del <i>traslado de paletas de colores y de técnicas de ilustración</i> que se da entre la serie de televisión, la pintura de Joseph Mallord William Turner, la propuesta de las novelas gráficas y la caricatura en Behance o el concurso de ilustración en Tumblr.</p> <p>También se evidencia con la <i>reutilización de fotogramas</i> que se convierten en GIFs, en citas visuales o en infografías.</p>
Intersubjetividad:	<p>Se presenta una convergencia de perspectivas de narración: de una parte la voz que se construye desde las obras seminales y responde a una visión social victoriana; la segunda que corresponde a la obra núcleo que reelabora las seminales y las sitúa en problemas sociales y culturales planteados por el guionista principal y creador de la serie (John Logan), como la inserción de la mirada de género y la feminista, o la del pesimismo de la ciencia ficción contemporánea sobre la falta de fe en el progreso científico.</p> <p>Igualmente, los fanáticos insertan sus propios intereses dependiendo de su caracterización como fanáticos, el factor de la edad en los adolescentes los lleva a temas e intereses sobre relaciones interpersonales y amorosas, mientras que los fanáticos académicos y especializados insertan conocimiento teórico sobre tendencias estéticas y sobre su visión de lo fantástico contemporáneo (nuevas formas de monstruosidad, de narrativas posmodernas de lo fantástico), así como la recuperación de tradiciones populares en relación con lo fantástico que no son las predominantes en la obra núcleo pero que dialogan con ésta.</p>

Elaboración propia.

Deseo como necesidad y necesidad como deseo

En este contexto en el que el consumo se convierte en algo más que una simple acción de adquisición, el planteamiento de Néstor García Canclini cobra vigencia. Su trabajo de 1999 sobre “El consumo cultural: una propuesta teórica” incluido en la

compilación de Guillermo Sunkel: *El Consumo Cultural en América Latina*, esboza las dinámicas que pueden aparecer cuando las comunidades van más allá del consumo de bienes y fortalecen el consumo cultural. Si bien es cierto, su propuesta de ese momento no contemplaba específicamente las narrativas transmediales, sí anticipaba el cambio en la concepción de consumo que iba de la mano de la masificación de productos culturales.

En primer lugar, García plantea que una de las dificultades del estudio está dada por el carácter ideológico que se ciernen sobre el consumo cultural, pues no es fácil ver las dinámicas de comunicación que plantea la industria y cómo éstas inciden no sólo en la circulación de las obras sino también en su relación con la construcción de identidad para los grupos de consumo. Esta problemática podría trasladarse al contexto de las narraciones transmedia, ya que:

La organización multitudinaria y anónima de la cultura no lleva fatalmente a su uniformidad. El problema principal con que nos confronta la masificación de los consumos no es el de la homogenización, sino el de las interacciones entre grupos sociales distantes en medio de una trama comunicacional muy segmentada. Las grandes redes de comercialización presentan ofertas heterogéneas que se relacionan con hábitos y gustos dispares. (1999, p. 30)

Este proceso se asemeja mucho al de las obras narrativas en contextos digitales. En las redes sociales y las plataformas que plantean la opción de interacción de comunidades se evidencian dos procesos: uno, en el que inicialmente los usuarios se encuentran atraídos por temas y gustos en común, pero ante la diversidad de obras y productos de merchandising en formatos diferentes se confrontan con los límites de su consumo simbólico y se reorganizan en grupos específicos de interés. Muchos de estos grupos tienen empatía dependiendo del formato y de la usabilidad de las plataformas.

Un segundo proceso es el de la construcción de una necesidad compartida a partir del deseo. Este proceso plantea la revisión de la “concepción naturalista de las necesidades” (1999, p. 33), es decir, cuestiona la noción de necesidad como algo que responde a la naturaleza humana que está siempre ahí y no varía. Por el contrario, no hay universalidad en la necesidad, sino que ésta es resultado de la “interiorización de determinaciones de la sociedad y de la elaboración psicosocial de los deseos” (1999, p. 33). Así, no se puede pensar que los productos de entretenimiento tienen solamente un

valor de uso o comercial, ya que pueden responder, igualmente, a un valor simbólico que se asume por pertenencia a grupos sociales específicos y que termina siendo un proceso de apropiación, de uso simbólico y consumo emotivo. De ahí que el reconocimiento de los deseos de las comunidades, pero también la generación de deseo alrededor de temas que tienen alto valor en la construcción de colectivos, sea una constante en las propuestas narrativas transmedia.

Finalmente, retomando la perspectiva de García (1999) habría varias condiciones que desarrolla el consumo cultural: a) condiciona el consumo y la producción de obras; b) se convierten en campo de competencia entre grupos sociales por la apropiación de conocimiento; c) se establecen como factor de diferenciación social y de distinción social entre grupos diversos; d) se convierte en un sistema de integración y de comunicación entre sujetos, obras y espacios de interacción social; e) se constituye en un espacio que objetiva el deseo y lo vuelve necesidad; y f) se convierte en un proceso ritual que regula la selección de significados, los niveles de valor simbólico de las obras y las prácticas de interacción validadas como apropiadas entre los sujetos de una comunidad y los productores. Así, las distintas obras que hacen parte del tejido narrativo, en un universo transmedia y que son el resultado de las prácticas artísticas, ayudan en el proceso de jerarquización y de construcción de conocimiento sobre el mundo cultural que las genera. Por ello, no debería cerrarse la evaluación de estas narraciones a un análisis restringido al consumo trivial e indolente, sino que se puede abrir a una mirada del consumo marcado por actitudes sociales y simbólicas que sirven para pensar sobre y desde los colectivos.

3.3. Niveles de creatividad en *Penny Dreadful*

Los procesos de creación de un mundo narrativo transmedia en *Penny Dreadful* se dan en diferentes niveles, dependiendo de la función que se le asigne a las obras y también los procesos de interacción y comunicación cultural y creativa que se desarrollen entre los sujetos. Se han considerado, entonces, los procesos que realizan tanto los artistas tradicionales, como los artistas vinculados a las empresas que hacen parte de los procesos de consolidación de franquicias y los fanáticos con diversos

niveles de conocimiento y apropiación del universo narrativo. Por ello, se proponen los siguientes *niveles de creatividad*:

Creativo-narrativo: planteado como ejercicio de creación de obras de expansión nuevas que pueden ser continuaciones de las obras seminales o de la obra núcleo; posibilitan la construcción de antecedentes, la profundización en un aspecto de la historia ya sea marcado por el tiempo, el espacio o los personajes (tanto centrales como secundarios); y la mezcla con otras narraciones, géneros o mundos narrativos con los cuales la historia inicial puede plantear diálogos o concordancias.

Crítico y enciclopédico: entendido como la producción que puede darse en la evaluación de la calidad narrativa de una historia, el reconocimiento de intertextos, la predicción de narrativas que pueden dar apropiada continuidad a los relatos y la evaluación de la calidad estética de los productos de Fanart. Se trata de metatextos producidos por los críticos, los lectores o audiencias especializadas o los fanáticos académicos. También incluye el acervo de conocimiento técnico narrativo, plástico, musical y digital, así como la experiencia sobre procesos de creación que permite la construcción de una memoria metodológica creativa en las *comunidades de práctica* que conforman los fanáticos.

Interactivo: permite el diálogo entre personas de una misma comunidad de interés, los autores de los productos de origen de las narrativas y las personas que en las redes oficiales representan a las empresas de entretenimiento. Las acciones centradas en la interacción buscan construir y mantener el contacto entre sujetos que comparten un mismo centro de interés por un universo narrativo y que pueden conectarse para: explorar su conocimiento, establecer relaciones interpersonales de amistad o incluso de rivalidad ante otros sujetos y grupos de interés. Puede presentarse el caso de que una persona perteneciente a los grupos de consumo y creación rete a los productores y a los escritores de las obras iniciales o los controviertan para evaluar la calidad de su trabajo narrativo.

En el aprendizaje: puede considerarse como una derivación de los procesos creativos al relacionar los niveles de la interacción y de la crítica. Se centra en el proceso de captar y formar neófitos. Estas acciones están encaminadas a establecer conocimientos compartidos que son necesarios para la consolidación de la comunidad

y también para su mantenimiento y difusión a mayor escala. Las acciones de carácter pedagógico pueden partir del discurso, pero están marcadas, necesariamente, por la demostración de conocimiento y habilidad que tienen los miembros más antiguos de los colectivos de fanáticos. Así, los procesos orientados a enseñar se convierten en momentos para posicionarse como conocedores, al tiempo que buscan que el otro se transforme en un autodidacta y, partiendo de la experiencia acumulada por los más antiguos, pueda desarrollar por sí solo su potencial de conocimiento y creatividad.

Tal es el caso de los canales de Youtube y de videos por streaming (transmisión en directo) que proponen tutoriales en los cuales se muestra habilidades técnicas ya adquiridas y se invita a otros a realizar sus propias experiencias a través del ejemplo y la imitación de modelos de acción. Igualmente ocurre en el caso de los fanfiction pues hay roles como el de los editores Beta que son escritores dentro de la comunidad, muy experimentados, que enseñan a otros a escribir mejor a partir de sus propios textos y del proceso editorial que desempeñan en las comunidades.

Lúdico: este nivel que también se desprendería como una profundización de las acciones de interacción básicas, a partir de las cuales se buscaría la “actividad libre” (Huizinga, 2012, p. 20); la separación con el mundo cotidiano, por lo que los participantes quedan “absorbidos” por el mundo y la reglas de juego; además, tiene un carácter *desinteresado* por cuanto no tiene como objetivo la satisfacción de necesidades básicas o la búsqueda de beneficios (económicos), sino que permiten otro tipo de dinámicas de interacción más propias de lo ritual y de la construcción de expresiones culturales significativas para los colectivos.

Esta dinámica se evidencia con la participación en concursos, pues más allá de ganar un premio establecido por la empresa (al que solamente tienen acceso unos pocos), se trata de demostrar apropiación de la historia y de la narrativa visual a partir de ilustraciones o interpretación performativa a partir de los cosplays. También se ve en la participación que se da en los juegos de cartas tanto en el videojuego Demimonde, como en los juegos de póker y tarot físicos.

Trayectorias creativas del universo narrativo en *Penny Dreadful*

El universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful* parte de la convergencia de temporalidades. No puede darse un solo proceso lineal de creación pues convergen tiempos tanto individuales como colectivos; secuenciales- lineales y asociativos-simultáneos. Su descripción puede hacerse de manera independiente, pero para entender la forma en que el universo narrativo adopta una materialidad específica debe darse, también, una descripción compleja y multitemporal.

Elaboración individual y elaboración colectiva: el primer momento corresponde a la elaboración de la obra núcleo, cuyo diseño proviene de una idea creativa original de un autor tradicional vinculado, en el caso de Penny Dreadful, al contexto de la Industria Cultural. John Logan hace el proceso de construcción de la mitología inicial que sirve de base para la obra que generará la expansión narrativa.

Parte del diseño de esta primera etapa de la obra núcleo se orienta en la lógica de la expansión y de la construcción de estructuras que tengan dos funciones: a) *propiciar el diálogo intertextual* en sus diferentes posibilidades y construir un espacio simbólico en el que puedan confluir las obras seminales y desarrollarse nuevos relatos, de ahí que se cree una versión de la Londres victoriana capaz de albergar y vincular los terrores de la literatura fantástica habitando distintos espacios de un mismo mapa; b) *generar vacíos argumentales* que creen procesos expansivos, de manera tal que, por ejemplo, el primer capítulo de la primera temporada “Night Work” inicia la historia *in media res*. Esta técnica implica comenzar la historia cuando ya han ocurrido eventos que desencadenan la búsqueda de Mina Murray tras su desaparición, pero no se explican completamente en la serie.

En esta primera etapa se generan no solamente los relatos que hacen parte de la obra núcleo, sino también -en simultánea- las comunidades en línea, ya sea que aparezcan libremente (como en el caso de FanFiction.net, Art Station, Tumblr o Behance), o que sean gestionadas por la empresa productora como parte de la *estrategia de difusión y promoción de consumo*, tales como: la página oficial de Facebook, la página de Giphy con la producción de GIFs oficiales y el canal de Youtube denominado *Penny Dreadful on Showtime*, página que alberga el contenido de trailers, avances por

capítulos y temporadas, además de entrevista a actores y al equipo creativo explicando su proceso de producción (<https://www.youtube.com/user/PennyDreadfulOnSHO>).

Este espacio de comunidad en Youtube contribuye al propósito de mostrar la complejidad del proceso creativo de la narrativa audiovisual de la serie como obra núcleo y sirve de tutorial de procesos tanto de montaje audiovisual, como narrativo e incluso genera espacios para el reconocimiento de la representación actoral que tendrán “imitadores” cuya labor se centra en la elaboración de tutoriales de maquillaje para apropiarse de la estética de los personajes de la serie.

El segundo momento corresponde al desarrollo de las obras de expansión. Este momento corresponde, de una parte, a los colectivos artísticos profesionales: empresas y grupos de co-creación orientados por las demandas de la industria de entretenimiento y el autor original. Los productos de expansión que se derivan de este grupo de creadores siguen una lógica articulada por procesos esquematizados para la producción serial industrial. En tal sentido, se genera el videojuego para el Facebook gameroom *Demimonde* (lanzado para Android y Facebook el 18 de octubre de 2016 y desarrollado por *Everdead Studios* bajo una licencia de uso libre y libre descarga, pero patrocinado por la empresa); igualmente, se desarrollan las novelas gráficas de precuela y secuela que continúan hasta el momento (2019) bajo la dirección creativa e industrial de Titan Comics.

En este momento, aparecen las plataformas diseñadas centrándose en el usuario no de manera genérica, sino apuntándole al consumo económico de las narrativas como productos, por eso el videojuego plantea retos en los cuales se reciben premios de cartas digitales que son coleccionables y que tienen su equivalente en mazos de cartas materiales que se venden como merchandising. Las novelas gráficas se difunden a través de las redes sociales del Fandom, auspiciadas por la compañía, pero con el propósito de vender los libros digitales a través de *Amazon*, *Kindle* y *ComiXology*, todas páginas de distribución de contenidos digitales bajo demanda.

En este punto, los fanáticos también contribuyen con sus nuevas narraciones no solo a la expansión de la obra núcleo, sino también a la ampliación comunidad de narración y lectura que soporta esta producción. Por lo tanto, podría hablarse de procesos de: a) *expansión narrativa de la obra núcleo* y b) *expansión de las comunidades*.

Por eso, es fundamental la producción de narrativas de expansión que sean intertextuales, intermodales e intersubjetivas.

Se reconoce la producción de colectivos espontáneos, como comunidades de fanáticos, que crean historias para construir apropiación narrativa y cultural, privilegiando el valor simbólico de sus producciones sobre el valor económico de consumo. Procesos de experimentación y laboratorio en los cuales cada uno aporta desde su conocimiento y experticia, pero con la disposición de aprender con el otro y compartir el capital, tanto económico (lógica de compartir archivos sin costo entre fanáticos, aunque tengan costo para las empresas a través de la piratería), como simbólico, a través de comunidades de *Fandom* y *Fanfiction*; en ellas, se puede escribir colaborativamente a partir de la corrección, la divulgación, el financiamiento de las obras que parecen interesantes (*crowdfunding*) y el desarrollo de contenidos informativos para otros fanáticos con el fin de atraer más personas a la comunidad y fortalecer los vínculos de intereses comunes.

Finalmente, existe un tercer momento en el cual se propone *la expansión del universo fantástico transmedia* lo cual permite la ampliación de la base de obras seminales constituyentes de la mitología. Con ello, se da una apertura del horizonte simbólico del universo narrativo transmedia y se permite no solo la expansión de la obra núcleo, sino la elaboración de nuevas obras núcleo para narrativas que deriven de alguna parte del universo fantástico construido. En esta perspectiva, se hace énfasis en la creación de Metatextualidad, pues con este reconocimiento de nuevas obras que se unen a las seminales se amplía el territorio de exploración del universo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*. El tipo de textos que se vinculan corresponden a: críticas de los capítulos, textos de análisis en el que se develan relaciones entre obras e hipótesis de interpretación o predicciones de continuidad de las narrativas que pueden enlazarse con nuevas obras y tradiciones.

Este tercer momento propone el diálogo con toda una tradición architextual que tiene diversos recorridos en la historia del género fantástico, la historia de la cultura sobrenatural a partir de la historia de la magia, la religiosidad, la mitología y el folclore sobrenatural. Con esto se busca consolidar un horizonte cultural compartido que

vincule comunidades culturales diversas en lugares muy distintos, unidos por un interés temático y narrativo común y afín.

Durante el avance de estas tres trayectorias se va desarrollando primero una fragmentación y luego, una apropiación de la autoría y de la producción narrativa, así como de las plataformas que comienzan como institucionales y terminan siendo permeadas por interacciones no reglamentadas de los colectivos espontáneos (como en el caso de Facebook y GIPHY). Estos escapan a la intención promocional de las industrias a través de rupturas insistentes y sistemáticas: peleas y reclamos ante la calidad estética de las narrativas (papel de los fanáticos como críticos y editores empíricos) o ante el cierre de la obra núcleo (cuestionamiento de las decisiones del autor y del productor o la empresa que culminan procesos de producción y consumo), e incluso migración a otros lugares de consumo en protesta por la no inclusión de la voz y el deseo de la comunidad.

Además, se va logrando la expansión de perfiles independientes y de blogs o espacios personales que compiten con los institucionales en cuanto a seguidores y a consumo de narrativas, aunque no en términos económicos sino de reconocimiento social y estético. Igualmente, la tendencia se inclina al uso de espacios de libre acceso y código abierto, lo que permite pensar en procesos en los que se distribuye el valor simbólico equitativamente y no se concentra únicamente en las empresas o los autores o artistas convencionales.

Esta descripción a partir de momentos de creación individual y colectivos lleva, necesariamente, a una comprensión multitemporal: de una parte, el universo narrativo cuando es recorrido se compone a partir de una forma *secuencial-lineal* que permite entenderlo y explicarlo, pero dicha secuencia no es objetiva, pues como se planteó antes, hay multiplicidad tanto de obras como de productos de las prácticas artísticas que se van produciendo a medida que se desarrolla la serie de televisión como obra núcleo. Se habla de tres momentos ideales (producción de la obra núcleo, de las obras de expansión y de la expansión misma del universo narrativo) que permiten entender formas y funciones creativas diferentes, pero éstas se van dando concretamente a partir de procesos de relación de unas obras con otras, por lo cual, debe hablar también de una forma de creación *asociativa-simultánea*.

El mundo narrativo materializado a partir de las obras y productos es concreto para cada fanático y cada artista que lo recorre al ayudar a componerlo; se sitúa en el conocimiento de versiones de esa realidad ficcional que, al unirse en una secuencia, plantean una percepción comunicable y colectiva. Pero el universo narrativo permanece latente, potencial a desarrollar y aumentar, un universo dinámico, pero también oscuro que esconde y devela sus espacios, sujetos y pilares simbólicos a medida que vincula unos elementos con otros. Esta trayectoria de asociaciones no es lineal sino múltiple y a veces simultánea de una obra o producto con otros, por lo que constituye en una temporalidad transversal a todos los momentos descritos y permite fragmentar la obra núcleo identificando vacíos y potenciales ideas de continuidad que posibilitan la imitación, la improvisación lúdica y la propagación narrativa.

3.4. Tipos de participación creativa en la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful*

A partir de los niveles y las trayectorias de creatividad desarrollados puede verse que las actividades de participación son muy diversas, sin embargo, se marcan tendencias que permiten entender las lógicas de la producción teniendo en cuenta: las narrativas colaborativas, la producción de fanfiction y la consolidación de una cultura de la participación.

Scott Rettberg en su propuesta de narrativa colaborativa, desarrollada en el marco de la compilación: *The John Hopkins Guide to Digital Media* (2014), volumen editado por Mary-Laure Ryan, Lori Emerson, y Benjamin J. Robertson, evidencia que hay colaboración desde el momento mismo del uso de una plataforma o de un programa. Dichos espacios digitales tienen desarrolladores que permanecen ocultos pero cuya obra es actualizada a través del trabajo de los usuarios. Estas plataformas y programas tienen filiación de marca y reconocimiento de comunidad o institucional. El hecho de participar en ellas organiza los espacios y las herramientas de producción y comporta un nivel de creación colectiva.

A partir de esta evaluación de la participación, Scott Rettberg (2014) propone una tipología en el contexto de la producción de narrativas en red:

- a. **Participación consciente:** cuando el participante conoce de manera explícita las restricciones creativas, la naturaleza del proyecto y cómo su contribución puede ser utilizada dentro de él.
- b. **Participación contributiva:** corresponde a las producciones que hacen los participantes alrededor de un proyecto narrativo, aunque no tengan claridad sobre cómo su producto se vincula en la estructura o cuál es la estructura explícita de la narrativa.
- c. **Participación involuntaria:** se trata de un tipo de participación en la cual materiales ya elaborados por diferentes personas, en procesos colectivos de creación, se reúnen de manera automática en páginas o comunidades virtuales que usan sitios web específicos, pero sin que la contribución sea consciente.

Proponemos, además, unas formas de participación que se centran no solamente en los niveles de conciencia de la contribución, sino en la función o el propósito de la misma y complementan las anteriores:

d. **Emotiva:** se entiende como la participación de los fanáticos y de los artistas que busca generar vínculos con los intereses, las construcciones de subjetividad y las representaciones ideológicas que materializan relaciones de emoción entre los participantes. Esta forma de participación se da en la actualización de los personajes arquetípicos, de los monstruos fantásticos que son reelaborados a partir de la transformación del eje de otredad. La monstruosidad considera a los sujetos diferentes, aquellos que no encajan en los límites morales, corporales o psicológicos de la representación humana en un momento histórico específico. Así, tanto los fanáticos como los artistas que participan en la obra núcleo y las obras de expansión vierten en sus reelaboraciones nuevos contextos de otredad, nuevas monstruosidades que reflejan problemas humanos contemporáneos (feminismos, representaciones de sexualidad no heteronormativa, manifestaciones de la pobreza y de la distancia socioeconómica, así como conflictos morales sobre la función social de la ciencia y el conocimiento, entre otros). Estas manifestaciones vinculan a los creadores desde la empatía y la identificación que suscitan los arquetipos monstruosos desde la apropiación contextual.

e. **Técnica:** este tipo de participación creativa reviste varios niveles de complejidad pues se establece con el conjunto de acciones de los fanáticos y artistas que buscan la práctica, imitación, adquisición y exhibición de habilidades técnicas que les permitan crear narrativas en códigos diversos (visuales, audiovisuales, pictóricos, escénicos, plásticos, musicales y literarios). El propósito de este tipo de participación está en generar comunidades de práctica artística que funcionan a través de dinámicas como: el tutorial, la corrección estilística y de contenidos, el discipulado como forma de apadrinar nuevos integrantes de la comunidad para enseñar a hacer compartiendo la experiencia práctica propia; también se encuentra la sesión de trabajo sincrónica a partir de la emisión de videos en vivo en los cuales se evidencie cómo se usan programas, técnicas y procesos para la concepción de ideas y su materialización en obras y productos artísticos.

f. **Apropiación narrativa:** este tipo de participación se centra en la comprensión de la narratividad como una capacidad para estructurar la experiencia, traducirla en mundos narrativos y poder relacionarla con una sensibilidad colectiva que dé soporte a los relatos. Se trata, entonces, de una concepción que funciona para entender, producir y participar del sistema abstracto que configura un universo narrativo. La apropiación narrativa se plantea como un proceso participativo que horizontaliza los roles de creación, diluye jerarquías externas a las comunidades de fanáticos y permite usurpar el capital simbólico de abajo hacia arriba, es decir, los creadores no experimentados toman las prácticas narrativas de los artistas reconocidos para reconstruir la experiencia creativa y poder producir narraciones propias. En el caso de *Penny Dreadful*, el eje de este conocimiento es el género fantástico y sus subgéneros asociados: una tarea particularmente compleja considerando que hay expresiones de lo fantástico en la literatura y otras artes no textuales⁴¹ que se han venido construyendo

⁴¹ Entre los referentes de cine se destacan: *La novia de Frankenstein* (Universal Pictures, 1931), de la cual sale la reelaboración del personaje de Lily. Y en torno al personaje de Drácula se destacan: *Nosferatu, una sinfonía de horror* (F.W. Murnau, 1922); *La hija de Drácula* (Lambert Hillyer, 1936); *Nosferatu, fantasma de la noche* (Werner Herzog, 1979); *La tumba de Drácula* (anime dirigido por Minoru Okazaki y Yoshiaki Koizumi en 1980) *Drácula* (Francis Ford Coppola, 1992) y *La sombra del vampiro* (Elias Merhige, 2000), por mencionar algunas de las más conocidas. Y en cuanto a obras musicales que tienen impacto en la apropiación narrativa se recuperan: Opening song del episodio 9 de la tercera temporada, una canción de cuna que incluye partes de un poema del siglo XVIII titulado “Now i lay me down to sleep” con arreglos de Tom Kitt (2016) cuya

y reconstruyendo desde dos miradas: la de los lectores académicos que definen y rastrean los orígenes del género; y la de los lectores no especializados que parten del disfrute de los textos pero no necesariamente de su interpretación profunda.

Desde la función del relato fantástico se retoman los planteamientos de David Roas, quien plantea que lo fantástico se sitúa en la “producción de incertidumbre” (2001, p.42). Se trata de un género cuyo propósito se centra en la ruptura del canon de lo real y no lo normalizado, para develar nociones de identidad, cartografías inexploradas de lo social y formas de percibir y construir el tiempo que permanecen incognoscibles, innominadas, marginales.

Así, la multidimensionalidad y la multitemporalidad del género fantástico nutren la convergencia y la expansión de la narrativa transmedia, pues permite que los fanáticos participen en la unión de formas narrativas que concuerdan tanto en su tendencia temática como en su técnica desde el contexto digital.

g. **Subversión creativa:** este último tipo de participación es retomado y reelaborado partiendo de la propuesta de David Heckman (*The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, 2014) quien propone la subversión como un proceso de destrucción creativo que se ve en la lógica del remix. Su propósito sería el de controvertir tanto el contenido como la forma para alcanzar la transformación de un canon hegemónico y se da en procesos de disrupción de obras originales como ocurre en el *mashup* (mezcla en la que una narración ya hecha se fragmenta y reelabora con otra nueva para producir una nueva obra). Así, para construir no solo hay que retomar la integridad de una obra artística, sino que esta puede ser diseccionada con el fin de transformarla en materia prima para nuevas producciones.

Heckman establece que “in the case of works that engage in formal subversion, the established codes of representation or systems of discourse are *unsettled* by strategic ambiguities and inconsistencies in the internal logic of the system” (p. 479). Así, basándonos en esta perspectiva de la subversión, podemos plantear que el poder la misma está en la desestabilización de las formas canónicas, en el reconocimiento de

partitura aparece para libre descarga en línea: <https://musescore.com/vetus-inceptus/penny-dreadful-lullaby-by-tom-kitt>. Además, se usan referentes como parte de la sonorización de capítulos como el Preludio de la ópera de Richard Wagner *Tristán e Isolda*.

que toda estructura está incompleta y de que en sus falencias y vacíos laten experiencias nuevas, formas de apropiación no pensadas por los artistas reconocidos, pero aprovechadas por las audiencias que abandonan su papel de espectadores y asumen el de creadores.

Este tipo de participación creativa evidencia la necesidad de asumir, además, una respuesta crítica ante la creciente automatización y ante el uso de algoritmos que sumergen a las audiencias en consumos que no perciben como tales, pues asumen las formas de la visualización no premeditada y se constituyen en simulacros de encuentros con obras narrativas que pueden hacer parte de franquicias, más centradas en el mercadeo que en una auténtica relación comunicativa con los espectadores. Por ello, subvertir estas estructuras ya no solo técnicas-narrativas, sino de difusión y de consumo es algo que permite paulatinamente a los colectivos tomar conciencia sobre su consumo cultural y que puedan evaluar los contextos y mensajes que estos construyen y reproducen.

Ante estas posibilidades, podemos plantear que muchos de los procesos analizados anteriormente incorporan diversos tipos de acciones participativas enlazadas. Tienden, además, a pasar de las acciones más implícitas e inconscientes a las de carácter más voluntario y explícitamente colaborativas. Es decir, que no se presentan unos u otros procesos disociados, sino que se van concatenando y enlazando para construir procesos de narración colectivos a partir de los cuales los participantes cobran paulatina conciencia de su acción. Como ejemplo de la subversión se identifica la parodia animada en video de Youtube titulada “5 MONSTROS QUE GOSTARIAMOS DE VER EM PENNY DREADFUL” (<https://youtu.be/Yjz8pxfNumI>), en esta narración se usa el formato de lista para plantear la aparición de nuevos personajes que son propuestos por los fanáticos desde su conocimiento amplio del género de horror sobrenatural, al tiempo que hay una caricaturización de los personajes centrales de la serie.

En este sentido, la producción de ficciones reelaboradas por fanáticos -a partir de sus prácticas creativas- implica varias posibilidades: creación textual narrativa y no narrativa; creación en formatos no verbales tales como los comics, ilustración, reelaboración de letras de canciones o la adaptación de la musicalización, entre otros.

Estos diversos tipos de participación creativa evidencian características precisas: “Often these activities occur within the context of a community, creating dense interassociations of text and response. Sometimes these associations are solicited, rather than unfolding organically. Fans may enjoy writing under constraint, where they write to a prompt or a challenge” (2014, p. 188). De ahí que, por ejemplo, el fanfiction responda al contexto mediado por fanáticos experimentados que ofician como sujetos de regulación y como detonantes de los procesos de creación. La respuesta de los fanáticos se da en el marco de la exhibición de su maestría en el quehacer, en la evidencia de que han apropiado habilidades tanto técnicas como conceptuales que les permiten estar a la par de creadores consagrados y reconocidos como tales por los medios de comunicación y las industrias culturales.

Liminalidad y participantes liminares

Luego de este recorrido narrativo por plataformas abiertas y restringidas, por obras y prácticas artísticas entre las cuales se dan diferentes niveles, temporalidades y formas de participación creativa, surge la pregunta sobre cómo denominar a los sujetos de estos procesos de creación. Por lo cual el apartado se ha desarrollado en los márgenes de denominaciones como fanáticos, artistas, co-productores, imitadores, autodidactas, jugadores, coleccionistas e incluso usurpadores. Aparece como un problema tener que plantear una categoría que logre agruparlos a todos, entendiendo que ya se utilizan conceptos que privilegian espectadores, audiencias, consumidores y productores, pero realmente el problema está en querer encasillar a estos sujetos en una sola denominación que dé cuenta de su identidad proteica, de sus roles creativos cambiantes.

De ahí que, más allá de tener la intención de proponer una categoría nueva que permita hablar de las distintas convergencias descritas se propone una caracterización de los sujetos creativos en el contexto de las narrativas fantásticas transmedia.

William Turner (1988) plantearía una categoría para hablar del cambio de lugar, de estado y transición en el plano de lo social que denomina *liminalidad* y que comprende una conducta simbólica que atraviesa tres momentos: un momento inicial

de *separación*, un periodo *intermedio liminal* en el que el sujeto opera como pasajero y transita de hacia un lugar social y cultural diferente; para culminar con un momento de reagregación en el que el sujeto adopta un nuevo estado y una nueva comunidad. Esta “gente del umbral” está marcada por una profunda ambigüedad ya que:

eluden o escapan al sistema de clasificaciones que normalmente establecen las situaciones y posiciones del espacio cultural. Los entes liminales no están ni en un sitio ni en otro; no se les puede situar en las posiciones asignadas y dispuestas por la ley, la costumbre, las convenciones y el ceremonial. (p. 102)

Así, los sujetos creativos que participan de la materialización del universo narrativo en *Penny Dreadful* oscilan entre procesos de reconocimiento e identificación individual que los destacan y les dan validación artística; para pasar a procesos de disolución de sus roles y a una colectivización al interior de comunidades de práctica que les permiten ser con otros y ser el otro. Se puede empezar en cualquiera de los roles anteriormente descritos pero, al hacer parte de las comunidades en el ámbito digital y al vincular las obras artísticas con los mundos sociales de la red, se pasa a ser un sujeto fragmentado y múltiple dependiendo del espacio y la comunidad en la que se encuentre.

El sujeto creativo de un universo fantástico transmedia es un ser proteico, que cambia constantemente con la transformación y la expansión que se da en las narraciones y cuyo espacio simbólico es el tránsito, el viaje, que marca la posibilidad de ser un doble, un imitador, uno que aspira a ser otro y a veces lo consigue construyéndose y deconstruyéndose continuamente.

Con el análisis de los procesos creativos en el universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*, se puede plantear, que la producción creativa de los fanáticos oscila entre: a) el reconocimiento de la calidad estética de obras producidas para la industria del entretenimiento; b) la propuesta de iniciativas que se vinculan con los productores oficiales a través de los homenajes; c) las estrategias de índole contracultural y de resistencia ante los discursos hegemónicos de obra artística acabada y de autor como sujeto único del proceso creativo. Se trata de apropiaciones que plantean procesos similares a los que realizan los autores convencionales en relación con fuentes precedentes y con influencias creativas, pero llevadas al extremo de plantear que las obras se siguen expandiendo y reelaborando ya no por un único sujeto sino por colectivos de creación en contextos que recuperan la lógica del taller como un espacio

expandido en el entorno digital, un espacio en el cual se va adquiriendo paulatinamente experiencia creativa y se ejercita para lograr tener una voz que sea propia. No se trata de volverse como el otro, de quitarle o usurparle su lugar de prestigio, sino de distribuir el prestigio y generar contextos en los que la creación narrativa no sea exclusiva de artistas consagrados, sino que el trabajo artístico sea susceptible de ser incorporado a la vida cotidiana a través de los espacios digitales, como una forma de comunicación estética para todos y no como privilegio de unos pocos. La producción creativa, así como la edición y circulación están siendo asumidas de manera colectiva y autogestionada, para dar cuenta de nuevas necesidades de comunicación en las cuales la industria del entretenimiento juega un papel detonante, pero ya no dominante.

Finalmente, puede verse un proceso paulatino de consolidación de una *Cultura participativa global*, es decir, no solamente se afianzan formas de representación centradas en comunidades materiales inmediatas histórica y territorialmente constituidas, sino que se genera una nueva ecología a partir del auge y la apropiación de los espacios digitales. Se descentralizan las relaciones entre los sujetos, los contenidos, el consumo y el impacto de los productos de la cultura, pues no se trata ya más de apuntar a grupos objetivos con valor económico limitado, sino de abrir la comunidad a la diversificación, al valor simbólico del intercambio no económico y a la construcción de comunidades con subjetividades heterogéneas y procesos de comunicación diferentes. Se apunta a la construcción de identidad de grupo y al reconocimiento del valor del trabajo del otro, aunque difieran los niveles de elaboración y el alcance en la difusión de las narraciones. Hay un paso de las audiencias pasivas al consumo activo: pero un consumo que no es estricta o prioritariamente económico sino cultural, emotivo y simbólico.

A partir de esta distinción, puede verse que estos sujetos -inicialmente pasivos- se deslindan de la industria y se interesan en participar -con un consumo activo- de la creación de múltiples productos narrativos. En el contexto de la cultura participativa cualquier persona puede generar contenido en red y difundirlo para compartirlo con cualquiera que esté interesado. Se trata de horizontalizar las relaciones de creación que venían ubicándose de manera exclusiva en autores o creadores institucionalizados, para situar a cualquier sujeto como productor potencial, como sujeto de creación que

adquiere una maestría en la producción en línea, a través de la experiencia de otros y de su propio desarrollo. Así, la movilización que generan las narrativas transmedia se traduce en una sensibilización hacia la producción creativa desde diferentes lenguajes artísticos, en un espacio seguro para la interacción estética y para la apropiación del arte como una dimensión que también hace parte de la vida cotidiana.

Capítulo 4

La participación creativa como experiencia estética en la narratividad fantástica transmedia en *Penny Dreadful*

La imagen pobre ya no trata de la cosa real, el original originario. En vez de eso, trata de sus propias condiciones reales de existencia: la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles. Trata del desafío y de la apropiación tanto como del conformismo y de la explotación.

Hito Steyerl, *Los condenados de la pantalla*

Introducción

A partir de la discusión sobre los procesos creativos que se evidencian en el universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*, surge la necesidad de ampliar la propuesta de análisis y caracterización no solamente a los procesos de creatividad, sino también a la transformación de la experiencia de los públicos que se apropian de las narrativas, las transforman y las moldean desde su deseo, así como desde su conocimiento. Se hace necesario describir y analizar los aspectos que caracterizan la experiencia estética que tienen los sujetos que transitan por los mundos derivados de estas narraciones, tanto en los procesos de creación como en su recepción.

Ya se mencionaba en el apartado 3, sobre los **Procesos creativos en el universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful***, que la narración se consideraba un motor de la creación y que los procesos creativos inciden en la consolidación de una narratividad fantástica transmedia. Así, la propuesta de este cuarto capítulo se sitúa en el marco de lo que denominaremos *poética fantástica transmedia*, entendida como una conciencia creativa que configura el proyecto narrativo fantástico basado en la participación e interacción que se sitúan en el contexto transmedial. Este proyecto narrativo es de naturaleza creativa y depende no solo de prácticas de creación artística que se desarrollan en todas las obras del universo transmedia de *Penny Dreadful* y se nutren, a su vez, de las características del género fantástico (desde el cual se construyen las narraciones), sino también de experiencias estéticas propias de prácticas socioculturales.

El apartado se plantea en tres partes: la primera, busca contextualizar la narratividad fantástica transmedia como una práctica sociocultural que puede tener diferentes procesos de recuperación de tradiciones y puede configurar nuevas formas

narrativas que aparecen en varios formatos y en diferentes medios que dialogan entre sí; propuestas en las que convergen temas y arquetipos de distintas épocas que son recuperados por la memoria y la nostalgia para ser renovados, conservados o metamorfoseados a partir del contexto cultural de los sujetos participantes en el proceso de creación. Para ello, se abordará la perspectiva de Raymond Williams (*Televisión. Tecnología y forma cultural*, 2011) sobre las prácticas *dominantes, residuales, arcaicas y emergentes* que tienen usuarios a partir de la apropiación de contenidos y estructuras narrativas. Esta propuesta proviene de los estudios sobre la cultura en contextos de masificación y de allí su cercanía con lo que ocurre actualmente en los entornos digitales.

La segunda parte planteará el cambio que se da en las experiencias creativas de las narrativas fantásticas transmedia, ya que dejan de centrarse en una *experiencia estética* ligada a la autenticidad y a la autoría convencional de la obra de arte, para pasar a ser entendida como una *experiencia expresiva y sociocultural* que se consolida en la interacción, en la participación y en la construcción de repertorios tanto técnicos como culturales que circulan y son apropiados entre y por los colectivos. Además, se evidencian *formas de la práctica artística* motivadas por el autodidactismo, la apropiación y la consolidación de comunidades de práctica, que tienen el potencial para horizontalizar las relaciones jerárquicas de acceso al conocimiento y reconocimiento de fuentes de saber cultural, artístico, literario e ideológico, para privilegiar la recepción activa.

El tercer y último aspecto de este capítulo busca desarrollar una caracterización poética del universo fantástico posible y de modelos posibles de mundos fantásticos recorridos que se evidencian en el caso de *Penny Dreadful*. Ya en el segundo capítulo denominado **De la noción de obra al universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*** se abordó una estructura narratológica que permitió describir y explicar la construcción de un universo transmedia y la posibilidad de construir mundos de recorridos como estrategias para comprender y producir narrativas fantásticas transmedia. En este sentido, se busca profundizar en las características narrativas y estéticas de ese universo para establecer el impacto que tiene lo fantástico en la narratividad transmedia para la cual sirve de mitología y sistema operativo. Para

ello, lo anterior plantea una *poética de la ruptura* y una *estética pragmática* como ejes transversales a partir de los cuales se desarrolla una poética fantástica transmedia que se sustenta sobre los siguientes aspectos: una ruptura del sujeto a partir de duplicidad y monstruosidad; una ruptura del espacio desde de idea de umbrales, y una ruptura temporal a partir de la consideración de la convergencia, bifurcación y simultaneidad de temporalidades y versiones que se construyen en el proceso narrativos.

4.1. De las prácticas artísticas a las prácticas socioculturales

La concreción de un mundo narrativo fantástico transmedia, como materialización del universo de *Penny Dreadful*, parte de la convergencia de dos contextos: en el primero, está *lo fantástico* como práctica cultural y no solo como producción narrativa de intención estética, en la cual se reconoce al universo narrativo como parte de una tradición, ya sea que se le dé continuidad o que se distancie de ella, y en la cual se encuentran otras expresiones culturales y prácticas populares como las creencias, los discursos de colectivos e incluso las formas rituales de interacción simbólica (mitos, leyendas, rituales, tabúes, entre otros). En segunda medida, está el contexto amplio de *la producción de obras transmedia* dentro del cual aparecen nuevos procesos creativos como parte de la incidencia de los medios digitales e interactivos, así como de la dinámica diversificadora de los medios para la construcción narrativa; en particular, dadas las posibilidades de relacionamiento creativo que facilita la internet. Además, se identifican comunidades de creación, difusión y consumo que transforman las actividades y los procesos que se dan en la construcción de las obras y las prácticas artísticas. Estas prácticas comprenden no solamente procesos de producción (manejo de técnicas y conocimiento de los códigos), sino también de recepción con conocimientos tanto artísticos como socioculturales que sirven de motor para la creatividad y la acción creativa.

En este contexto, las prácticas creativas alrededor de lo fantástico fortalecen la convergencia y dinamizan la lógica tradicional de la producción artística. Además, la narrativa transmedia, como parte de los medios digitales y de cierta forma, como heredera del arte digital, se ubica en un punto de intersección en el que se encuentran

no solamente medios y lenguajes artísticos, sino sujetos que cooperan en el proceso creativo de diversas formas y con distintos niveles de creatividad.

Por ello, las prácticas culturales que sustentan las prácticas artísticas en la narratividad fantástica transmedia en *Penny Dreadful* deben ser analizadas con miras a entender la dinámica de la interacción cultural en la construcción de una narrativa fantástica transmedia. Las prácticas culturales, se definen como los procesos de cooperación que no tienen necesariamente intención artística pero que hacen parte de la construcción colectiva de productos culturales y de formas que definen la identidad de las comunidades en contextos mediados por diferentes lenguajes. Las prácticas artísticas serían el resultado de ejercicios de creatividad que tienen intención artística pero cuyos productos no aspiran a tener reconocimiento o validación como obras de arte. De esta forma, al entender la dinámica de la interacción cultural, propia de las prácticas culturales, puede definirse el alcance de las prácticas artísticas que dichos sujetos individuales y colectivos efectúan para expandir y mantener un universo narrativo fantástico transmedia. Se trata de evidenciar cómo las prácticas culturales contienen otro tipo de prácticas con funciones sociales específicas, como las artísticas, las comunicativas y pedagógicas que dependen y derivan de ellas.

El diálogo que se propone entre estos dos tipos de prácticas (culturales y artísticas) se sustenta en miradas de los estudios culturales y de la sociología del arte que evidencian el cambio en el paradigma de comprensión del hecho artístico, por lo cual se acudirá en algunos momentos a planteamientos de autores como Howard Becker en *Los mundos del arte, sociología del trabajo artístico* (2008) y Raymond Williams desde lo que propone en *Marxismo y literatura* (1988), en relación con el tipo de relaciones que se establecen entre tradiciones, instituciones y prácticas culturales; igualmente se considerarán algunos aspectos abordados por Néstor García Canclini en *La producción simbólica, teoría y metodología en sociología del arte* (2001). Estos autores sustentan la discusión sobre los casos de interacción cultural y de producción con intención estética, que se evidencian en el recorrido por un mundo narrativo dado en plataformas y espacios digitales tanto abiertos y espontáneos, como restringidos u orientados por la industria del entretenimiento que hacen parte del universo de *Penny Dreadful*.

Las obras (seminales, núcleo y derivadas) que materializan el tejido narrativo del universo narrativo fantástico en *Penny Dreadful* se caracterizan por ser el resultado de tres formas de construcción creativa: la primera está dada por la relación entre *los creadores reconocidos y las obras de arte validadas*, ya sea que se hable de las obras seminales (literarias canónicas y populares, plásticas y musicales) o de la obra núcleo (concebida por John Logan); el segundo nivel de relación se da entre *los colectivos creativos, las obras de expansión y la obra núcleo*, en las que trabajan aportando a la construcción (como ilustradores, editores, equipos creativos de montaje escénico, escultores, entre otros) pero cuya labor permanece latente e implícita, dado que se reconoce únicamente a quién tiene la concepción de la idea que da origen de las obras. En tercer lugar, se evidencia la relación de *los fanáticos y las obras derivadas*. Los fanáticos en sus distintos papeles (especializados o neófitos) se apropian de las obras tanto núcleo como seminales para expandir las narraciones, al adaptarlas proponiendo nuevas perspectivas o a través de procesos de imitación que les permiten cimentar y demostrar su conocimiento del universo narrativo.

Estas relaciones entre creadores evidencian niveles diferentes de conocimiento que se entrelazan en la producción creativa: de una parte, está el *conocimiento técnico* necesario para la elaboración de una obra que puede ser concebida en un solo lenguaje o que puede pensarse como producto de la interacción de varios lenguajes artísticos, tanto como modos y medios de expresión. De otro lado, se encuentra el *conocimiento simbólico sobre el universo fantástico* del que emerge la narrativa fantástica transmedia y que es dinamizado (ampliado, reelaborado). Y finalmente, se reconoce la *motivación expresiva* que tiene cada sujeto que coopera en el proceso de la creación para dar perspectiva a las obras, ya sea en concordancia o en un distanciamiento con las voces de los creadores oficiales.

Vemos un ejemplo de estos tres tipos de conocimiento en el testimonio de John Logan a través del video blog de producción disponible en la cuenta de Youtube de la serie *Penny Dreadful: Literary Roots (Production Blog #2)* (2013):

In practically a ten-year span, *Dracula*, *The Picture of Dorian Grey*, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, *The island of Dr. Moreau*, *War of the worlds*, were all written; and I started to think how amazing that all of those essential texts of the horror genre were written within ten years, what was in the water in the Victorian London to make this happen. Ten years

ago, I just happened to read *Frankenstein*, it was very moving to me, and I thought, well, the next logical place to go is *Dracula*. I was just fascinated by why were these two books so important to me and to so many other people, there had to be a reason. Horror is about trying to clarify anxiety, trying to name and understand those things we fear. The answer in the modern age it is right as rebel to transmute that anxiety Londoners felt about science, evolution into stories about unease and anxiety (...) I took the inspiration of these three classic books and I started to mixing, melting the stories into one sort of new narrative. My aspiration was to create a Frankenstein's creature and a Victor Frankenstein I found as moving as the characters in the book. The characters in *Dracula* are lightly familiar although they have a sort of theatricality to them, that is our own creation. (...) what we want the series is to be disturbing and honest. If you go back and read Mary Shelley, Bram Stoker or Oscar Wilde, they got so deep into what it is to be alive, to be unhappy, to want... That's what we wanted to try to rediscover with *Penny Dreadful*. (*Penny Dreadful* on Showtime, 2013)

Logan, como creador de la obra núcleo se plantea relaciones con la tradición fantástica y de horror victoriano como punto de partida de su proceso creativo-narrativo. Además, indaga -como lo hacen los fanáticos- sobre las motivaciones expresivas de los autores de las obras seminales y se plantea el reto de mantener la intención comunicativa de los monstruos y el horror, actualizando el contexto de su obra desde una perspectiva emocional y cultural próxima a los lectores contemporáneos. Se plantea como reto pensar nuevas razones y nuevas raíces culturales para la representación de los viejos miedos, para la representación de la otredad que sigue siendo un motor para la construcción de sujetos diferentes que se alejan de los cánones de normalidad. Esto se ve en personajes de la serie de televisión como: las sufragistas, los homosexuales, las mujeres que experimentan abiertamente su sexualidad y los hombres que pugnan por abandonar o transformar la masculinidad tradicional, pero sienten el peso de la culpa por sus acciones del pasado. Se trata de monstruos sociales inspirados en problemáticas contemporáneas que reelaboran los arquetipos de viejas monstruosidades y temores que siguen latentes en las sociedades actuales.

En este marco de producción narrativa se encuentran obras y prácticas artísticas que se crean alrededor de dinámicas creativas planeadas y dirigidas por profesionales vinculados a las empresas de entretenimiento, prácticas en las cuales se evidencian tanto formas de producción individual como colectivas: esto se evidencia en la serie de televisión que constituye la obra núcleo pues es desarrollada por varios equipos, cada

uno de ellos trabajando en uno de los aspectos del montaje (escénico, fotográfico, plástico, musical, narrativo literario y la dirección). En el caso de la dirección cinematográfica ocurre que la empresa y los productores (entre los cuales se encuentra al creador de la idea original de la serie, John Logan) contratan directores diferentes para cada uno de sus capítulos. Para la primera temporada colaboran: Juan Antonio Bayona (*El orfanato*, 2007, y *Un monstruo viene a verme*, 2012), Dearbhla Walsh (*Los Tudors*, 2010 y *Borgia*, 2013), Coky Giedroyc (directora conocida por sus adaptaciones de textos literarios victorianos en series de época, *Wuthering Heights*, *The Virgin Queen*, *Oliver Twist*) y James Hawes (*Doctor Who*, 2004, *Merlin*, 2008 y *Torchwood*, spin-off de la serie de ciencia ficción *Doctor Who*).

Cada uno de los directores y directoras tiene afinidad en relación con la temática y el tratamiento de la serie, por lo que todos evidencian experiencia en la dirección de series históricas cercanas al periodo victoriano o en géneros de la fantasía, ciencia ficción y el horror. Así, aportaron desde sus propias visiones y tratamientos narrativos del género fantástico para materializar las ideas de Logan.

De otra parte, en el caso de la producción creativa más espontánea y colaborativa, que se da en las redes sociales (Facebook, Fandom) y en las plataformas de colaboración espontánea (ArtStation, Behance y Fanfiction entre otras), se encuentran tanto fanáticos, como artistas empíricos y artistas amateur que buscan reconocimiento. Todos ellos pertenecen a las comunidades de fanart y comunidades de discusión en línea que desarrollan lógicas de producción individual y colectiva. En este caso no es tan claro el orden del paso de una forma de producción a la otra, pues dado que el detonante de la participación creativa es la obra núcleo, se puede comenzar de manera grupal y terminar en una producción de apropiación individual, para volver a insertarse en los grupos creativos o en otra comunidad de práctica. Dado que las formas de producción no dependen de la motivación económica (aunque ésta no necesariamente quede excluida), se crean vínculos que están mediados por el saber sobre el universo narrativo y la experiencia técnica artística que cada uno pueda aportar para la construcción de colectivos y el aprendizaje entre pares.

A partir de estos ejemplos de producción creativa, se empiezan a delimitar tipos de actividades que se dan en las prácticas artísticas como formas de apropiación del

trabajo artístico tradicional, es decir, que se parte primero de la consideración de qué es el trabajo de los artistas como sujetos reconocidos en su acción creativa para plantear luego los traspasos y las adopciones, así como las nuevas labores que proponen los fanáticos para acercarse al quehacer artístico desde su contexto colaborativo y no institucionalizado.

Para delimitar la primera perspectiva de lo que se entiende por prácticas artísticas, se retoma la idea de trabajo artístico propuesta por Howard Becker (2008) quien hace una narración del recorrido que va desde la concepción de la idea de una obra artística tradicional hasta su proceso de circulación. Este recorrido ha servido para pensar en la forma de comprender las actividades específicas que concatenadas le dan origen y reconocimiento social a una obra artística. Aunque Becker ejemplifica el trabajo desde la perspectiva tradicional y no define totalmente los rasgos de cada tipo de actividad creativa, sus planteamientos pueden servir de guía para describir las actividades creativas y proponer luego, cómo se relacionan con las prácticas artísticas no institucionalizadas vistas en el contexto de la creación de una narrativa fantástica transmedia. En este sentido, se reconocen y reformulan seis acciones que han sido retomadas inicialmente de la propuesta de Becker, pero se han situado no solo en el marco de los productores tradicionales, sino que se han resignificado para incorporar las prácticas artísticas con las que dialogan los aficionados que crean en los espacios sociales de participación en *Penny Dreadful*.

Además, se evidencia que hay otros tipos de actividades propias de los contextos y los productores no institucionalizados que tienen como propósito compartir procesos y experiencias, aunque no se llegue a finalizar obras como resultado de la colaboración. En esta perspectiva participativa resulta importante la revisión de los espacios de comunidades y del Blog de producción desarrollado por la cadena *Showtime* que sirve de puente entre la producción que se da de manera profesional y la producción que se desarrolla en ámbitos espontáneos o no comerciales contruidos por los fanáticos. Los tipos y momentos de producción, ya sea que se hable de obra o de práctica artística, deben considerarse como parte de una labor social y colaborativa, una acción invisibilizada en la tradición de la producción de las obras de arte, pero que es evidenciada y central en las prácticas que se dan para producir las narrativas

fantásticas transmedia. La reelaboración de estas seis actividades, ajustadas a la dinámica de la narratividad fantástica transmedia en *Penny Dreadful*, se desarrollan a continuación:

a) *Dirección*: plantea que alguien aporta la idea del trabajo que debe lograrse y la forma que debe tener. En este sentido: “Los creadores pueden tener la idea mucho antes de concretarla, o la idea puede surgir en el proceso de trabajo.” (Becker, 2008, 19). Este trabajo implicaría, de otra parte, pensar el tipo de trabajo y el equipo en relación con cada dimensión de la obra y con cada lenguaje que compone la producción. En el caso de la serie de *Penny Dreadful*, aunque Logan tiene el reconocimiento por la propuesta general, los productores en su rol de organizadores también contribuyen en el proceso de pensar el desarrollo y materialización de la idea. Además, es requisito tener conocimiento de la estructura potencial del universo narrativo y su entramado simbólico para poder aportar en el proceso de su materialización, condición que se da en la selección de los directores que desarrollan los episodios y las temporadas como equipo.

b) *Ejecución*: refiere a la producción de la idea a través de la adopción de una forma artística material. En este tipo de actividad se desarrollan procesos de realización y de distribución del hacer creativo. En el caso de la producción de una obra de arte no es suficiente con la disposición de materiales organizados según la idea, sino que se requiere de la consolidación de un equipo con el que se lleva a cabo la distribución del trabajo que debe ser realizado. Por lo tanto, la ejecución implica diálogo y participación constante, pero también aprendizaje conjunto y resolución de problemas. La ejecución tiene niveles diferentes de calidad y de cohesión grupal dependiendo del contexto en el que se realice: en el caso de las obras organizadas por los intereses empresariales su calidad material estética es alta pero se debe a que asumen la forma de un producto comercializable que debe ser atrayente para las audiencias; en el caso de las obras que se hacen para finalidades no comerciales en las comunidades en línea se evidencia que hay diferentes procesos de cooperación y también de calidad en la ejecución pues depende de la experiencia de los participantes pues se mezclan tanto artistas en formación como empíricos y amateur que quieren cooperar para aprender más que para lograr un producto narrativo acabado.

c) *Apoyo*: “comprende todo tipo de actividades técnicas” (Becker, 2008, p. 20) que se limitan a actividades de carácter residual que no tienen incidencia en el producto final pero sí facilitan los procesos de materialización de la obra. Tal trabajo, según lo insinúa Becker, tendría el propósito de hacer más fácil la labor de los equipos de ejecución, con lo cual, si pensamos en el contexto digital podría referirse a las acciones de apoyo que realizan las comunidades al compartir información, validar o aprobar tanto obras como prácticas artísticas, ingresar a una comunidad para mantener un espacio vigente, entre otros procesos que, si bien no crean obras ni narraciones, sí construyen y mantienen el contexto para su producción, circulación y aprobación social.

c) *Respuesta y apreciación*: según lo expresado por Becker “consiste en un trabajo que se hace y se aprecia” (Becker, 2008, p. 21) lo cual puede corresponder no sólo al consumo final, sino a toda una dinámica de pilotajes y procesos de recepción que pueden ser monitoreados, ya sea para medir respuestas emotivas y aceptación o para tener evaluaciones sobre la calidad del trabajo estético (como hacen las empresas para probar la respuesta de los espectadores y no desperdiciar recursos en proyectos poco rentables económicamente). Este tipo de trabajo es hecho de diferentes maneras en la narrativa transmedia: de una parte, las empresas miden audiencias y consumo de productos a través de métricas y metadatos, en lo cual las redes sociales tienen un papel fundamental; de otra parte, están las percepciones como formas de medición de las mismas comunidades de fanáticos que tratan de evidenciar si hay aceptación de una obra o una práctica artística, esto se da en el marco de validaciones diversas alrededor del conocimiento técnico, de percepciones subjetivas y muchas veces a partir de valoraciones emocionales. Las percepciones están dadas a partir de la participación pública en chats, trivias, concursos, que miden el gusto de una manera más cualitativa y sirve a los grupos de las comunidades digitales para evidenciar conocimiento del mundo narrativo, así como puede generar líneas de discusión y trabajo conjunto.

d) *Justificación estética y razones de importancia social de la obra*: este trabajo consiste en construir un discurso que genere explicaciones y soportes sobre la validez de la obra de arte (Becker, 2008). En este aspecto, añadiríamos que se trata de la construcción de un discurso que apoya la interpretación tanto estética como

comunicativa y expresiva de la obra o de las prácticas artísticas que, dependiendo de su materialidad y del contexto de difusión, pueden validarse en un sentido específico construido por el creador o por los receptores. En el universo narrativo de *Penny Dreadful* se da como una acción que es asumida por los receptores activos y no solo por los productores profesionales. Además, se abre la puerta a validaciones de calidad dependiendo del tipo de obra (núcleo, seminal y de expansión), así como a factores que tienen que ver con la vigencia del discurso cultural, político, ideológico e histórico con el cual se identifican los espectadores y los fanáticos. Son muchos los sujetos que incorporan sus evaluaciones y no todos ellos parten de una relación de apego emocional con la narrativa transmedia, pues puede tratarse incluso de espectadores no habituales que llegan a las obras y descubren en ellas mensajes que les interesan, aunque no puedan catalogarse de fanáticos. Dicha dinámica está en estrecha relación con la *metatextualidad* pues genera comentarios críticos, reacciones en video y discursos de apreciación que indican tanto la calidad como la aceptación alrededor de una obra perteneciente al tejido narrativo.

e) *Educación y entrenamiento*: se trata de actividades de enseñanza y aprendizaje que sustentan las otras prácticas artísticas y se fundamentan en el ejercicio de adquirir una destreza creativa específica. Becker plantea que debe haber algún momento en el que se aprende y se enseña a producir, pero no es claro sobre cuándo se produce este tipo de trabajo. Al ver el caso de estudio en *Penny Dreadful* podría pensarse que se trata de una práctica permanente que desarrollan todos los sujetos involucrados en las comunidades de Fanart, pues en el caso de la narrativa transmedia convergen diferentes tipos de experiencias creativas que son compartidas con otros y en las cuales los espacios de comunidades, así como el blog de producción oficial, juegan un papel central en la horizontalización de este tipo de prácticas. Se trata de aprender de la experiencia y el quehacer de otros ya sea que estos se comprometan a enseñar o que se den procesos de aprendizaje autodidacta que busque imitar el trabajo artístico de los artistas profesionales que realizan las obras canónicas.

f) *Circulación*: esta última actividad refiere a la multiplicidad de prácticas que se realizan para distribuir y dar a conocer el trabajo artístico. En el caso de *Penny Dreadful* estas prácticas plantean recursos tanto institucionalizados y oficiales como populares

e informales. Cada canal de distribución tiene ventajas y problemas para los que producen y depende del reconocimiento de los derechos de autor. En este sentido, son las intenciones las que movilizan los procesos creativos: no siempre se trata de lucro económico, sino que puede hablarse de reconocimiento social, cultural o político. Además, en el caso de las comunidades en línea la circulación plantea también el reconocimiento de los grupos y no solamente de los artistas o de los creadores autodidactas, pues al promover obras y prácticas colectivas de creación se fortalecen los vínculos entre los participantes en los grupos y se mantienen e incrementan los miembros de las comunidades.

Desde esta propuesta, ajustada a las condiciones de la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful*, hay entonces una transformación de la noción de artista, quien ya no es idealizado como un sujeto que hace todos los trabajos y tareas en el proceso de elaboración de la obra, y se da paso al reconocimiento a los grupos de especialistas que realizan tareas cada vez más detalladas y específicas para materializar una obra. Añadiríamos a esta propuesta que no solamente se trata del paso de una labor individual, íntima y artesanal a una industrializada y colectiva que delega, divide y mecaniza el trabajo del arte, sino que, en la narratividad transmedia se adoptan elementos diferentes que no satanizan la colectivización, sino que, por el contrario, logran apropiarse y resemantizar tanto la labor creativa individual, como la grupal.

El trabajo artístico restringido y planeado se permea de elementos de valor que no son solamente de carácter estético, sino que abordan otras funciones e intencionalidades relacionadas con lo económico, pero también con la comunicación, la expresión y la construcción de sentido social. Estas últimas intenciones, al predominar sobre la intencionalidad estética y económica -que se mantiene, pero no se prioriza- logran darle valor hasta a los trabajos más periféricos y accesorios como el apoyo o el entrenamiento, que se cargan de sentido social por el fortalecimiento de vínculos y por la democratización del trabajo artístico que, normalmente, no es validado ni reconocido si no se pertenece a un grupo de creadores institucionalizados. Así, ya no se trataría de trabajo artístico formal, sino de prácticas artísticas espontáneas que recuperan, imitan o copian la labor de los artistas para apropiarla e insertarla en la cotidianidad, pasando a ser parte de prácticas socioculturales más amplias.

Dadas estas condiciones es importante reconocer que, ante la dinamización de tareas y de funciones, los roles de los sujetos que participan en los procesos de creación son también móviles. Es decir, que no podríamos hablar de papeles o funciones fijas, sino más bien de momentos en los cuales se asume una u otra práctica artística que da mayor o menor participación, así como diferentes niveles de conciencia de la idea creativa que busca desarrollarse. Tal vez la actividad de educación y entrenamiento sea la más importante, pues permite acceder a otras habilidades, compartirlas, desarrollarlas y transformar paulatinamente el trabajo artístico aislado, en práctica colectiva artística y sociocultural dentro de una comunidad de práctica.

De otra parte, las prácticas artísticas se desarrollan en temporalidades que se entrecruzan en la labor creativa: inicialmente, está la relación con las historias del arte y de la cultura, un *tiempo de la tradición* reconocido y validado que permite identificar apuestas estéticas que han aparecido en las comunidades y responden a necesidades expresivas específicas. Se trata de la recuperación de uno o varios pasados que no se olvidan, que se incorporan, se mantienen y resignifican en la práctica cultural del presente, a partir de la vigencia de técnicas, de las miradas de mundo y las evaluaciones que reflejan su pertinencia en los contextos socioculturales contemporáneos.

En segunda instancia, se da un *tiempo presente de colectivización*. Aquí, convergen dos lógicas sobre la labor cultural pues de una parte podría aludirse a la memoria colectiva que se vive, no se recuerda como algo perdido, sino como algo que se experimenta; pero también, se recoge una segunda dinámica que, contraria al arraigo de lo colectivo, se diluye en la indeterminación de la masa, en la pérdida del individuo que ya no busca unirse al grupo sino diluirse en una homogenización totalizante y desidentificadora. Como consecuencia, la significación del anonimato oscila entre la adherencia a un grupo, para crear a partir de sus valores culturales, y la eliminación del sujeto que para pertenecer a algo debe sacrificar su particularidad; esta última tensión se da a partir de procesos de repetición, imitación y copia. Ambas lógicas se pueden dar en el tiempo del presente del colectivo y sus resultados son diversos por cuanto se puede pasar de aprender de otros y someterse a un discipulado que fortalece el quehacer y el saber comunitario; hasta caer en una alienación en la que toda

individualidad se pierde y solo queda la simulación de un sujeto sometido a un grupo para parecer igual a todos los demás.

Finalmente, se plantea un *tiempo de la ruptura y el desequilibrio*, indispensable para mediar entre los momentos del pasado de la tradición y del presente de la colectivización. Este tiempo de trasgresiones y cambios se construye en los momentos en los que los miembros de las comunidades de práctica se plantean desavenencias por su trabajo artístico y uso de la tradición en una suerte de herejía cultural, es decir, un ejercicio de reinterpretación de las tradiciones para generar nuevas formas, procesos y obras artísticas.

Las temporalidades se suceden de una forma múltiple, a veces simultánea y convergente que marca la expansión de la narrativa fantástica transmedia, ya que las tradiciones, las colectivizaciones y las separaciones individuales se entrelazan en la construcción de obras seminales, núcleo y derivadas. Así, hay un tiempo de la tradición vinculado al reconocimiento de las obras seminales que tienen distintos momentos de construcción individual, pero son integradas en el conocimiento del género literario fantástico que tienen tanto los creadores de la obra núcleo, como los fanáticos y los creadores de colectivos que participan de la producción de las obras derivadas.

También, en los procesos de expansión narrativos late el presente de colectivización pues se actualizan ya no solo referencias, sino conocimientos técnicos (literarios, sobre los medios y códigos, así como sobre las plataformas de difusión y consumo) que se integran a las comunidades de práctica artística y circulan a partir de procesos de enseñanza y aprendizaje colaborativos. Finalmente, el tiempo de la ruptura y el desequilibrio está presente de manera permanente junto con las otras dos temporalidades pues ya sea que se hable de la serie de televisión (obra núcleo) o de las obras derivadas, se encuentran posturas individuales disidentes que reinterpretan las propuestas narrativas y tratan de ganar espacios para la autoría individual y la innovación al querer romper o dinamizar las tradiciones culturales integradas. De ahí, por ejemplo, las reacciones de descontento frente a la culminación de la tercera temporada de la serie pues no correspondió a las expectativas de muchos fanáticos tanto de continuidad como de resolución de las historias, al tiempo que también se constituye en un acto de autonomía del creador de la serie quién deseaba pasar a otros

proyectos y culminar la historia aun cuando esta seguía siendo rentable económicamente y había tenido reconocimiento de la crítica cinematográfica. Un gesto de separación semejante tiene lugar en las comunidades de Fanfiction y Fanart en las cuales circula y se evalúa la producción de fanáticos que son calificados, recomendados o criticados, e incluso pueden ser censurados, por otros miembros de las comunidades. El alcance es diferente en los dos casos, pero el gesto crítico y la apropiación de funciones de evaluación es parecido.

4.2. Experiencia e interacción creativa en la narratividad fantástica transmedia: entre experiencia estética, expresiva y sociocultural

La primera exploración de este capítulo planteaba el paso del trabajo artístico a las prácticas artísticas como formas más espontáneas, abiertas y colaborativas de asumir los roles de producción, conexión y circulación de las obras que hacen parte del tejido narrativo del universo transmedia en *Penny Dreadful*. En este segundo apartado se pretende abordar la relación no solamente entre creadores y procesos creativos, sino entre los sujetos y las obras a partir de la recepción activa que potencia la creatividad desde la experiencia estética.

Diferentes autores se han preguntado por la experiencia estética, por aquello que ocurre ante la obra de arte sobre todo en el plano receptivo y perceptivo. Trabajos como los desarrollados por Roland Barthes en *El placer del texto* (2007, originalmente 1973) y Hans Robert Jauss en su texto *Pequeña apología de la experiencia estética* (2002, originalmente 1972) permiten acercarse a la experiencia estética en una visión que combina recepción y producción para plantear procesos que van de la interpretación a la creación.

En esa perspectiva, se da un vuelco a la noción de receptor como un sujeto pasivo cuya labor se ubicaba en el reconocimiento de estímulos, la decodificación y la aceptación de discursos externos. Se trataría entonces de un receptor con un papel activo que es capaz de sensibilizarse ante formas de representación artísticas que lo llevan a liberarse del límite de su experiencia cotidiana del mundo y le plantean retos interpretativos que lo llevan no a repetir discursos e ideas, sino a crear su propia

versión de las obras como formas que deben ser completadas y que requieren de la cooperación de los lectores o los espectadores para funcionar-existir plenamente.

En este sentido, Barthes (2007) establece dos formas de experiencia estética a través de la distinción entre goce y placer; el primero concepto se funda en una relación de estabilidad y complacencia que “contenta, colma, da euforia; proviene de la cultura, no rompe con ella y está ligado a una práctica confortable de la lectura” (p. 25), así remite a procesos de recepción de las obras de arte que se sitúa en el consumo de manera pasiva e incluso la reproducción de discursos. El segundo concepto, el de placer, se sitúa como una relación de recepción entre el sujeto y la obra en la que ésta se convierten en un reto, desacomoda la visión del receptor, pues “hace vacilar los fundamentos históricos, culturales, psicológicos del lector, la congruencia de sus gustos, de sus valores y de sus recuerdos, pone en crisis su relación con el lenguaje” (p. 25). De esta manera, el placer del texto aparece cuando hay un receptor abierto a aprender, cuestionar y transformar su visión cultural a partir de las obras y esto le permite, incluso, participar de la reelaboración y resignificación de las mismas.

De otra parte, en la perspectiva de Jauss, la experiencia estética se desarrolla a partir de tres maneras que se entrelazan: una conciencia de producción o creación (*Poiesis*), una conciencia de recepción (*Aisthesis*) y una experiencia intersubjetiva (*Catharsis*). Jauss lo planteaba en el marco del arte de mediados del siglo XX en contextos en los que la participación comenzaba a ser un elemento fundamental de las nuevas miradas artísticas, sin embargo, no se vincula directamente con los contextos digitales que tenemos actualmente. Así, la propuesta podría actualizarse, enriquecerse dadas las nuevas formas de participación en las que los espectadores tienen un papel cada vez más directo y en los que la cocreación no se limita a completar sentidos o relacionar textos y contextos, sino que permite horizontalizar las relaciones de participación entre productores de diferente índole que cooperan, también con distintos niveles de creatividad, de calidad estética y en diferente proporción a la configuración de una obra o en la realización de una práctica artística.

El primer tipo de conciencia creativa se da como un proceso en el que el espectador es invitado a participar en la construcción del mundo narrativo. Como plantea Jauss se trata de una “actividad cocreadora del contemplador” (2002, p. 70) en

el sentido de la cooperación semiótica con la interpretación de obras para que éstas sean completadas por el interlocutor y el diálogo con las interpretaciones y perspectivas de otros sujetos. En el marco de esta investigación, pueden verse dinámicas de cooperación y relación en los espacios digitales y transmediales, en los que no se trata solamente de reconocer o reconstruir significación, sino de producir mundos imaginarios y narrativos propios partiendo de una conciencia poética y constructiva que se va enriqueciendo con cada experiencia estética, con cada obra interiorizada y con el aprendizaje que se da de la experiencia compartida con otros.

De otra parte, está la experiencia estética desde la conciencia receptiva relacional que implica reconocer el mundo de subjetividad que late en la obra y que permite percibirla desde ópticas que dejan atrás los discursos heredados y repetidos por otros. Esta capacidad receptiva relacional media para poder desasirse de los filtros convencionales y así acercarse a la obra potenciando los múltiples aspectos de su significación estética. Así, requiere de un pacto de cooperación en el que se vea la obra desde adentro y desde las condiciones de su construcción, una “capacidad exploradora de la percepción estética” (p. 71) que permita el diálogo con otras obras y otras interpretaciones.

Finalmente, el aspecto que apuntala la experiencia estética está dado por la “función comunicativa” (p. 75) una identificación intersubjetiva que parte de lo emocional y puede llevar a generar reacciones o comportamientos que van más allá de la experiencia individual e íntima, para acercarse a la comprensión de los otros desde lo distinto y ajeno. Produce una liberación de emoción que se mantiene en una profunda polivalencia, pues se trata de un juego que puede generar identificación con los sujetos o con los conflictos que plantea una obra, al igual que podría llevar a la comprensión sobre algo en el mundo y llevar a cambios de pensamiento o acción. Es decir, algo debe ocurrir, pero no está determinado de antemano qué será.

Situándose desde la propuesta narrativa transmedial en *Penny Dreadful*, creo que la obra también vincula sentires y reacciones que se dan entre espectadores y no solamente en la relación lector-obra, sino lector-lector. Si a partir de la identificación emocional se reconocen e interiorizan conocimientos sociales, también pueden recuperarse saberes técnicos y artísticos que pueden ser compartidos, desarrollados y

construidos con otros fanáticos como parte de un saber colectivo. Esto implicaría que se pasa de la función comunicativa (centrada en la interacción y en intercambio discursivo), a una función de socialización y pedagógica que permite la construcción de comunidades de práctica artística. Esto último podría considerarse como una cuarta dimensión de la experiencia estética, el desarrollo de una *communitas* una agrupación de interés emocional, cognoscitivo y práctico en la que convergen y se enlazan los otros tres aspectos de la experiencia estética.

El hacer-con-otros es lo que marca la esencia de la experiencia estética en una narrativa transmedia, el desarrollo de trabajo común, de discurso común y el espacio compartido que no se homogeniza, sino que se va transformando en la interacción creativa y se expande cambiando constantemente para responder a las necesidades creativas y expresivas de los miembros de la comunidad. Así, la comunicación se hace intersubjetiva, por cuenta de las comunidades de receptores pues no podría tomarse la experiencia receptiva de forma solamente individual y da como resultado una participación no solamente interpretativa sino creativa que reflexiona sobre las obras seminales, núcleo y derivadas como conjunto complejo que se convierte en estímulo para la devolución creativa de los receptores, quienes llegar a crear sus propias narrativas y expanden el universo narrativo más allá de los límites materiales y simbólicos de su estructura inicial.

De ahí que se dé una experiencia de carácter expresivo, una que potencia la función sociocultural y dialógica de lo estético en las comunidades de aprendizaje y práctica artística, que no se quedan en procesos de interacción e intercambio de discursos sobre las obras canónicas, sino que plantean sus propios mensajes y contenidos que se traducen en prácticas artísticas. Esta producción opera como una forma de cohesión entre colectivos y permite la construcción de discursos propios y apropiados que usurpan la expresión de los artistas consagrados, para cotidianizarla y sacarla de los lugares cerrados de prestigio en los cuales se separa al arte de la vida y la acción social. Así, se deja de pensar las narrativas transmedia limitadas a relaciones de producción-consumo y se abre la puerta a pensarlas como el resultado de la acción participativa, popular y vital.

Como resultado del cambio en la experiencia estética que opera en la narrativa fantástica transmedia se generan cambios, también, en las formas de validación de calidad de las obras que materializan el tejido narrativo de un universo transmedia y esto lleva a la conformación de repertorios y formas de práctica estética y sociocultural que se sitúan en la interacción creativa, la apropiación, la creación colectiva y el establecimiento de espacios de laboratorio que consolidan la cocreación. Estos aspectos se desarrollan a continuación.

4.2.1. Nuevas formas de autenticidad en las narrativas transmedia

La experiencia estética en la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful* se da de manera colectiva pues no se limita a la propuesta de una idea original de un artista consagrado, sino que relaciona interpretaciones y reinterpretaciones constantes de esa idea creativa para orientar la participación de los equipos de trabajo creativo (ya sea que se trate de grupos organizados y dirigidos o espontáneos). Así, el mensaje que construye una narrativa transmedia es un mensaje creativo colectivo y no individual, pues en su materialidad incorpora muchas miradas que se pone en diálogo para generar una propuesta que proviene y circula de diversos públicos y contextos. Esto puede comprenderse como gesto de *eco creativo* en el que la apropiación de narraciones, obras y referencias que hacen los fanáticos, se transforma en prácticas socioculturales que tiene resonancia en las obras núcleo y derivadas, a partir de procesos de expansión, convergencia y transtextualidad. El eco creativo no va solamente de las obras seminales de prestigio a las narrativas derivadas de ellas, sino que es un proceso en el que las voces, los contenidos y los mensajes tienen impacto en otras obras sin importar el estatus o la procedencia de las mismas, por eso puede haber impacto de lo popular en lo canónico y viceversa.

Las restricciones que imponen tanto el conocimiento técnico como el conocimiento del medio digital de difusión y consumo representan un reto para los cocreadores, quienes provienen de las comunidades digitales y participan libremente en la construcción de una narrativa transmedia aportando desde su experiencia creativa autodidacta; su trabajo es incluido y dialoga con el de artistas institucionalizados o reconocidos. Cuando se trata de un artista, visto de manera

tradicional, se piensa en un trabajo solitario e independiente alejado de la contribución de otros, que implica capacitación y conocimiento técnico específico. De ahí que las redes y grupos de producción se conviertan en espacios para responder a los retos creativos que plantea el uso de las tecnologías digitales y la creación de las narrativas transmediales.

Estas dinámicas han gestado una ruptura con el concepto de autenticidad que se constituía como el eje de la validación de la originalidad y la calidad estética de las obras de arte entendidas tradicionalmente. Como lo plantea Walter Benjamín (1989)⁴² “el aquí y ahora del original constituyen el concepto de su autenticidad” (p. 3), lo cual representa un hecho problemático al condicionar la narrativa transmedia como una producción situada en un tiempo y espacio definido, incidiendo tanto en la estructura compositiva de materiales y técnicas, como en la estructura de contenidos y en los procesos de recepción y percepción de la misma.

De ahí que surja la pregunta sobre lo que sucede cuando la obra tradicional se desterritorializa, se descentra de un lugar y un tiempo pues en las narrativas transmedia se entrecruzan temporalidades y espacios culturales no solamente en el momento de la interpretación y difusión, sino también, fuertemente, en el tiempo de la creación. Además, ya tampoco se trata de una obra única, terminada y original, sino de un universo creativo potencial del que va surgiendo el tejido narrativo de obras derivadas y prácticas artísticas que interactúan entre sí para componer tanto una ruta de sentido, como una ruta de historias que se entrelazan a partir de principios narrativos comunes. El autor inicial de la obra núcleo puede mantenerse diferenciado, pero hay tantas producciones asociadas de colaboradores oficiales y espontáneos o no reconocidos, que se debe pensar más en una autoría compartida y heterogénea (considerando tanto los niveles de contribución, como la calidad de las obras y prácticas artísticas resultantes).

⁴² Son muchos los trabajos posteriores que retoman la preocupación de Benjamin en torno a la transformación de *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* y que cobran cada vez mayor sentido ante los avances tecnológicos en el contexto digital. Se destacan los trabajos de Vera Toro, Sabine Schlickers y Diego Fernando Montoya en la colección de ensayos *Estéticas de la autenticidad. Literatura, arte, cine y creación intermedial en Hispanoamérica* (Eafit, 2015).

Como resultado de las nuevas prácticas creativas en las comunidades en entornos digitales, se dan nuevos procesos para anclar no solo las obras del universo transmedia, sino las prácticas artísticas a parámetros de validación de su autenticidad partiendo de su calidad técnica y su pertenencia a un universo narrativo en relación con las tradiciones de lo fantástico de las cuales derivan. Así, en el caso de las comunidades de práctica artística como las que producen fanart alrededor de ilustración digital y modelado 3D (*Deviant art, Art Station y Behance*) se encuentran diferentes formas de validar las prácticas artísticas como pertenecientes al universo narrativo de *Penny Dreadful*. Los usuarios se agrupan en comunidades alrededor de personajes de narrativas fantásticas provenientes de la literatura, el cine y los videojuegos, que hacen parte de distintos subgéneros históricos como: fantasía épica, ciencia ficción y horror sobrenatural. Los tipos de perfiles evidencian, así, dos características generales: el nivel de manejo técnico de las herramientas digitales (por ejemplo: Unreal Engine o Adobe Illustrator, entre muchos otros) y el nivel de conocimiento de un universo narrativo en que se desea participar. De esta manera, se reconocen *usuarios novatos* que llegan a las plataformas atraídos por las referencias narrativas; *usuarios especializados* o con formación artística que ofrecen cursos para compartir conocimiento técnico; y *usuarios profesionales* que ya están vinculados a la industria del entretenimiento o del diseño y que comparten sus portafolios de producción de fanart digital con el propósito de validarse a través de sus seguidores y obtener propuestas de trabajo.

La desterritorialización permite que las narrativas transmedia no dependan de cánones de validación históricos, externos a las comunidades e institucionalizados fijos, por lo cual las dinámicas de interacción colectiva establecen condiciones móviles que se adecúan a los diálogos socioculturales que establecen las comunidades. Por ello, se proponen tres factores que inciden en la construcción de los valores de autenticidad para las obras y prácticas artísticas pertenecientes al universo narrativo transmedia en *Penny Dreadful*: a) la demostración pública de saber técnico y narrativo específico; b) las prácticas de educación y colaboración entre pares; y c) las formas de conexión emocional que se desarrollan en la interacción. Los tres aspectos no se restringen al tiempo y espacio de producción de una “primera obra (seminal o núcleo)”, sino que están articulados a partir de las acciones sociales que ocurren en las comunidades, así

la dimensión comunicativa en red es la que activa, vehicula y difunde estos nuevos valores de autenticidad.

Además, se usurpan estrategias comunicativas y expresivas a las obras tradicionales (en el sentido de obra como unidad) que pueden cambiar a través del proceso de apropiación de las comunidades, pero también pueden perder valor semántico y unicidad en su fragmentación para diluirse a partir de las copias, las reproducciones, imitaciones y diferentes formas de remix. Esto plantea un cambio tanto en la interpretación y recepción como en la creación, pues en los colectivos que se reconocen en el contexto de *Penny Dreadful* hay rangos de edad para las audiencias que interactúan y habitan en ciertas plataformas; con el tiempo, estos grupos se convierten en reductos poblacionales con intereses comunes y perspectivas específicas del universo narrativo lo cual orienta su participación creativa. Así, en Facebook se encuentran grupos de edad por encima de los 30 años, usuarios que buscan tanto un espacio para la expresión de su opinión, como para la expresión de su emocionalidad, a partir del vínculo que se establece con la serie de televisión como obra núcleo. Mientras en Instagram, Blogger, Art Station se encuentran grupos más jóvenes (adolescentes y jóvenes adultos) que están más interesados en la cultura audiovisual (pintura, dibujo digital, diseño gráfico, cine y videojuegos) y se centran en la producción creativa más que en la interacción textual o en la expresión emotiva. Otras plataformas se orientan hacia el mismo grupo poblacional (adolescentes y jóvenes adultos), pero alrededor de la interacción lúdica a partir del juego de cartas, el videojuego de retos y el cosplay como en el caso de las comunidades del gameroom en Facebook o los canales personales de Youtube que producen tutoriales de maquillaje, disfraces y videos de homenaje.

Entonces la autenticidad no está solamente en la materialidad y la unicidad de la obra artística, sino en la comunicación y la interacción que la obra establece con sus interlocutores, sus receptores, en momentos y contextos específicos. De ahí que cuando no se tiene un autor individual sino una comunidad que coopera para crear, la autenticidad se cimenta en interacciones que se dan más allá de la presencialidad, más allá de una geolocalización restringida y acudiendo a múltiples diálogos que retroalimentan la obra núcleo para convertirse en un motor creativo. Se trata de un espacio de intersección en el que diferentes prácticas culturales se relacionan y lo que

producen es un espacio de nivelación que da acceso a usuarios y públicos que antes no podía participar ni interactuar.

En el universo de *Penny Dreadful* esta participación creativa es muy clara en el desarrollo de las nuevas versiones narrativas de los personajes monstruosos arquetípicos (vampiro, hombre lobo, explorador, bruja, científico loco, creatura, doppelgänger, cazador de monstruos), pues más allá de proponerse una sola versión alternativa como propuesta individual y única, se desarrollan múltiples versiones que son convergentes y que pueden: mezclar características de unos sujetos monstruosos en otros; cambiar la mitología de apoyo que explica el origen del monstruo o de su maldición; pero también se actualiza el contexto de interpretación de estos arquetipos de monstruosidad ya que los miedos y las rupturas sociales que los estructuran no corresponden exclusivamente a la época victoriana (contexto temporal de la obra núcleo), sino que incorporan lecturas de la alteridad que son contemporáneas para los espectadores, De ahí que haya en las comunidades de Fan Fiction propuestas de personajes como: brujas científicas y como sujetos políticos; feministas representadas en las sufragistas; inmigrantes como sujetos desdoblados (con personalidades diferentes dependiendo del lugar que habitan); mujeres como sujetos de deseo que son tanto dobles de sí mismas, como creaturas producto de la intervención de un científico o sujetos artificiales. Esta actualización de arquetipos dialoga con las versiones que plantea la obra núcleo en la cual se presentan, también, tipos de personajes femeninos desde la tradición el horror sobrenatural que incorporan rasgos socioculturales contemporáneos: la histérica no es una enferma mental sino una disidente del pensamiento machista imperante; la mujer mayor es un sujeto de deseo y no se restringe a roles sociales predeterminados por la edad; y también se encuentran varios roles conservadores (partera, mujer joven e indefensa) que se resignifican para situarse en el extremo simbólico opuesto como sujetos activos y no pasivos (curandera-consejera y aventurera solitaria); todas se constituyen en sujetos ambiguos pues tienen perfiles en los que se pueden interpretar como villanas y en otros momentos parecieran identificarse como heroínas.

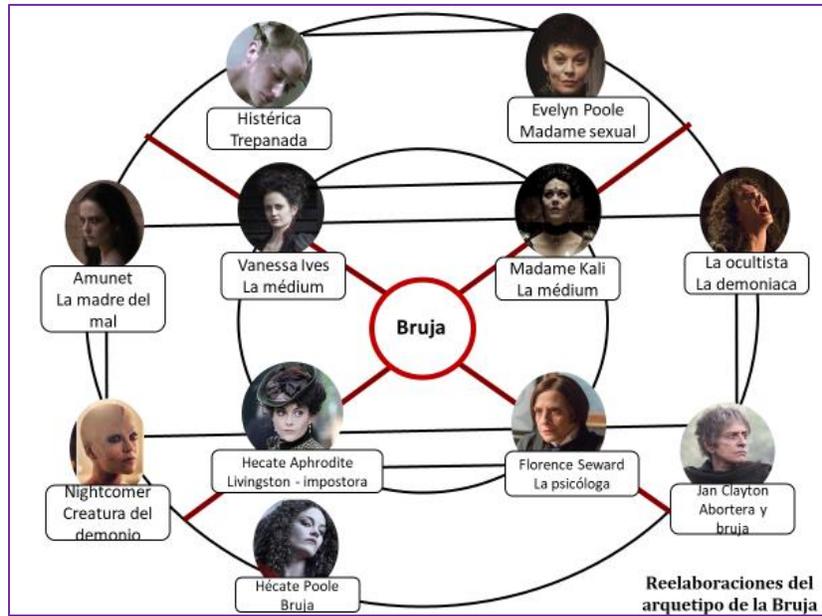


Figura 50. Variaciones y convergencias en el arquetipo de la bruja y las representaciones monstruosas femeninas en la obra núcleo. Elaboración propia a partir de los personajes femeninos de la obra núcleo.

En este marco, las obras derivadas se apropian de la técnica narrativa y de la propuesta de monstruosidad heterogénea presente en las versiones de la obra núcleo, cuya estrategia de reelaboración y actualización de arquetipos es incorporada por los fanáticos en sus propias producciones. Al recorrer diferentes plataformas de narración tanto textual como visual se encontraron propuestas de expansión como las siguientes:

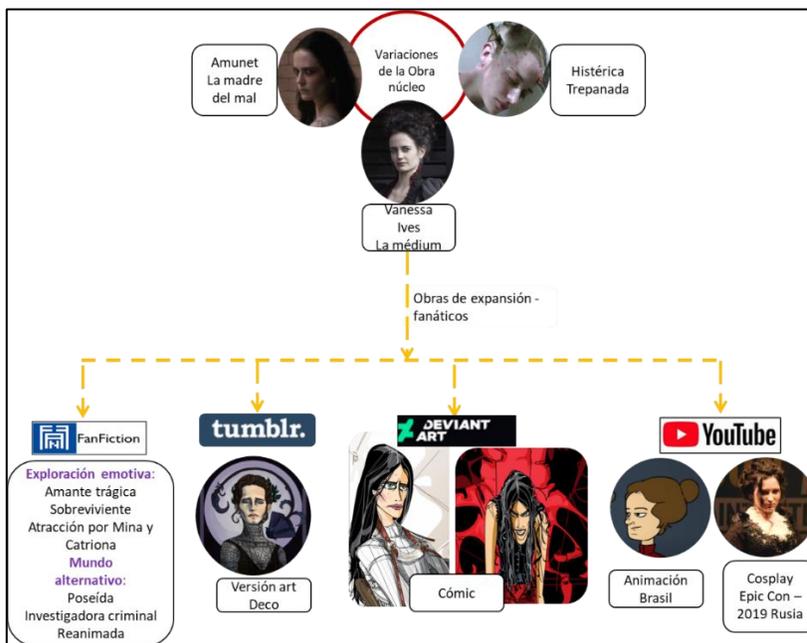


Figura 51. Derivación a partir de la heterogeneidad de la obra núcleo. Casos textuales en Fanfiction.net, casos visuales en Tumblr y Deviant Art, caso de animación y representación de rol escénico en Youtube.

Así, en el caso del personaje de Vanessa Ives se encuentran variaciones textuales en

la comunidad de Fanfiction que construyen historias en las cuales se acentúa el factor emotivo y amoroso; tanto como versiones de universos alternos en las cuales la protagonista es una poseída demoníaca, una resucitada de la muerte o una investigadora policiaca. También se reconocen versiones de narración gráfica en las comunidades de Tumblr y Deviant Art en las cuales la variación visual propone nuevas opciones de representación estilística (recuperación de rasgos de Cómic y de ilustración en de estilo Art Deco); para, finalmente, destacar dos versiones encontradas en Youtube. Una elaborada a partir de animación en 2D en la cual se cuenta una historia paródica del personaje de Vanessa y la segunda con un registro performativo de cosplay realizado en un desfile de *Epic Con 2019* (una convención de géneros relacionados con la fantasía en Alemania en la que los aficionados desfilan asumiendo el rol de los personajes de los cuales se disfrazan).

Todos estos casos develan que para validar la autenticidad de las obras hay que recurrir a cierta conexión de autoridad en relación con las obras seminales y la obra núcleo, pero además, se debe dar demostración de calidad formal y narrativa a partir del manejo de estrategias de elaboración digital, textual e incluso escénico que permitan demostrar conocimiento creativo y sociocultural ante las comunidades; lo cual lleva a un último aspecto que corresponde al reconocimiento social ganado en diferentes frentes: dado por la industria, por las audiencias especializadas (críticos), por las audiencias no especializadas y por los miembros de las mismas comunidades de práctica que reconocen en el otro su experiencia creativa. Con ello, se ve la relación que esboza Vera Toro (2015): “El concepto de *autenticidad*, obviamente contemporáneo, es de por sí paradójico y difícilmente concebible. La autenticidad expresiva solo se puede mostrar en su *performatividad*” (p. 32). Con lo cual se plantearía en el caso de *Penny Dreadful* que los factores que condicionan las formas de validación se dan en la interacción y en el juego social de demostrar habilidad, mostrarse a sí mismo como creador, conectar emocionalmente con otros y compartir conocimiento. De tal manera que la autenticidad se construye en las relaciones intersubjetivas, tal como se sugiere con la experiencia expresiva y sociocultural que nutre la experiencia estética.

Podríamos, entonces, concluir que en la autenticidad que se construye en la narrativa fantástica transmedia convergen diferentes formas de validación: de una

parte, puede darse la validación a través de la *continuidad o la separación con una tradición narrativa* que se considere canónica, como en el caso de las obras seminales y la obra núcleo. De otra parte, se reconocen aspectos relativos a *la apropiación de la forma, estructura y materialidad* de las obras y prácticas artísticas como una manera de establecer su calidad estética y su relación con el universo narrativo. También puede pensarse en una validación desde *la expresión*, desde la construcción de una voz propia que se constituya en eje para aceptar las obras y prácticas como parte de un proceso de comunicación estético. Finalmente, *la percepción y la recepción* de los colectivos toma relevancia como uno de los aspectos que permiten reconocer la autenticidad pues se trata de la incidencia de las audiencias a partir de la forma en que mencionan, difunden, reconocen y evalúan las obras y prácticas artísticas derivadas. Así la autenticidad se relaciona con la aceptación, con el reconocimiento de que una obra o una práctica estética y sociocultural hacen parte del tejido narrativo que materializa un universo narrativo transmedia.

4.2.2. Repertorios que se involucran en la interacción creativa

Las mediaciones tecnológicas juegan un papel cada vez más importante en la construcción de subjetividad, las herramientas digitales brindan mayor autonomía de lo producido frente a la acción orientada por el creador, por ello, el conocimiento técnico y narrativo necesario para la realización de las narrativas transmedia implica la participación no solamente de otros cocreadores espontáneos, sino de personas que entiendan la lógica de los medios digitales para poder lograr usarlos con finalidad estética. Mientras más conocimiento tengan los creadores y co-creadores de los medios digitales que usan, mayor conciencia tendrán el resultado de sus prácticas estéticas y socioculturales y de sus intenciones comunicativas.

Este conocimiento técnico y narrativo se traduce en la aparición de *repertorios*, entendidos como formas de apropiación creativa que configuran modelos e incluso plantillas que simplifican el conocimiento tecnológico para hacerlo accesible en la participación creativa. Esto constituye una suerte de paradoja pues el consumo demanda saberes socioculturales y prácticos que parecen muy complejos y restrictivos,

pero al tiempo permite y facilita la expresión creativa al simplificar y automatizar el conocimiento mínimo necesario para poder crear en el contexto digital e interactivo.

Así, se observó en diferentes comunidades de red social como Facebook, Giphy y Fandom en las cuales el uso de plantillas constituye un eje importante de la producción de narraciones animadas, fragmentos audiovisuales y recomposiciones se daban a partir de esquemas dados directamente por la empresa que buscaba promoción o por las plataformas que dejaban a disposición de los miembros de las comunidades las herramientas para la elaboración de gifs, páginas de Fandom o afiches, como se muestra a continuación.



Figura 52. Capturas de pantalla del Gif: Little Scorpion. Retomado de la página Giphy, link actualmente inactivo.

La plataforma Giphy ofrece la posibilidad a las compañías de tener canales empresariales con los cuales promocionan sus productos de entretenimiento, pero también se tiene la posibilidad de adherirse a la página como miembro y a título individual, a partir de la subida de archivos para compartir, la

creación o la búsqueda tanto de “artistas” como de creaciones que se relacionen con los gustos e intereses personales. Todo esto se da a partir del formato de gif (*Graphics Interchange Format*, que aparece en el año 1987) que comprende inicialmente tanto imágenes como animaciones que recuperan referencias de obras y producciones culturales. Actualmente la página también incluye la opción de *stickers* digitales o recortes de imágenes populares que los usuarios mezclan con sus propias interpretaciones textuales a partir de lo que será básicamente un collage digital. Las herramientas de edición de imagen, la duración de los recortes de los videos para hacer los fragmentos animados y las decoraciones o alteraciones, están definidas por la página para los usuarios que no tienen un uso de herramientas de edición de imagen profesional (*Illustrator, Photoshop o Paint*).

Esto marca un proceso de apropiación legitimado por la misma plataforma: en la acción de creación del gif se le plantea a los usuarios posibilidades técnicas simplificadas para intervenir imágenes ya creadas y videos de otros que son denominados como “inspiraciones”. El tratamiento tanto discursivo como técnico parte de un ejercicio que establece plantillas, formatos de organización de la imagen que presentan una tensión: facilitan tanto como restringen las prácticas creativas.

En el espacio del Fandom de *Penny Dreadful* se evidencia también que hay un grupo de opciones que permiten “personalizar” las páginas individuales y construir contenidos que respondan a los intereses de la comunidad. Sin embargo, se ve que a través de la venta de publicidad y patrocinio comercial de la plataforma se establece un vínculo con la empresa Showtime con el cual se generan de forma automática fondos de imágenes que no son opcionales y no pueden ser controlados por los usuarios. Estos fondos se toman de imágenes de la obra núcleo o de piezas publicitarias de promoción de la compañía. También se ve que las imágenes que se

“proponen” para el uso dentro de la plataforma tienen derechos de autor cedidos parcialmente por la misma compañía para acompañar los textos, descripciones, relatos y opiniones de los fanáticos que conforman la comunidad. Así, la organización de la representación visual está guiada y limitada, pero el desarrollo textual permanece abierto y espontáneo. Es en este punto en que se puede hablar de la posibilidad de una *recepción creativa, propositiva y participativa* en el universo transmedia de *Penny Dreadful*.



Figura 53. Formato de elaboración propio a partir de la organización de imagen y texto de la plantilla de la wiki de Penny Dreadful en el Fandom.

El problema potencial de este tipo de producción está en el nivel de creatividad que posibilitan las herramientas y los espacios digitales. Así, la incidencia de los medios, los programas y las plataformas que se utilizan para crear es cada vez mayor y genera más dependencia, lo que lleva a preguntarse hasta qué punto el mecanismo y la configuración esquematizada de las interfaces automatiza no solo el proceso sino el resultado de la creación. De ahí que se cuestione hasta qué punto el artista o el usuario está limitado por el espacio de interacción digital en plataformas asociadas a la narración transmedia en *Penny Dreadful*: ¿la calidad gráfica de los materiales y los productos resultantes está sujeta a las plantillas elaboradas previamente? ¿en qué medida el proceso depende de los aportes, resultados y reciclajes de los otros usuarios? Ante estos cuestionamientos quedan abiertas muchas posibilidades: de una parte, lo más importante es la relación entre fuentes, insumos e influencias creativas, a partir de la interacción, aunque de otro lado, innegablemente las interfaces y plataformas controlen ciertos usos y herramientas que se vuelven parte de las prácticas creativas orientando formatos, códigos y medios utilizados.

En este sentido, se produce creativamente desde dos ámbitos: el de los *repertorios digitales* contruidos a partir de marcos gráficos, narrativos y técnicos que se reutilizan constantemente en plataformas específicas y pueden provenir de la automatización o de la labor de las empresas orientando la participación de las audiencias (se ven plantillas de infografías para usar en Facebook, así como plantillas de Gifs y herramientas para producir en las cuales la empresa Showtime libera contenidos para ser reutilizados y propone la estructura de las narraciones); y el de los *repertorios socioculturales* consolidados a partir de procesos históricos y culturales colectivos de creación que pueden ser utilizados y que se retoman con el propósito de evidenciar la pertenencia a la comunidad, por lo que resaltan el valor social o emotivo de los aportes de otros colaboradores (estos repertorios se construyen colaborativamente en comunidad). De esta manera, la interacción dada entre usuario-plataforma; usuario-usuario; usuario-programa y usuario en relación con tradiciones culturales, plantea posibilidades de creatividad colectiva y colaborativa que oscilan entre lo dinámico y lo prediseñado.

4.2.3. Experiencias de participación creativa: formas de práctica estética, práctica artística y sociocultural que van de la recepción a la participación

A partir de los casos de participación y de creación narrativa desarrollados en las comunidades de fanáticos y en los grupos de usuarios, se evidencian quehaceres creativos que van más allá de las prácticas institucionalizadas como artísticas, para situarse en finalidades socioculturales e incluso rituales y lúdicas. Estas prácticas se desarrollan en dos sentidos: a partir de lógicas de apropiación individual “Do it yourself (Hazlo tú mismo)” y a partir de formas de colaboración como el aprendizaje y producción creativa en comunidades de práctica artística, a través de una consigna “Do it with others (Hazlo con otros)”.

En el nivel individual, la consigna “Hazlo tú mismo” surge de un paisaje cultural digital en el que hay una fuerte dilución de la autoría y se desarrollan procesos de reutilización de obras previas y formatos que dejan de ser obras acabadas para tomar el lugar de material, de insumo para ser usado. También se tiene acceso al uso de herramientas digitales y tecnológicas que pueden reemplazar prácticas que se daban antes de manera análoga, como es el caso de las herramientas de dibujo digital, plantillas de combinación de color que partes de trabajos previos, así como herramientas de recorte de imagen que automáticamente eliminan fondos y reconocen líneas cuando anteriormente estos procedimientos se hacían de forma manual y con cierto nivel de complejidad. Este tipo de prácticas pueden identificarse como resultado de procesos de postproducción, es decir, que se trata de procesos centrados en montajes en los que hay reciclaje, reelaboración, manipulación de los materiales provenientes de otras obras que se fragmentan y reorganizan o recombinan para dar lugar a obras derivadas. Al respecto de la postproducción, Bourriaud (2007) plantea que se trata de “recorridos personales” (p. 43) que se hacen al interior de un universo artístico específico (musical, visual, literario). Estos procesos creativos parten de la disposición, la mezcla y la organización como formas de dar nuevos sentidos a obras cuya significación y materialidad se desestabiliza.

Añadiríamos que no solamente en el establecimiento de vínculos hay ganancia creativa, sino que ésta se presenta también en el nivel del aprendizaje. Los usuarios se acercan a las obras resignificándolas para adoptarlas como materiales, para aprender

de su unidad simbólica y expresiva inicial. Así, parte de la experiencia está dada por el modelado, la imitación, la copia y la semejanza como formas para entender, aprender y re-crear sus propios mensajes y deseos.

Las prácticas artísticas y socioculturales resultantes tienen mucho de usurpación y de simulación. A partir de ellas los roles de dirección, ejecución y justificación de las obras que estaban vinculados a la figura del artista, pueden horizontalizarse para abolir las relaciones jerárquicas y elitistas, pero también pueden diluirse mediante procesos de simplificación y automatización que terminan dando la idea de que todo es artístico y de que no se requiere una sensibilidad, formación, técnica, ni experiencia para la realización de productos con intención estética. De ahí que se privilegie la recepción activa pero no necesariamente siempre se da en una perspectiva crítica. Este tipo de participación podría ser significativa si permite compartir y producir en un ejercicio personal de aprendizaje autónomo que no implique lucro sino ganancia simbólica, experiencial, comunicativa y expresiva.

En este sentido, encontramos el caso de la elaboración de videos de homenaje que parte de la estructura del *intro* de la serie de televisión, es decir, el video retoma la estructura narrativa de la primera parte de los videos de los capítulos adoptando su organización y su propósito de dar avances y pistas sobre la interpretación y el desarrollo de la historia. Este tipo de producto ejemplifica aspectos de los procesos de postproducción adoptados por fanáticos que evidencian: cierto dominio técnico a nivel de la representación escénica, la iluminación necesaria para el montaje fotográfico y la edición que permiten unir las partes en una narrativa audiovisual cercana a las calidades de la obra núcleo. En el video se reconocen repertorios tanto técnicos como socioculturales que hacen que el producto final no sea simplemente una copia de una plantilla simplificada, sino una reelaboración que requiere montaje y permite incluir la mirada creativa de las fanáticas que lo desarrollan.



Figura 54. Capturas de pantalla del “Fan tribute” de DivingInDisguise. Recuperado de: <https://youtu.be/JRxCM7CekiA>

En el ejemplo, DivingInDisguise corresponde a un canal de Youtube gestionado por dos amigas que se dedican a hacer cosplay sobre series que son de su interés personal. Este video hace una reelaboración del video de apertura de la serie cuyo formato de duración, encuadre de planos detalles sobre objetos que adquieren valor simbólico, locaciones de atmósfera gótica, música de la banda sonora y tomas de los personajes centrales, es mantenido y reelaborado por las fanáticas. La música constituye una copia de la sonorización de la serie de televisión, pues retoma directamente su montaje sonoro original, pero los demás elementos son reelaborados ya que los objetos son dispuestos por las fanáticas, la producción visual es hecha con herramientas que imitan texturas, tratamiento de color, disposición de la cámara, así como se da una caracterización de dos personajes femeninos a través del juego escénico. Las creadoras de este video publican su trabajo y convocan a sus suscriptores a hacer *crowdfunding* para reunir dinero que les permita continuar con otros videos, viajar a las locaciones y hacer el proyecto de vestuario. Esta práctica del *crowdfunding* corresponde a una recaudación de fondos que no implica una inversión que genere devolución, sino un patrocinio en el que participan personas agrupadas por intereses comunes y que ayuda a quienes lo solicitan a realizar trabajos y productos; luego se puede acceder a la producción resultante sin ánimo de lucro.

De otra parte, se encontró un video de “práctica” elaborado por la usuaria Abby Buddingh quien en 2017 realiza el video titulado *Penny Dreadful intro - fan made*

*video*⁴³. Este video en su descripción plantea que se trata de un proyecto o ejercicio didáctico para una tarea académica y se indican los aspectos técnicos considerados: atmósfera de horror, adaptación del espacio para dar la sensación de oscuridad, atmósfera musical con la banda sonora original de la serie y uso de iPhone 5 para el proceso de grabación y edición del video. En este ejemplo el propósito es demostrar habilidad y también poner a prueba el dispositivo de grabación, además permite ver cómo se reconoce la estructura del video original y cómo se reelabora, pero sin copiar la secuencia de imágenes. Más bien se presenta una narrativa visual propia en la que la técnica de iluminación y de enfoque de cámara sirve para transformar un espacio cotidiano en un lugar desfamiliarizado y aterrador.

De otra parte, con los ejemplos de elaboración de videos en formato GIF se evidencia que cuando los procesos se centran en finalidades más comerciales y estratégicas lucrativas terminan consolidando marcos de entretenimiento sin perspectiva crítica y planteando procesos de mercadeo y venta de productos que no aportan en nada ni a los sujetos, ni a las prácticas creativas, ni a las comunidades. Este tercer caso puede verse, igualmente, con ciertos youtubers que al monetarizar sus canales deben aprovechar la *economía de la atención* y terminan adoptando temas de moda, pero sobre los cuales no tienen interés genuino ni conocimiento suficiente. Como ejemplo se hace referencia al perfil de SiTHFuRioN (ver: <https://www.youtube.com/watch?v=MFs3wydSj-4>) quién simplemente graba un video en el que proyecta partes de los capítulos para mostrar sus reacciones emotivas, gestos, gritos y evaluaciones extremadamente superficiales que pueden tener cierta demostración emocional pero que no analizan nada en torno al universo narrativo. Los seguidores conectan con este tipo de canales pues tienen la sensación de reacción auténtica y el youtuber promociona los programas de edición de video de sus patrocinadores, aunque no necesariamente lo menciona explícitamente, sino a través del uso de marcas de agua en los videos o de hashtags que identifican el patrocinador en la descripción del material audiovisual. Así, puede que se evidencie que el youtuber tiene conocimiento en edición de imagen digital (selecciona, corta, pega, copia y

⁴³ Recuperado de: <https://youtu.be/jyvvn0Dnx60>

dispone fragmentos, además de editar la propia presentación de su video), pero este conocimiento no se comparte o se explica, no le interesa conformar una comunidad de aprendizaje, sino que se centra en que su canal tenga aceptación a través del número de *likes* como una forma de apropiarse individualmente de la función de la publicidad para sacar provecho económico de sus transmisiones y videos.



Figura 55. Captura de pantalla del video titulado *Razones para ver Penny Dreadful*. Del perfil *ItsLauracano*. <https://www.youtube.com/watch?v=iXwt7mAXc4c>

También hay otros canales y youtubers que sí generan procesos de interacción con otros fanáticos a través de recomendaciones, comentarios intertextuales sobre la obra núcleo y que terminan seduciendo a nuevos espectadores para entrar en el universo narrativo y hacer parte de comunidades de práctica y

de conocimiento narrativo. Tal dinámica se observa en *ItsLauracano* y en su video *Razones para ver Penny Dreadful [SIN SPOILERS] + ¡debate final de la serie!*

Las dinámicas económicas pueden hacerse más explícitas como se observa el caso de diseñadores que aprovechan los productos ya elaborados por las obras del universo narrativo de *Penny Dreadful* para generar mercancía: camisetas alusivas, objetos decorativos para el consumo de *souvenires* (tasas decoradas, muñecos artesanales, *wallpapers*, entre otros), todas ellas como formas de copia masiva e industrial que busca ventas sacando provecho de la asociación emocional, pero que no aportan en nada a la expansión del universo narrativo.

De otra parte, pueden reconocerse expresiones creativas colectivas como las que se dan bajo la consigna del “Hazlo con otros” que plantea una invitación a la cooperación, pero también una estrategia de apropiación grupal del quehacer creativo que implica la ruptura con las comunidades de trabajo artístico tradicionales. El común

denominador de este tipo de experiencias de participación colectivas es que el detonante de toda producción está marcado por las condiciones de las plataformas digitales en las cuales se da la interacción. Estas plataformas son entendidas como “ensambles sociotécnicos e infraestructuras performativas” (Van Dijck, 2016, p. 31) que permiten relaciones materiales y semióticas entre las personas y las herramientas tecnológicas. Así, al ingresar a estos espacios se propician procesos tanto de interacción y acción social, como de reinterpretación del mismo espacio digital y de aquello con lo cual los usuarios establecen vínculos fuera de él.

El espacio de producción de fanart y metatextos, que hace parte de la materialización de un mundo narrativo derivado de *Penny Dreadful*, se desarrolla en plataformas como: *Fanfiction.net* (expansión narrativa); *Art Station*, *Deviant Art*, *Tumblr* y *Behance* (dibujo digital, comic y fanart visual en 2D y 3D); *Youtube* (animación, cosplay, producción musical y plástica); y *Facebook* (red social de construcción de discurso crítico y transtextual). Cada espacio integra herramientas que potencian y permiten el hacer creativo. En cada plataforma las acciones que se priorizan son diferentes: en unas se encontrarán procesos de comunicación, interacción y construcción de discurso colectivo; mientras que en otras la práctica artística lleva a la expresión, la construcción de una voz propia y la adopción de modelos de creatividad narrativa visual, musical, o escénica.

Estas plataformas se apropian de acciones y procesos que son adoptados con distintos niveles de complejidad y comprensión técnica para permitir las prácticas artísticas conjuntas y el aprendizaje entre pares. No se trata de comunidades elitizadas y reconocidas por su conocimiento profundo de las herramientas digitales relacionadas con las obras artísticas, sino más bien de subgrupos, pequeños reductos que no se centran en la competencia mercantil, ni en la validación de autoridad, sino que tienen como propósito central la interacción comunicativa y expresiva, así como la consolidación de procesos de aprendizaje.

Estos espacios digitales permiten la descentralización de los roles creativos y permiten asumir de manera simultánea la realización de actividades o trabajos artísticos; así, pueden acelerar la democratización de la producción creativa que pugna

contra la limitación tradicional de los espacios de producción y difusión. Como plantea Becker (2008):

Tanto quienes participan en la creación de obras de arte como los miembros de la sociedad suelen pensar que la producción del arte exige un talento especial, dones o habilidades que pocos tienen. Algunos están más dotados que otros, y son muy pocos los que tienen suficiente talento como para merecer el título honorífico de 'artista'. (p. 31)

En este sentido mismo sentido, aportes como los de José Van Dijck (*La cultura de la conectividad*, 2016) dejan ver que “el desarrollo de nuevas tecnologías resulta inseparable del surgimiento de novedosas prácticas de uso y generación de contenido, mientras que resulta imposible ignorar el nivel organizacional de la plataforma” (p. 30), lo cual lleva a pensar que acciones como las de personalización, mezcla, reconocimiento, adaptación, almacenamiento y difusión evidencian relaciones de tensión entre: sujetos creativos, obras del tejido narrativo del universo, prácticas artísticas y socioculturales, e instituciones académicas, así como empresas ligadas al mundo del entretenimiento.

Puede pensarse, entonces, que las plataformas construyen una lógica de juego social, una dinámica lúdica de validaciones no convencionales y diálogos creativos de los subgrupos que transforman su acción social en práctica estética disruptiva, en juego no oficial que rompe con reglas de uso, reglas de autenticidad tradicionales y formas de difusión proscritas en los contextos comerciales y legales, pero permitidas bajo la lógica de compartir los gustos propios, de autogestionar sin mediación empresarial, de financiar y hacer proyectos sin recursos que comprometan el valor expresivo y simbólico de las obras narrativas. Podría hablarse de un hacer para consolidar los grupos, para conectar con otros y hacer parte de algo (una comunidad con enlace emocional, un proyecto creativo, un grupo de interacción discursivo). Se trata de comunidades pequeñas y no de grupos realmente masivos, gestados en espacios que muchas veces logran romper con la homogenización de contenidos y gustos; *grupos que juegan a ser otros en el espacio digital y a hacer creativamente de otra manera*. De esta forma, las comunidades están situadas en un umbral en el que pueden pasar de pertenecer a grandes audiencias masificadas que generan alienación, a grupos que parecen anodinos desde afuera, pero que van logrando cierto reconocimiento y subversión institucional desde las plataformas de red social.

Hay algo de contexto ritual en las prácticas artísticas que se desarrollan en línea y que fundamenten las nuevas formas de autenticidad de las prácticas estéticas y socioculturales que no aspiran a una validación artística de manera tradicional. Los fanáticos y usuarios de las comunidades describen constantemente su quehacer, develando las conexiones, las intenciones, las necesidades expresivas, y el proceso para resolver los problemas creativos, con lo cual van reconstruyendo “el complejo mundo de significaciones” (Ocampo, 2007, p. 10), que puede reconstruir un origen artístico, una memoria colectiva o un contexto sociocultural. Estela Ocampo en su texto *Apolo y la máscara: la estética occidental frente a las prácticas artísticas de otras culturas* (2007) cuestiona en su investigación la forma en que los discursos de la estética europea fueron paulatinamente colonizando y resignificando las prácticas sociales que se vivían y se insertaban en las comunidades como parte de sus procesos de interacción, de significación de la acción social y de vivencia cultural y simbólica, para tratar de “purificar” la producción y la expresión sociocultural y dar paso al *gusto estético*. Este trabajo nos lleva a pensar sobre la pertinencia de denominar a estas acciones como *prácticas artísticas*, pues lleva a revisar si en el contexto de las narrativas transmedia se retoma una visión más de vivencia e intercambio cultural y simbólico que específicamente artística. Sin embargo, creo que la selección de una u otra denominación plantea un acento en la intencionalidad: las prácticas artísticas, que apropian procesos de trabajo artístico tradicionales, pueden tener intención de validación como obras, otras de estas prácticas no tienen ese propósito, por lo que se ubicarían más en el ámbito de la interacción creativa espontánea, la consolidación de comunidad y la construcción conjunta de productos culturales que representen a los colectivos.

La tensión de este proceso se planteó en su momento entre obras concebidas desde su valor artístico intrínseco y prácticas artísticas que se insertaban en marcos socioculturales que se evaluaron como utilitaristas, formas expresivas que dependían de contextos sociales no artísticos. De cierta manera, esto hizo que primara la “necesidad” de ganar autonomía para las obras y los artistas, pero se diluyó o se desplazó la función sociocultural, identitaria y comunicativa de las prácticas artísticas que construía parte de su sentido y de su valor en la construcción de cultura.

Así, las comunidades de fanáticos -conformadas como grupos de enseñanza y discusión - tratan de integrar el quehacer artístico narrativo, con los procesos de construcción de cultura y memoria colectiva. Puede pensarse en un diálogo con los planteamientos de Ocampo, quien reconoce la noción de *práctica estética* entendida como “una forma de organización de la imaginación, la sensibilidad, la capacidad expresiva en la producción de contenidos estéticos” (p. 18) que puede estar organizada y reconocida como *arte* o no. Aquellas prácticas que no se separaron del todo cultural, social e histórico están marcadas por su *carácter efímero*, ya que se diluyen en la acción cotidiana y contrastan con la *perennidad* que hace parte del reconocimiento de las obras de arte institucionalizadas, que trascienden su época y se pueden convertir en referentes universales (aunque descontextualizados).

De ahí que las prácticas estéticas -no organizadas como artísticas- desarrollen una sensibilidad diferente priorizando la cohesión social, el trabajo conjunto y la discontinuidad temporal. Se privilegia una ruptura con el tiempo organizado del trabajo artístico, pues no se trata de culminar una obra, sino de participar y contribuir de manera que puede ser tanto sistemática, como esporádica y no intencional. Así, los encuentros destinados a la creación pueden partir de retos motivados por las empresas para potenciar, mantener y medir el consumo cultural y la atención de los fanáticos, pero incluso este tipo de participación no necesariamente constituye un mero reflejo de respuesta ante el estímulo mercantil.

Detrás de las respuestas y los concursos⁴⁴ se establece una necesidad de demostración del repertorio creativo, una forma de evidenciar la pertenencia a comunidades de práctica y de evidenciar el conocimiento relacionado con el universo

⁴⁴ En la revisión de la participación de los fanáticos en el grupo de Facebook de *Penny Dreadful* se encontraron varios *concursos para la creación de contenidos* relacionados con los capítulos de la serie de televisión y el juego de video, así como *actividades para promover la participación* en chats. Se destacan 2 casos en particular: el primero es un concurso que se realizó el 19 de junio de 2016 bajo el nombre de *Dreadful Art*, en el que se pedía que se hicieran dibujos (análogos o digitales) que evidenciaran el conocimiento sobre los personajes de la serie y podía ser una copia de un fotograma de un capítulo, pero también podía ser una composición original de los fanáticos. El segundo caso corresponde al uso de infografías de la segunda y tercera temporada a partir del formato de carteles e infografías que termina potenciando que los fanáticos adopten el formato y creen sus propios carteles y memes sobre la serie, pero también fortalece la participación en los chats y la discusión sobre el desarrollo narrativo de los capítulos de la serie y los recorridos por escenarios del videojuego.

narrativo transmedia en *Penny Dreadful*. Jenkins, Ford y Green en su trabajo sobre *Cultura Transmedia* (2015) plantean algo similar asociado a la propagabilidad imprevisible de la participación que rompe la lógica del mercado.

Debido a esta versatilidad de la participación se generan cuestionamientos en los colectivos: ¿vale la pena interactuar o circular un contenido? ¿Transmite algo sobre mí o sobre mi relación con los demás miembros del grupo? ¿Cuál es la mejor plataforma para propagarlo? Estas y muchas otras preguntas marcan las formas de la participación e inciden en la tensión entre *impacto cultural* e *impacto de consumo*.

Así, las actividades productivas-participativas reflejan nuevas formas de interacción, producción y apropiación, más allá del reduccionismo consumista que tratan de guiar las industrias o de la legitimidad convencional del arte, desde la perspectiva hegemónica occidental, neoliberal y eurocentrista. En este sentido se reconocen formas y niveles de participación creativa que laten en el comportamiento que tienen los usuarios en las redes y sus hábitos de producción narrativa, entre los que se destacan: apropiación de la iconografía de los personajes de la obra núcleo y las obras derivadas para la construcción de avatares visuales de los perfiles de las comunidades; perfiles de los personajes que aparecen como si fueran perfiles de individuos en Facebook e Instagram y que son abiertos, construidos y mantenidos por comunidades enteras que reúnen fragmentos del mundo narrativo, en sus diferentes formatos, para configurar la ontología y la vida social del personaje.

Podría pensarse que las plataformas juegan no sólo a conectar y complacer, sino a privilegiar grupos de usuarios con potencialidades de manejo del entorno particulares que buscan promover procesos o formas de la comunicación, pequeños grupos o *tribus* que se asocian voluntariamente para construir comunidades en el entorno digital. Entonces es posible ver que cada tipo de plataforma o de medio requiere de una habilidad comunicativa o narrativa específica. Habrá usuarios que se adecúen a esta usabilidad debido a su cercanía generacional con el medio, otros, tendrán prácticas que remiten a formas precedentes de interacción o producción (televisión, radio, cómic, videojuego, libro) que empiezan a mezclarse con las nuevas, insertando dinámicas creativas propias de esos otros contextos y que se incorporan en el medio digital.

Finalmente, se evidencia que una misma práctica artística y creativa puede tener por lo menos dos valencias en su interpretación: puede ser vista desde su valor simbólico sociocultural o desde su valor económico. Se trata de acciones que pueden fortalecer las dinámicas de los grupos de fanáticos, pero empobrecer la rentabilidad de los dueños de los derechos de autor, al tiempo que pueden apoyar el posicionamiento de una marca, un autor o un género a partir de los resultados de aceptación colectiva o de propagación según la escala de la misma. Existen entonces una tensión constante entre las *lógicas comerciales y no comerciales*, así como entre las *lógicas convencionales de la producción artística y la de producción espontánea* de los fanáticos, que surgen alrededor de la participación creativa.

4.3. Recorridos a través de mundos fantásticos en el universo narrativo de *Penny Dreadful*

El análisis de lo fantástico se encuentra en este trabajo a partir del diálogo con muchas de sus fuentes, tanto *las literarias y narrativas* que alimentan la construcción del universo narrativo, como *las teóricas* que sirven de referente para el análisis. Por ello, este apartado comienza con la recuperación de esas referencias que se convierten en detonantes del diálogo entre lo fantástico y la narrativa transmedial para revisar el alcance de sus contactos e influencias.

Entre los textos teóricos sobre transmedialidad que abordan referencias del género fantástico se destaca el trabajo de Janet H. Murray en *Hamlet en la Holocubierta* (originalmente de 1997), estudio que recupera narrativas audiovisuales de la ciencia ficción, género inspirador de desarrollos tecnológicos, como en el caso de *Stark Trek: La próxima generación* (1987), serie de la cual se recupera la referencia de la Holocubierta, como un dispositivo de narrativa inmersiva y digital generada para ser experimentada en 3d y que posibilita la participación del usuario como un personaje que le da vida a una obra literaria. En él se materializan los escenarios de novelas inglesas como *Sherlock Holmes* (1887), de *Jane Eyre* (1847) e incluso textos épicos y fantásticos como el *Beowulf* (siglo VII-XII d.c.).

De otra parte, las referencias recuperadas por Murray abordan también la distopía con *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley (1932) y *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury

(1953), en estos textos la tecnología irrumpe como una forma de disolución de lo humano mostrando procesos a veces de alienación y en otras ocasiones de apropiación. También aparecen visiones ciborg y ciberpunk desde la referencia a la novela de William Gibson, *Neuromante* (1983) narrativa de ciencia ficción contemporánea.

Además, es en la literatura fantástica donde Murray reconoce antecedentes para las narrativas digitales a través de las historias multiformes. Obras que juegan con versiones y que se diseminan narrativamente, aunque hayan sido creadas en medios impresos. Tal es el caso de “El jardín de los senderos que se bifurcan” (1941), relato de Jorge Luis Borges incluido en su libro *Ficciones* (1947). Se trata de historias que invitan al lector a tomar un papel activo en la toma de decisiones sobre las líneas temporales que ofrece la historia. Otro ejemplo del trabajo sobre versiones es recuperado por Murray con la referencia de la colección de comics de DC denominada *Elseworlds* (*Otros Mundos, 1990-2006*) en la cual se toman figuras como Batman, y Superman en historias desarrolladas en otras dimensiones, lugares y tiempos, por lo que se establecen fuera del canon narrativo de las historias originales y contribuyen a la consolidación de un *multiverso*. De esta referencia se puede reconocer, de otra parte, que algunos de los universos alternativos con los cuales se cruzan los superhéroes están situados en el marco del horror (Nosferatu y Drácula).

Otro de los autores que reviste importancia para los estudios críticos de narrativas digitales es el escritor de fantasía y de lo maravilloso J.R.R. Tolkien, quien sirve de referente para la construcción de un universo narrativo construido en detalle para sus lectores. Este último es trabajado por otros teóricos que destacan su propuesta de construcción de mundos y de subcreación como en el caso de Mark J.P. Wolf en su compilación de trabajos *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (2018), en la cual se revisa el trabajo de Tolkien para construir mundos secundarios derivados de un mundo primario que sienta las bases estructurales de sus derivaciones.

Dentro de propuestas de análisis de narrativas digitales se encuentra el trabajo de Agustín Berti (2014) *From Digital to Analog: Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*. La investigación aborda los procesos de transformación de la autoría y los problemas y posibilidades que trae la digitalización. También en esta perspectiva, la literatura fantástica y de ciencia ficción toma un lugar relevante a través

de la referencia de *Agrippa (A Book of the Dead)* poema de 300 versos escrito en 1992 por William Gibson, de corte autobiográfico, que aborda el tema de lo efímero de la memoria y el tiempo. Además, se trata de un poema electrónico almacenado en un disquete de 3.5" encriptado que permite solamente una lectura y que también se publicó en formato de libro con la particularidad de ser tratado con químicos fotosensibles para que con la exposición a la luz se desvaneciera la tinta y el mensaje luego de ser leído.

En el caso de los trabajos de Henry Jenkins como *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006); *Cultura Transmedia* (2015) y *Textual Poachers* (1992); y los trabajos de Carlos Scolari: *Narrativas transmedia* y *Transmedia Television: New trends in network serial production*, ambas del 2013 y *Transmedia Archeology: Storytelling in the borderlines of Ciencia Fiction Comics and Pulp Magazines* (2014); se reconoce que hay un enlace de narrativas fantásticas que van de lo textual con las sagas fantásticas como las de Harry Potter y Tolkien, hasta ludonarrativas con los juegos de rol y los videojuegos, así como películas y series de corte fantástico y sobrenatural que hacen parte de la tradición de narración popular de estos géneros.

En cuanto a la exploración específica entre narrativa fantástica y narrativa transmedia se encontró solamente el trabajo de Colin Harvey (2015) *Fantastic Transmedia Narrative, Play and Memory across Ciencia Fiction and Fantasy Worlds*, investigación que enfatiza en ejemplos de dos subgéneros: Ciencia Ficción y Fantasía, a partir de la revisión de casos paradigmáticos como el de Harry Potter, el mundo narrativo de Tolkien, narrativas audiovisuales de corte fantástico como *Buffy La Cazavampiros*, *Stars Wars* y videojuegos como *Halo*. A partir de estos casos de estudio se muestra el potencial de transmediación de los géneros fantásticos, pero se orienta más a la reconstrucción de las franquicias y los Fandom que al análisis de los rasgos del género que potencia la derivación y la diseminación de narraciones.

Todos estos casos, desde los más populares hasta los más canónicos literarios, muestran que hay una conexión entre lo fantástico y las narrativas digitales y transmediales, sin embargo, en estos estudios no se aprovechan los aspectos estéticos y estructurales del género como parte de lo que potencia dichas narraciones. Por ello, parte de este trabajo se plantea el reto de ese reconocimiento y, en ese sentido,

acudiendo a los referentes clásicos del género fantástico y de horror se identifica el caso de Howard Philip Lovecraft como uno de los que más se acerca a la lógica heterogénea y cambiante del género fantástico en el marco de la construcción de universos narrativos transmedia.

Lovecraft es un escritor multifacético: de una parte, se reconocía como un *lector*, un conecedor del género fantástico y fanático que rendía homenajes desde su propia escritura. Un admirador de Arthur Conan Doyle y sus historias que oscilaban entre lo sobrenatural (El parásito, y Cuentos de Terror y Misterio, entre otros), el relato policiaco (saga de Sherlock Holmes) y la ciencia ficción (saga de novelas de corte científica protagonizadas por el profesor Challenger). Así como asiduo lector de la obra de Edgar Allan Poe, otro escritor entre géneros de lo fantástico e inspirador del ensayo que compondría luego sobre *La tradición sobrenatural en América*, texto que lo ubicaba como representante del horror psicológico. Son muchos más los escritores que Lovecraft reconoció como lector y dio a conocer, todos ellos con un factor común y era su versatilidad en la escritura de lo fantástico, concebida ésta como una intención o una mirada de ruptura del mundo racional que se materializaba sin fórmulas de escritura fijas entre los límites de la fantasía, el horror sobrenatural, lo maravilloso, la superstición popular y el mito, así como la ciencia ficción e incluso el gótico.

Los procesos de creación de Lovecraft no se dieron de forma netamente individual ni en solitario ya que fue *miembro de un colectivo de escritura* con dinámicas de creación colaborativa y con autoría compartida. Esto le permitió ir publicando paulatinamente sus cuentos en revistas Pulp como *Weird Tales* (1923-1954), espacio de publicación de *ficciones inusuales* que estaban entre el horror, la fantasía y la ciencia ficción, un espectro bastante amplio considerando otras publicaciones Pulp de la época exclusivamente dedicadas a la Ciencia Ficción (*Amazing Stories*), el relato de aventuras (Avon Fantasy Reader) o el cuento Negro y Policiaco (*The Black Mask*). Este tipo de revistas aparecen como herederas de los folletines decimonónicos y la literatura popular masiva y por entregas, difundiendo géneros no canónicos dentro del rango de lo fantástico.

Lovecraft publica cuentos por separado a medida que van surgiendo y establece una nutrida correspondencia con un grupo de escritores que posteriormente serán

conocidos como el *Círculo de Lovecraft*⁴⁵. Con estos autores genera procesos de corrección mutua, edición e incluso llegan a compartir tramas e ideas de escritura que usan entre todos en sus publicaciones en coautoría. Los relatos de Lovecraft van a despertar cierto interés, pero será luego de su muerte cuando uno de los escritores del grupo, August Derleth⁴⁶ se ocupe de organizarlos, editarlos de manera conjunta e incluso se da a la tarea de proponer una estructura de los mitos y una jerarquización de deidades al interior del universo imaginario lovecraftiano. El ensayo biográfico sobre Lovecraft que desarrolla Michel Houellebecq (1991) arroja luces sobre la forma que paulatinamente se va desarrollando esta exhumación narrativa de la obra de Lovecraft: “Hoy se nos presenta como una imponente arquitectura barroca, escalonada en niveles amplios y suntuosos, como una sucesión de círculos concéntricos en torno a un vórtice de horror y maravilla absolutos” (p. 15). Según este planteamiento el círculo inicial está conformado por la producción epistolar (más de cien mil cartas recuperadas y solo editadas parcialmente debido a su extensión) y su poesía; el segundo círculo recupera los relatos colaborativos (hechos de ideas y fragmentos de otros escritores o elaborados por otros escritores a partir de los planteamientos de Lovecraft) y el tercero corresponde a los relatos individuales y originales de Lovecraft sin coautoría, entre los que se destaca un núcleo de textos que conforman el alma de la mitología lovecraftiana (Houellebecq lo describe como un cuarto círculo dentro de la producción original) y que corresponde a ocho historias de las cuales desprende todo el universo narrativo posterior, la geopoética de horror cósmico y el canon de personajes sobrenaturales que se seguirán trabajando por lectores adeptos a la obra y por sus mismos colaboradores después de la muerte del escritor. Los relatos identificados en el estudio de Houellebecq son:

⁴⁵ Según las biografías elaboradas por L. Sprague de Camp y S. T. Joshi se cree que Lovecraft escribió alrededor de 100.000 cartas a lo largo de su vida. Cerca de 1000 de ellas conforman la selección que fuera publicada entre 1965 y 1976 la editorial Arkham House (fundada por August Derleth y Donald Wandrei, miembros del círculo lovecraftiano) y que recoge cartas escritas entre 1911 y 1937 en cinco volúmenes.

⁴⁶ La cronología general de los sucesos y los aspectos más relevantes de la vida de Lovecraft se han retomado desde el texto elaborado por Michel Houellebecq (1991) *H.P. Lovecraft, contra el mundo, contra la vida*. En ella se reconoce el círculo de Lovecraft, amigos y escritores cercanos al autor que conformaron un grupo de escritura creativa alrededor del Weird Fiction. Se reconoce en este grupo a Robert Bloch, August Derleth, Robert E. Howard, Henry Kuttner, Clark Ashton Smith, Donald Wandrei y Frank Belknap Long.

- *La llamada de Cthulhu*, 1926.
- *El color surgido del espacio*, 1927.
- *El horror de Dunwich*, 1928.
- *El susurrador en la oscuridad*, 1930.
- *En las montañas de la locura*, 1931.
- *Los sueños de la casa de la bruja*, 1932.
- *La sombra sobre Innsmouth*, 1932.
- *En la noche de los tiempos*, 1934.

Además, Lovecraft fue un *lector crítico y especializado* con una visión histórica y teórica literaria profunda del horror que plasma en su texto clásico *El horror sobrenatural en la literatura* (1927). Texto en el que analiza y recupera una historia del género y plantea los desarrollos subsecuentes para su época, aunque no se incluye a sí mismo como autor en los análisis, luego de su muerte la popularización de su obra le valdrá para que sea reconocido como uno de los padres de la *Weird Fiction*, género que se identifica como un híbrido entre aspectos de lo fantástico que pasan por el horror, la fantasía e incluso pueden llegar a la Ciencia Ficción, con lo cual se recupera la amplitud de sus exploraciones narrativas en las revistas Pulp de la época.

Michel Houellebecq (1991) acertadamente diría que Lovecraft se ubica en la *literatura ritual*, lo menciona apenas como una forma de evocar su influencia colectiva posterior y su construcción de un mundo imaginario que subyace en sus obras caóticas y fragmentadas. Diríamos nosotros que también es ritual porque se trata de un *viajero sagrado* que transita en los límites entre el horror psicológico, el horror sobrenatural y cósmico, la ciencia ficción, la monstruosidad, la mitología y lo fantástico como ruptura de la realidad con sus relatos de locura y transgresión. Pero, además, se trata de una especie de *demiurgo* que ha logrado convocar generaciones de nuevos narradores a sus huestes, de lo cual se han producido no solamente nuevos grupos de práctica narrativa, sino también incontables historias no solamente textuales, sino audiovisuales, en videojuegos, juegos de rol, canciones e ilustraciones, entre otras.

Este aspecto de *literatura ritual* también podría relacionarse con lo que se presentaba en el apartado anterior alrededor de las prácticas estéticas y socioculturales (Estela Ocampo) en las cuales la interacción creativa se da como parte de un proceso de construcción de memoria colectiva, a partir de la consolidación de discursos y prácticas

grupales que pugnan con las tradiciones y el quehacer artístico restringido a lo individual. Puede establecerse, igualmente, un diálogo con el cuestionamiento de la autenticidad que hace Walter Benjamín a partir de la ruptura de la dependencia del *aquí y el ahora*. La ritualización de la obra de Lovecraft, así como su apropiación y expansión en el círculo colectivo de escritura permitió que hubiera formas de creación colectiva, reutilización de ideas de escritura y la construcción de una mitología creativa, no como algo cerrado y canónico, sino como una semilla susceptible de ser transformada y apropiada por otros, en múltiples tiempos y espacios socioculturales.

Las formas de escritura de Lovecraft evidencian los elementos de la construcción de un universo narrativo fantástico transmedia antes de que se pensara en la propagación digital y la colaboración hiciera parte del horizonte creativo de las comunidades de práctica en línea. Y tal vez, una de las cosas que nos parecen más interesantes está en la recuperación de otros autores, otras tradiciones que no pugnan por cerrar los límites de un género estático, sino por continuar con la labor permanente de diálogos y fracturas de cánones tradicionales de lo fantástico para plantear el género como una estética mutante, un espacio de lo incierto del cual pueden emerger nuevos horrores y nuevos recorridos por mundos posibles. Así, la obra que los lectores posicionan como canon o centro narrativo de la mitología lovecraftiana tiene en papel de conectar con las obras del pasado y de potenciar y orientar las obras del futuro.

4.3.1. Lo fantástico como práctica cultural en la configuración del universo narrativo de *Penny Dreadful*

Como se ha visto con el caso significativo de Lovecraft, la relación entre literatura y otras artes, así como entre literatura y medios digitales, ha mostrado ser fructífera no solamente como detonante de discusiones sobre la transformación de las narraciones (de lo lineal a lo multilineal, digital y transmedial), sino que también ha aportado -desde las prácticas de creación y colaboración- a sentar bases para pensar en las formas, estructuras y procesos creativos que se llevan a cabo en la construcción de universos narrativos transmedia.

Así, desde la concepción estética y narrativa de la literatura fantástica, como eje de construcción del universo de *Penny Dreadful*, se pueden retomar aspectos

estructurantes que pueden acogerse como pilares de la composición y del diseño de la expansión narrativa. Estas formas se retoman de los tres aspectos que sustentan lo fantástico como género y se enlazan a partir de un mismo propósito que es la ruptura de la visión de realidad. Una ruptura que se transforma en un juego de participación creativa constante para reconstruir y reinterpretar el mundo real a partir de su relación con mundos imaginarios. Esta ruptura constituye el corazón del género fantástico y se desarrolla desde tres dimensiones: la *ruptura de la concepción de sujeto* como unidad y sujeto normal; la *ruptura del tiempo* que se desarrolla desde la posibilidad de tener múltiples líneas temporales que generan versiones de mundos distintos y concomitantes; para pasar a la última *ruptura*, la *del espacio*, que se da a partir de lugares que se transforman permanentemente y se desestabilizan en la intersección entre espacios interiores (íntimos y psicológicos) y espacios exteriores (sociales, culturales y públicos), por lo que las formas del viaje o del recorrido (sagrado, de aventuras, deambular y exiliarse) se vuelven importantes para entender los diferentes procesos de transformación e incluso deformación del espacio de la narración.

Estos elementos configuran una estética de la ruptura de la realidad y se ven íntimamente vinculados con reinterpretaciones y relaciones transtextuales de diferentes tradiciones que están tanto en el origen del género, como en sus subgéneros actuales y en las rutas de sus nuevos desarrollos. Es decir, en lo fantástico se ve la convergencia de diferentes tradiciones que retornan y que se reelaboran o se mezclan como formas de reinterpretar la acción creativa. En este sentido, se ve un proceso muy cercano a lo que plantea Raymond Williams en *Marxismo y Literatura* (2000). En este trabajo el sociólogo galés logra establecer un diálogo entre cultura como proceso social y la literatura como acto creativo. Williams deja ver que la literatura parte del proceso constante de cambio que afecta y dinamiza tanto la producción cultural como artística.

En la segunda parte del texto, Williams desarrolla los aspectos para la comprensión de una Teoría cultural y en el apartado octavo que trata de lo “Dominante, residual y emergente” plantea que existen “interrelaciones dinámicas” (2000, p. 143) que se presentan entre tradiciones, instituciones culturales y formas de la cultura materializadas en producción artística; esto implica que el punto de partida está en un sistema cultural que tiene rasgos dominantes o hegemónicos y que dicho sistema se

dinamiza a partir del desarrollo de movimientos culturales y tendencias a partir de procesos específicos de creación y de interacción creativa. Los sistemas, como construcciones abstractas, son generalizaciones que homogenizan, pero internamente un sistema dominante puede tener una gama heterogénea de participación y de producción que está en constante evolución.

Así, en cuanto al caso del universo de *Penny Dreadful* se puede ver que no hay una sino dos apuestas por sistemas culturales que vienen de ámbitos diferentes aunque complementarios: el primero concierne a la narrativa que se desarrolla (tanto en lo literario, como en lo visual, audio visual y sonoro) desde la categoría de lo fantástico y, en segunda instancia, se presenta el sistema predominante de la narrativa transmedia como forma que impera en la construcción de las relaciones comunicativas y que afecta la lógica de la obra núcleo a partir de procesos de interacción, cooperación y expansión. Ambos sistemas plantean diálogos y la convergencia de lógicas tanto narrativas como comunicativas y expresivas, por lo cual, su amalgama se desarrolla de manera natural, no en vano, en su comienzo, la narrativa transmedia echa mano de adaptaciones, historias y recursos provenientes de lo fantástico.

En esta perspectiva, la narrativa fantástica transmedia, cualquier proceso de construcción cultural presenta momentos y variaciones que se desarrollan a partir de cuatro lógicas alrededor de: lo arcaico, lo residual, lo emergente y sus relaciones con lo dominante.

Por «residual» quiero significar algo diferente a lo «arcaico», aunque en la práctica son a menudo muy difíciles de distinguir. Toda cultura incluye elementos aprovechables de su pasado, pero su lugar dentro del proceso cultural contemporáneo es profundamente variable. Yo denominaría «arcaico» a lo que se reconoce plenamente como un elemento del pasado para ser observado, para ser examinado o incluso ocasionalmente para ser conscientemente «revivido» de un modo deliberadamente especializado. Lo que pretendo significar por «residual» es muy diferente. Lo residual, por definición, ha sido formado efectivamente en el pasado, pero todavía se halla en actividad dentro del proceso cultural no sólo -y a menudo ni eso-- como un elemento del pasado: sino como un efectivo elemento del presente. Por lo tanto, ciertas experiencias, significados y valores que no pueden ser expresados o sustancialmente verificados en términos de la cultura dominante, son, no obstante, vividos y practicados sobre la base de un remanente -cultural tanto como social- de alguna formación o institución social y cultural anterior. (Williams, 2000, p.144)

En esta perspectiva de Williams, lo arcaico hace parte del pasado y genera nostalgia, genera recordación cuando se trata de una referencia de prestigio que

empodera al usuario y le plantea rutas estéticas de las cuales proviene su práctica creativa. Podría decirse que lo arcaico se vincula directamente con las obras seminales de tradiciones narrativas múltiples, pero ya superadas y que se convierten en soportes simbólicos de la producción presente. Aquí, el reconocimiento de la fuente arcaica completa (entendida desde estructura y autoría clara y tradicional) es indispensable. Las relaciones con estas fuentes están dadas por la transtextualidad en sus diferentes posibilidades. A su vez, la relación que mantiene lo arcaico con lo dominante tiende a ser positiva e inclusiva. Lo arcaico entra en lo dominante como parte de un pasado cultural aceptado y canónico. Se ve además que este tipo de prácticas culturales conllevan un “anhelo nostálgico” que se sitúa como indicador de identidad colectiva y reaviva valores estéticos, éticos y sociales.

En el caso de lo residual, los elementos de producciones y sistemas de cultura anteriores no se quedan solamente en la memoria ni en la nostalgia, sino que pueden aparecer remanentes de técnicas, productos y prácticas que se explican desde la pervivencia de fragmentos de estructuras precedentes que nunca se perdieron y mantuvieron vigencia en producciones culturales de la actualidad, como por ejemplo: un arquetipo de personaje que mantiene su representación de base pero que puede actualizar sus aspectos semánticos conservando la misma denominación original (monstruos, vampiros, brujas, hombres lobo, exploradores).

La relación de lo residual con lo dominante parte de la oposición o la construcción de alternativas que rompan con la lógica hegemónica del discurso, así una característica como la monstruosidad o la alteridad, que representaba algo muy específico para los escritores victorianos del siglo XIX, se mantendrá latente en los nuevos personajes, pero aquello que los hace monstruosos son valores y comportamientos muy diferentes de los que se validaban o se controvertían en la época de nacimiento del arquetipo narrativo. De esta manera, las mujeres monstruosas y proscritas del siglo XIX que eran juzgadas negativamente por su iniciativa política y su libertad sexual siguen apareciendo, pero van más allá en la representación al plantear una monstruosidad derivada de su perspectiva transgénero y de su vuelta a valores conservadores. De esta manera, la forma monstruosa residual se mantiene, pero se resignifica, cuestionando el mismo carácter de monstruoso.

En cuanto a las prácticas culturales emergentes, estas son descritas por Williams de la siguiente manera: “Por «emergente» quiero significar, en primer término, los nuevos significados y valores, nuevas prácticas, nuevas relaciones y tipos de relaciones que se crean continuamente.” (2000, p. 145). Quienes plantean este tipo de prácticas son los usuarios nuevos que toman conciencia de su lugar y se distancian de los lineamientos dominantes para tratar de establecer sus propias prácticas narrativas, como en el caso de los fanáticos que desarrollan fanart, fanfiction y que reúnen y relacionan conocimiento especializado y colaborativo a través de las Wikis.

Hay visiones complementarias de esta propuesta de Williams y han sido abordadas en el trabajo de Jenkins, Ford y Green (2013) *Cultura Transmedia. La creación de contenido y valor en una cultura de red*. De este texto se destaca que existen usuarios coleccionistas quienes con “el *material retro*: ganan prestigio a partir de lo que son capaces de volver a poner en circulación” (p. 118). Así, ya no solamente estaría la lógica de lo arcaico, residual y emergente, sino también la de lo retro, lo cual supone un culto al pasado que busca no solo recordar nostálgicamente o conservar las obras del pasado, sino reutilizarlas dándoles nuevas funciones culturales y nuevos sentidos en un contexto actual. Así, fenómenos como el de la elaboración de vestuario, maquillaje y ambientación de época se van apropiando por fanáticos dedicados al cosplay; estos ya no solo se dedican a recuperar material coleccionable y acumulable, sino que lo apropian a partir de acciones performativas que se sitúan más allá de los espacios sociales de las convenciones, para hacerlo parte de su estilo de vestuario personal en contextos cotidianos.

Podemos pensar entonces que el rol del coleccionista se mezcla con el del fanático: se puede buscar la ostentación de conocimiento y la posesión de obras u objetos; pero también se puede buscar reconocimiento social como especialista y miembro de un grupo de interés. En el caso de *Penny Dreadful* este rol heterogéneo se evidencia desde la misma figura del creador de la serie, John Logan, cuyo conocimiento del horror gótico en su especificidad y sus más escondidas referencias, lo lleva a retar a su audiencia. De una parte, demanda al espectador el reconocimiento de los referentes, pero también requiere de una capacidad para hilarlos, relacionarlos y resemantizarlos a partir de la recombinación de géneros y obras cuya convergencia simbólica no había

sido vista o realizada anteriormente. De otra parte, se comporta como un fanático más y trata de develar sus motivaciones y comparte sus estrategias creativas con las comunidades a través del blog de producción de la serie.

Al respecto, de estas nuevas formas de apropiación, Jenkins, Ford y Green establecen que:

La rápida disponibilidad de viejos textos mediáticos puede inspirar nuevas creaciones y representaciones; supone no sólo la producción de nuevos significados sino también la creación de nuevos textos y la emergencia de nuevas subculturas. En este caso lo residual se convierte en lo emergente. (2013, p. 118)

Podemos pensar que cuando lo residual se separa de la simple pervivencia de prácticas y retazos de conocimientos precedentes, para resignificarse y actualizarse, se adapta a las condiciones y necesidades actuales de la creación. Así, ya no sería la repetición nostálgica de elementos del pasado narrativo, sino que sería una nueva práctica creativa. En el caso del universo narrativo de *Penny Dreadful* más allá de ser una expresión directa del gótico y el horror fantástico, se puede ver como un neogótico, un fantástico revalorado que va mutando y transformando tanto la concepción del género como la de la narración en el contexto digital.

Entonces, el fanático es este ser monstruoso y diferente que transita por el universo narrativo de *Penny Dreadful*, es un sujeto activo que asume funciones diferentes a medida que ingresa, avanza y se hace parte de las comunidades de práctica y conocimiento: a veces puede tratarse de *carroñeros* que viven de las sobras de otros fanáticos que develan los secretos de las narraciones y circulan interpretaciones y relaciones transtextuales como verdades fácilmente reproducibles en el discurso en red; otras veces, pueden adoptar el papel de *exhumadores de tumbas* y convertirse en arqueólogos del conocimiento de las obras seminales y los referentes arcaicos que están (implícita o explícitamente) en la estructura del universo narrativo. En otras ocasiones la función ritual y colectiva prima, por lo que los fanáticos más especializados y experimentados logran establecerse como *iniciados* y guías de otros en los grupos de discusión y de producción narrativa del universo simbólico. Esto genera relaciones que rayan en lo religioso y que favorecen la adopción de reglas y rituales para los que quieren hacer parte de las comunidades y deben pasar por pruebas, procesos de aceptación y finalmente, por el reconocimiento de los demás. Finalmente, a veces los

fanáticos son reformadores y sujetos proscritos que no afirman la narración canónica contenida y resguardada por la obra núcleo y las obras seminales, sino que plantean transformaciones y movilizaciones del canon narrativo como verdaderos *herejes*.

4.3.1.1. Lo fantástico y su diseminación en el espacio digital a través de las narrativas transmedia

La obra núcleo de *Penny Dreadful*, desarrollada con la serie televisiva que fue emitida por Showtime entre 2014 y 2016, se constituye en el eje de diálogo y convergencia con las demás obras tanto seminales como derivadas que conforman el universo narrativo. Desde esta perspectiva recupera no solo un contexto simbólico y un género narrativo literario, sino una apuesta estética que trasciende medios, lenguajes y estructuras. Así desde la perspectiva estética del género se ve que:

La literatura fantástica es el único género literario que no puede funcionar sin la presencia de lo sobrenatural [entendido como aquello que trasciende la realidad humana]. Y lo sobrenatural es aquello que trasgrede las leyes que organizan el mundo real, aquello que no es explicable, que no existe, según dichas leyes. Así, para que la historia narrada sea considerada fantástica, debe crearse un espacio similar al que habita el lector, un espacio que se verá asaltado por un fenómeno que trastornará su estabilidad. (Roas, 2001, p. 8)

Lo fantástico como *género narrativo* y como *concepción estética* ha tenido una larga y productiva evolución que plantea un proceso de convergencia de fuentes de origen, pasados múltiples, así como múltiples formas que materializan una estética cuyo eje conceptual se basa en la trasgresión de los parámetros de normalidad y de realidad. Lo fantástico se establece como una ruptura y una desestabilización que se da en: la estructura de la narración; la construcción del discurso; el proceso de comunicación con el lector o el espectador y la construcción de conocimiento que dialoga con el mundo al interior y exterior de las historias. Se trata, entonces, de una estética transgresora, invasiva y mutante que permite cuestionar los pilares culturales de la realidad y de la racionalidad que la normaliza históricamente. Funciona como un asalto, una irrupción que genera grietas en la concepción de lo humano y del mundo.

Como género narrativo pasa por un proceso de constante reelaboración que va afinando sus estrategias para romper la realidad a partir de tres líneas de

cuestionamiento: del *sujeto, el tiempo y el espacio*. Categorías sobre las que descansan las normas que rigen nuestra percepción de mundo. Cada ruptura plantea juegos de extrañamiento en los que lo normal se diluye y cede paso a lo insólito, a lo que desfamiliariza y genera una tensión constante entre lo conocido y lo desconocido, lo real y lo imaginado, lo posible y lo imposible. No hay reemplazos de lo uno por lo otro, sino un reino de dudas y ambigüedad que genera una experiencia de tránsitos, de intercambios e hibridaciones monstruosas que pasan de la narrativa a la mente del espectador que la traduce en formas de acercarse e interpretar su realidad.

Así, el lector de lo fantástico debe tener varias características. Como lo establece H.P. Lovecraft (*El horror en la literatura*, inicialmente publicado en 1939) al plantear que:

El atractivo de lo espectralmente macabro es por lo general escaso porque exige del lector cierto grado de imaginación y capacidad para desasirse de la vida cotidiana. Son relativamente pocos los que logran sustraerse al hechizo de la rutina diaria para responder a las llamadas del exterior. (Lovecraft, 1995, p. 8)

Subyacen entonces dos aspectos en el proceso de lectura de narraciones fantásticas: de una parte, la *cooperación* a través de la capacidad de inmersión, con la cual el lector debe salirse de sí mismo y abandonar las reglas de su mundo cotidiano para asumir de forma activa que el mundo fantástico tiene reglas que rompen las suyas pero que le pueden ayudar a evaluar críticamente su realidad. Y en segunda instancia, el lector está marcado por una profunda *incertidumbre*, por el abandono de las certezas y por eso se somete también a la ruptura del discurso y no solo de la historia; como propuesta narrativa, lo fantástico sitúa al lector en un limbo, un umbral de sentidos, códigos, estructuras narrativas y de interpretaciones. Así, las historias fantásticas construyen un diálogo que abre y fragmenta la conciencia del lector, quien debe reconocer diferentes planos de la experiencia de la realidad que normalmente no se identifican ni se validan como posibles (sujetos fragmentados, versiones múltiples de un mismo hecho, lugares que cambian y que al recorrerse son otros). El hombre abandona la racionalidad como un valor social imperante y allí es donde se vuelve a encontrar con la mirada insatisfactoria de lo *fantástico*:

Goethe bautizó como lo *demoníaco*: (...) lo que no puede explicarse ni por la inteligencia ni por la razón. Y esta imagen demoníaca esconde en su esencia la visión cósmica de

síntesis de contrarios, como totalidad unificadora de rasgos, características y *comportamientos antitéticos* que la razón no logra comprender». Así, los románticos abolieron las fronteras entre lo interior y lo exterior, entre lo irreal y lo real, entre la vigilia y el sueño, entre la ciencia y la magia. (Roas, 2001, p. 23)

El mundo se presenta como algo incomprensible, plagado de lógicas nuevas que rompen de tajo con los principios que antes regulaban lo humano: la distancia moral y económica entre los sujetos, la deshumanización generada por las máquinas y su prevalencia sobre lo humano; todas estas dinámicas generan ambigüedad sobre los modelos tradicionales de comprensión de lo social. El mundo se ve como algo misterioso que tiene niveles diferentes y reglas diferentes que subyacen en el interior de los sujetos y chocan con las reglas externas adoptadas por las comunidades. Pero lo fantástico no elimina la diferencia, sino que la hace convivir, le da lugar a lo que en la percepción social tradicional de la realidad sería imposible: el caos. Enseña a pensar el mundo en su complejidad y en su heterogeneidad. No concilia y no elimina, de lo contrario habría resolución, más bien se trata de una lógica en la cual lo fantástico se convierte en narrativa proteica, en crisol de convergencias en el que todo es posible, o más bien en lo que lo imposible aparece y se materializa.

Así, la comprensión de la estética fantástica es importante para entender cómo en el universo narrativo de *Penny Dreadful* se potencian aspectos comunes a lo fantástico y a las narrativas transmediales, desde obras derivadas que entre sí pueden parecer incompatibles pero que representan rutas creativas que provienen de un mismo punto inicial, aunque sean desarrolladas por visiones diferentes. Se trata, igualmente, de una propuesta de expansión de la imaginación y la adopción de una capacidad para desasirse de la vida cotidiana y generar apertura a la relación con otros mundos posibles.

4.3.1.2. Caminos hacia la multiplicidad narrativa de lo fantástico

La propuesta de Irène Bessièrre (escrita originalmente en 1974) define el relato fantástico como *paradójico*: “se constituye sobre el reconocimiento de la *alteridad absoluta*, a la cual presupone una racionalidad original, «otra» justamente. Más que de la derrota de la razón, extrae el argumento de la alianza de la razón con lo que ésta

habitualmente rechaza” (Bessière, 2001, p. 98). Con ello, el relato fantástico utiliza marcos de realidad contrapuestos que dialogan planteando la relatividad de la percepción: la realidad se fragmenta y es vista como un conjunto de dudas y de rupturas que no permiten homogenización. De ahí que el concepto de *alteridad* se convierta en eje para entender la dinámica del género. Lo que se insertaría en el relato fantástico es un conjunto de diferencias cuya ocurrencia en el espacio real parece imposible, pero es realizable en el espacio narrativo, por ello, los fanáticos que transitan por mundos derivados e incluso alternativos que conectan simbólicamente con las bases del universo fantástico pero que pueden tomar caminos que exploren territorios nuevos y hasta contrapuestos.

Para Bessière lo fantástico expone, además, la imposibilidad de mantener y seguir las normas, se convierte en un “discurso de lo ilegal, pero que es de hecho un discurso de la ley. Se presenta como un juego” (Bessière, 2001, p. 99). Con este aspecto se establece cómo los acontecimientos fantásticos que irrumpen de manera extraña en los relatos generan dudas sobre la validez de las normas y la validez de la realidad. Una percepción tradicional de las leyes que orientan un universo narrativo tiende a una evaluación simplificada y maniquea, pero en las narraciones fantásticas los papeles se trastocan y cada situación, cada reacción se orienta hacia lo inadecuado, no concuerda con la reacción esquemática que la comunidad demanda desde la tradición y la razón. Algo muy parecido ocurre en la participación creativa de los fanáticos que interactúan en el universo narrativo transmedia de *Penny Dreadful*, quienes no solo controvierten las tradiciones del arte, sino que también las asocian de formas imprevisibles.

El caso emblemático de este tipo de desarrollo narrativo, en Bessière, lo constituye el *pacto demoníaco* que procede de una tradición del bien contra el mal; en la ficción fantástica el pacto puede ser leído desde la inadecuación del personaje al estándar moral de la comunidad en la que se encuentra; también como una necesidad de romper la norma social para alcanzar libertad individual. En este caso, la ambigüedad en las decisiones, la inmoralidad de la libertad radical y el abandono del comportamiento permitido se enlazan con los principios de actuación que tienen los fanáticos en el marco de las comunidades en línea. Los fanáticos son ante todo transgresores de la autoría, construyen nuevas formas de autenticidad que puede

incluso atentar contra la unidad de la obra núcleo y el canon narrativo del universo fantástico transmedia, pero esta trasgresión no lleva a la desaparición del universo, por el contrario se trata de una deconstrucción o de una destrucción creativa que a partir de los fragmentos y del cuestionamiento de las narraciones originales y tradicionales permite su reelaboración y expansión en nuevas direcciones y con nuevas interpretaciones.

La narrativa más realista se vincula con el desarrollo de una perspectiva que, si bien es cierto no tiene que ser única, sí se produce desde una voz narrativa o ideológica imperante que organiza todo y puede terminar imponiéndose. En el caso de lo fantástico, su misma función estética, su postura de irrupción y desfamiliarización de lo cotidiano transgrede las visiones únicas o imperantes para situarse en el ámbito de voces múltiples y multiplicidad en la representación, lo cual concuerda con la mirada de las narrativas multilineales y transmediales.

4.3.2. Estética de la ruptura y la monstruosidad en la narrativa fantástica transmedia

La construcción monstruosa y heterogénea que se da en los universos fantásticos se soporta en estructuras de representación que dan cuenta de los procesos históricos de evolución del género, pues conectan diferentes tradiciones y nociones que se rompen, se reinterpretan y reconstruyen constantemente a partir de la resignificación de la realidad. Así, la ruptura de lo real se desarrolla alrededor de tres aspectos: el sujeto, el espacio y el tiempo. Ejes simbólicos que se fracturan para mostrar los pliegues de lo humano y formas de ver el mundo que se alejan de una visión unificadora.

4.3.2.1. Ruptura del sujeto y las metáforas de la transformación de subjetividades

En la tradición fantástica, el tema de la fragmentación del sujeto aparece constantemente bajo diversos abordajes entre los que se destacan los *desdoblamientos* y la *monstruosidad*. Estas formas han producido arquetipos de personajes que se han transformado a través de las tradiciones narrativas precedentes, pero no han perdido su fuerza de representación, tanto así que muchas de estas estructuras se siguen renovando en relatos fantásticos contemporáneos. En todas ellas se evidencia que “La

búsqueda psíquica es simultáneamente una búsqueda de la individualidad y la integridad del ser que puede ser visto desde sus contradicciones, sus unidades a veces agrietadas, a veces conexas, e impulsos oscuros” (Sánchez, 2016, p. 105). Así, el sujeto y su configuración se vuelven problemas centrales de lo fantástico por cuanto tienen que ver con el concepto de unidad como un principio de representación de la realidad. Tanto en los personajes como en la estructura de los narradores, se desarrollan fracturas que muestran la complejidad de lo humano, su fragmentación y constante desdoblamiento. En esta perspectiva, los sujetos al interior de las narrativas fantásticas son sujetos escindidos de la sociedad, de sus comunidades e incluso de sí mismos a partir de experiencias que los llevan a cuestionar los límites de su identidad.

En este sentido, la ruptura de la noción de sujeto dialoga con las rupturas de roles y de subjetividades que se dan en los universos fantásticos transmedia en dos niveles: de una parte, puede asociarse a la fragmentación de los personajes que conforman el universo narrativo y que parten de arquetipos que se reelaboran constantemente en versiones y en la mezcla de contextos y tradiciones que pueden ser literarias, audiovisuales, musicales, míticas y de cultura popular; en segunda instancia, la fragmentación de la subjetividad se evidencia en la ruptura de las concepciones de autor-creador, lector-receptor, audiencia, fanáticos y productores, son muchas las formas que asumen los sujetos que participan en la configuración y expansión de un universo creativo, así como son múltiples y variables sus trabajos y roles, de ahí que se vean como sujetos que se desdoblan en funciones creativas y culturales diferentes adoptando nuevas tareas y perspectivas de su acción en la creación de narrativas transmedia.

Por ello, más allá de plantear la ruptura del sujeto como una estructura estilística o composicional literaria, se ve en ella el potencial para convertirse en un eje creativo que puede orientar tanto dinámicas de producción y participación, como estructuras narrativas y propuestas poéticas en los universos narrativos transmedia. Este potencial resalta los arquetipos de *desdoblamientos* y de *monstruosidad* antes mencionados, pues constituyen no solo formas de construcción narrativa de personajes, sino lógicas de comprensión de la subjetividad que se fragmenta, se fusiona, se metamorfosea y cambia constantemente. Con ello, la subjetividad tanto de los participantes como de los

personajes, al interior de las narrativas digitales y transmediales, se ubica en un estado liminar⁴⁷: un proceso en el que estando dentro de una lógica (artística o narrativa) se produce una separación, luego un estado de transición en los márgenes entre antiguas y nuevas prácticas narrativas-creativas, para finalmente adoptar una nueva postura que transforma a los sujetos y los ubica en nuevos roles y procesos culturales.

Como primera ruta de esta transformación de los sujetos (reales y ficcionales) que hacen parte del universo narrativo fantástico transmedia se encuentra la duplicidad. Este eje compositivo ha sido priorizado dentro de las representaciones del género fantástico desde múltiples tradiciones:

a) *Dobles míticos*⁴⁸ presentes en las narrativas cercanas al mito y la epopeya: estas representaciones priorizan el disfraz como estrategia para ser otro como ocurre en el relato mítico de *Anfitrión* (preservado dentro de la versión cómica del escritor romano Plauto, 189 a.c.). La historia se centra en el engaño de Zeus y su sirviente Mercurio quienes toman la apariencia del noble Anfitrión y su criado Sosias para conquistar a la esposa del monarca. Los dioses adoptan formas humanas para vivir entre los hombres y esto altera su naturaleza divina, lo cual impacta en representaciones posteriores de la duplicidad mítica que se da en la figura de los gemelos y los hermanos quienes comparten padres pero se contraponen: uno es de naturaleza mortal y el otro inmortal, como se da en los casos de Hércules y su gemelo humano Ificles; o su naturaleza difiere entre lo masculino y femenino como en el caso de Electra y Orestes (hermanos que vengan la muerte de su padre y desafían su posición social y naturaleza al asesinar a su madre Clitemnestra).

Ya en el ámbito de las comunidades de práctica artística el disfraz, sobre todo, toma un lugar relevante en las interacciones pues se trata de una acción performativa

⁴⁷ El concepto de liminalidad se retoma y adapta desde la perspectiva del antropólogo William Turner (1988) quien aborda la lógica de los procesos rituales en los que se marca un proceso de transformación y abandono de un estado pasado para llegar a una condición diferente o una nueva lógica cultural y comportamental. Para ello distingue y propone tres fases de este proceso: *separación, margen y agregación*.

⁴⁸ En la perspectiva de los estudios mitocríticos y literarios Gilbert Durand (1981) y Juan Bargalló Carreté (1994) aportan en la identificación de los casos desde las mitologías mesopotámicas (Gilgamesh), así como griegas y romanas (Hesíodo y Apolodoro).

que permite a los fanáticos adoptar como suya la naturaleza y apariencia de los personajes con los que generan una relación identificativa. También, en el marco de las interacciones en las comunidades de producción de fanfiction y de fanart el disfraz se convierte en una lógica que va más allá de lo escénico para ubicarse en la forma de interacción a través de avatares que representan la identidad o el estado de identificación de un fanático en relación con sus gustos y con las obras narrativas con las que conecta.

b) *Dobles narrativos* dados por el proceso a partir del cual la historia genera formas de desdoblamiento (trabajos como el del narratólogo checo Lubomír Doležel estudian las rutas de la narración que se relacionan con las representaciones del doble). Esta forma de duplicidad prioriza tres estructuras de narración: *fusión* en la cual dos individuos convergen para transformarse en uno solo, como en el caso de *William Wilson* (dos sujetos reconocidos como diferentes cuyo comportamiento se va haciendo el mismo hasta que configuran un sujeto único) de Edgar Allan Poe o en el caso de Gilgamesh y Enkidú, seres distintos que se hermanan hasta hacerse dos formas de un mismo héroe; también está la *fisión* como estrategia más difundida en la que un sujeto ante una confrontación de su moral, su pensamiento o su lugar social, reacciona fragmentándose en personalidades y materialidades diferentes; y finalmente la *metamorfosis* que evidencia un proceso de cambio de naturaleza de un sujeto que se convierte en otro diferente, pero sin tener un doble simultáneo; este proceso es más bien un cambio radical (físico, moral, espiritual) en el que la antigua representación de subjetividad se desmonta y se abandona para adoptar una nueva personalidad e incluso una nueva materialidad física (licántropos, animalizaciones).

Estos tres procesos plantean diálogos potenciales con las dinámicas que se dan entre creadores individuales e institucionalizados y los colectivos de creación que adoptan dinámicas de colaboración, co-creación y apropiación. No solo los discursos y los productos se mezclan y se fusionan, sino que también un participante que empieza en un margen de producción abierto, espontáneo y colaborativo, puede transformarse en un creador dentro de los espacios de las industrias y transformar con su práctica la orientación y calidad de sus narraciones. Fusionar, fisionar y metamorfosear serían

procesos de constante dinamización de los sujetos y los colectivos de creación en el marco de las narrativas transmedia.

c) Finalmente, una tercera tipología estaría construida desde la *duplicidad simbólica*. Con esta propuesta se busca destacar los símbolos recurrentes en diferentes tradiciones que siguen utilizándose y actualizándose en la relación con nuevos contextos culturales. Tal es el caso de la duplicidad del espejo, el retrato, el sueño, la sombra, el eco y la premonición del oráculo, que han sido usadas en relatos de diferentes tiempos y tradiciones fantásticas como metáforas de los cambios en la subjetividad y en la representación colectiva. También marcan los miedos que laten en los procesos de construcción de la identidad pues cuestionan qué nos hace únicos y qué nos vincula con grupos sociales.

Separarse o fundirse con otros, seguir en una comunidad o dejarla, inaugurar una nueva sensibilidad que puede permitirme cambiar y relacionarse de forma diferente con otros (conocidos y desconocidos), son lógicas subyacentes en la duplicidad simbólica. La sombra acecha y puede poseer como lo hacen los discursos masificados que se convierten en pesos culturales que pueden permitir relaciones, pero también restringir a las comunidades. El reflejo en el espejo, el cuadro o la fotografía permiten reconocer un yo (narrativo, creativo y cultural) de un momento específico que puede contrastar con representaciones más actuales del comportamiento y el gusto de los fanáticos; así, las imágenes de perfiles, pero también la selección de personajes para reelaborar o para seguir, se convierten en imágenes que proyectan deseos a futuro, así como formas del gusto presente. También podría relacionarse con el proceso de identificación con otros fanáticos que puede darse tanto de forma espontánea, como guiada por las industrias del entretenimiento y busca una lectura identificativa o la adopción de una tendencia de moda que puede acogerse o desecharse.

En cuanto a la *monstruosidad*, como segundo eje estructurante de la ruptura del sujeto en las narrativas fantásticas, se destacan dos posturas que remiten a dos concepciones de los monstruos narrativos: una que revisa las formas detonantes de la monstruosidad y parten de la construcción de *alteridades radicales* (Boia, 1995 y Santiesteban, 2003); y en segunda instancia, las concepciones que revisan las formas

del monstruo en contextos *posmodernos* y *mediáticos* (Roas, 2000, 2001 y 2013, y Alazraki, 2001).

En la primera concepción, el monstruo aparece como un producto de la alteridad radical, es decir, como materialización de las representaciones del *otro* amenazante por sus costumbres, formas fisiológicas o pensamiento diferente del imperante y aceptado. Esta monstruosidad clásica puede estar situada alrededor de variaciones del cuerpo (monstruosidades narrativas ligadas a los gigantes sobredimensionados, así como los híbridos con animales como los hombres lobo y los vampiros), aspectos comportamentales que rayan con el estatus quo (brujas, parteras, caníbales) y formas de representación psicológica que pueden diluir los límites de la cordura, el sueño y la vigilia, así como los márgenes de la creencia religiosa o espiritual (se presenta en arquetipos como el de los locos, ángeles, ciegos, adivinos, herejes e iniciados).

Estas tendencias de personajes plantean relaciones con las dinámicas de creación de las narrativas transmedia: en las comunidades de fanart, fanfiction y wikis, la creación de versiones de personajes se da en tensión con el canon establecido por la obra núcleo para desarrollar perspectivas periféricas y marginales como las dadas por las versiones amorosas, los finales alternativos, la acción de los personajes en contextos diferentes de los ya relatados; también pueden hacerse nuevas versiones de los personajes monstruosos a partir de la reconstrucción de orígenes con tradiciones diferentes de las propuestas por los autores canónicos o apropiaciones de los fanáticos a nivel de la mezcla estilística que no guardan concordancia con las obras núcleo y seminales, pero sirven para controvertir y actualizar las poéticas visuales, textuales y escénicas con miras a insertar el conocimiento y la experiencia creativa de los fanáticos (específica y no necesariamente especializada o coherente). También se podrían incluir las dinámicas de creación en las que convergen tanto contextos culturales populares como tradicionales o conservadores que pugnan por salir en las referencias e influencias que construyen el tejido narrativo de las obras de expansión.

La segunda concepción de la monstruosidad permite ver el impacto de los contextos actuales de mediación digital y masificada y el impacto de la industria del entretenimiento que puede resucitar un referente o una tradición, pero también lo puede pervertir desacralizando estructuras y rompiendo con la coherencia narrativa

de los personajes monstruosos tradicionales. En este caso el monstruo posmoderno puede sucumbir a la *domesticación* (Roas, 2013) del mercado y del gusto popular simplificador (vampiros de sagas que han perdido su amenaza y se transforman en modelos deseables de normalidad), o puede adentrarse en nuevas formas de concepciones de lo monstruoso a partir de la ironía, el develamiento crítico de arquetipos desgastados y, sobre todo, el reconocimiento de las máscaras de lo real y los simulacros de representación. Este último tipo de monstruosidad oscila entre la perversión del consumo y la mirada crítica de las nuevas audiencias que buscan actualizar la monstruosidad y construir formas que representen miedos actuales, rupturas y la alteridad contemporánea cada vez más contradictoria y menos sencilla de representar, en este caso los monstruos se mezclan con nuevos estándares molares, físicos y psíquicos: brujas emancipadas y feministas, mujeres transgénero que son vistas como amenazantes, monstruos inocentes que chocan con la normalización de la maldad y el consumo del otro.

Los fanáticos de todos los calibres comparten esta naturaleza monstruosa pues operan al tiempo como constructores de mundos posibles de un mismo universo narrativo, al tiempo que controvierten y minan la posibilidad de una sola línea narrativa, de una mirada unificada y coherente. Su meta está en la liberación individual de sus potenciales creativos mientras consumen el alma creativa de otros sujetos (modelos literarios, creadores canónicos, artistas consagrados). Vampirizan constantemente el trabajo de otros, pero al subsumirlo lo incorporan y lo mantienen latente en el centro de sus propias creaciones. *Construyen destruyendo* en una lógica contradictoria que no termina nunca de completarse.

Así mismo, los arquetipos monstruosos que habitan en el seno de las narrativas transmediales se materializan en *seres proteicos*, en cambio constantes y que van tomando pedazos, fragmentos de tradiciones que no son necesariamente canónicas: un mismo arquetipo de monstruosidad puede emerger de las fuentes de las leyendas populares, del cine comercial y de género B, así como pueden recuperar iconografías desde el arte, relatos populares y Pulp de diversos tiempos, para conectar incluso con los narradores canónicos de la novela gótica, el Weird y la ciencia ficción, sin restricción

entre géneros o contextos de anunciación. El crisol del universo fantástico da vida a monstruosidades antes impensadas.

El universo narrativo de *Penny Dreadful* se transforma, en este contexto monstruoso, en una narrativa potencial y proteica (Sánchez, 2019) capaz de dar origen a subjetividades que se hibridan, se entremezclan e incluso deconstruyen y reconstruyen sujetos creativos, narrativos y culturales que rompen la estabilidad de la subjetividades canónicas: escritores copistas y usurpadores; carroñeros que viven de exhumar los discursos perdidos y de apropiarlos, creadores digitales capaces de engendrar creaturas-textos aún sin género fijo o en función del *mashup* que no solo considera la integración y reutilización de obras, sino la incorporación de medios, géneros y formatos que en otros espacios creativos no convergerían nunca.

4.3.2.2. Ruptura del espacio en *Penny Dreadful*: liminalidad y recorridos simbólicos en el *Demimonde*

En el *apartado II* de este trabajo se planteaba un trayecto en el que la noción de obra tradicional iba cediendo para llegar a una nueva concepción de universo narrativo fantástico y transmedia. Se destacaba cómo la estructura de un mundo imaginario podía dar cuenta del andamiaje para la propuesta no sólo de un mundo específico y terminado, sino la de un universo abstracto y potencial cuya función fuera la de permitir la expansión narrativa a partir de cuatro aspectos centrales: la fundación de una geopoética, la construcción de un lenguaje propio, la estructura de una mitología de soporte con reglas ontológicas y el desarrollo de un tejido narrativo que materializara las posibilidades de la expansión narrativa (sustentado en los trabajos sobre mundos imaginarios de Hynes, Robertson, Alexander y Wolf, 2018).

En este contexto, la geopoética propia del universo narrativo en *Penny Dreadful* está orientada por su carácter fantástico y parte de una propuesta construida en la obra núcleo denominada *Demimonde* (mundo intermedio) que se convierte en un sistema de lugares que guarda estrecha relación con la liminalidad, es decir, son *lugares de tránsito o umbrales* que permiten la circulación por espacios que se entremezclan y que permiten la convergencia de: terrores interiores y psicológicos que se proyectan en espacios sociales; lugares para la perversión privada en contraste con los espacios

controlados por el puritanismo y la hipocresía públicos; lugares arquetípicos de los géneros fantásticos que son renovados bajo la mirada de nuevas representaciones y rupturas de la realidad. Así, cada lugar se relaciona con referentes canónicos y con un horizonte dado por el *punto-yo* (Aínsa, 2006), lo que implica que los espacios cobran sentido en dependencia de la mirada y la experiencia de los sujetos que los habitan. Encontramos en la obra núcleo los siguientes territorios simbólicos:

Víctor Frankenstein – laboratorio oculto.

- Sr. Malcom Murray – mansión con lugares ocultos.
- Vanesa Ives – casa en acantilado – manicomio.
- Joan Clayton (partera y caminante diurna) – casa en el páramo.
- Dorian Gray – Mansión y antros de placer y vicios.
- Creatura – un espacio por cada etapa de su camino de aprendizaje: teatro, museo de cera, hospicio de enfermos, casa de pensión para pobres.

Este *Demimonde* desarrolla fronteras que oscilan entre el mundo real histórico de la obra núcleo, marcado por la Inglaterra colonial y victoriana del siglo XIX, y los contextos actualizados por los problemas, terrores y miedos contemporáneos que se cuelean en el espacio simbólico: las lucha feministas actuales, el problema de la representación de género, el racismo y la colonización aún presente en comunidades arrasadas por tradiciones y procesos históricos aún presentes, en fin, maldades que siguen acechando desde la oscuridad de la memoria colectiva.

Con este sistema de lugares potencial y abierto se enlaza la *telépolis* (Aínsa, 2006), la aldea global y digital que, desde sus lugares virtuales, colectivos y móviles, se inserta y a veces apropia de otros espacios. Es como un vórtice que devora e incorpora permanentemente y no siempre se orienta en una misma dirección cultural.

Esta convergencia de un espacio estructurado a partir de tradiciones fantásticas y amoblado con seres que irrumpen en lo real para cuestionarlo, se complementa con esos otros mundos de fanáticos y marginalizados que llegan al universo narrativo para encontrar sentido en los recorridos. Por ello, se propone que ante un universo que permanece latente y abstracto, la materialización viene dada por cada recorrido que permite relacionar sujetos, espacios y temporalidades desde la perspectiva de un yo que viaja en ese cosmos sobrenatural realizando trayectorias con intención simbólica y ritual: se puede viajar para encontrar sentido y adherirse a una comunidad desde el conocimiento profundo de una tradición, desde el gusto compartido con otros de las

tradiciones fantásticas (de horror, lo maravilloso, la fantasía, la monstruosidad) reconociendo el *carácter sagrado* de lo fantástico y asumiéndose a sí mismo como un *peregrino* que busca su tierra santa.

El recorrido también puede hacerse con el fin de *aventurarse* a lugares desconocidos que ponen a prueba al viajero y lo someten a experiencias que cuestionan sus valores, su identidad, su forma de ver el mundo, para transformarlo en el recorrido y hacerlo otro. Así, el aventurero se constituye en un sujeto que abandona la seguridad de sus orígenes y su pasado, para abrazar un futuro incierto pero deseado, un cambio que lo llevará a reinterpretarse y a moverse de su espacio cultural estable.

De otra parte, el espacio caótico y en constante expansión de lo fantástico puede recorrerse desde el *deambular*, ya no para buscar un punto de origen sagrado o para encontrar nuevos lugares para habitar, sino para perderse. El sujeto que deambula deviene transeúnte, vagabundo del universo narrativo que se pierde en los detalles y en cada referencia encuentra un detonante para adentrarse en nuevos caminos. Se pierde felizmente y cuando se reconoce descentrado, puede volver a su punto de partida para volver a empezar, recorrer intuitivamente un universo que lo lleva a la improvisación creativa y una exploración guiada por el disfrute.

Los recorridos entonces varían con la intención del viajero y el corazón simbólico del espacio subyacente, por eso, los trayectos realmente son innumerables y sus funciones pueden expandirse exponencialmente. Tal vez, dos recorridos más pueden retomarse finalmente para ubicar algunas posibilidades iniciales en el espacio fantástico: la de la *ensoñación* y el *exilio*. Con la primera, el viajero se adentra a los lugares de su conciencia, su memoria y el sueño para salirse de los límites de la objetividad y de la razón para transitar por los caminos de la locura, el sueño, a pesadilla, que se convierten en lugares fundamentales para la exploración de las latencias y aquello que esconde el corazón humano. Finalmente, el viaje al *exilio*, el destino de los proscritos, los monstruos y los sujetos demoníacos toma fuerza como uno de los recorridos predominantes en el *Demimonde*, plagado de sujetos que no logran incorporarse a una sociedad que los juzga y que trata de limitarlos. El exiliado puede abandonar un territorio con el que ya no se identifica por voluntad propia al no

reconocerse como parte del colectivo, pero también puede ser apartado por otros, expatriado y fantasmagórico que anhela volver a pertenecer.

Con ello, la geopoética de lo fantástico, sus espacios y trayectos se acercan a lógicas de la convergencia y la divergencia de caminos que constantemente se entrecruzan, se acumulan y trasponen, más que reemplazarse o anularse entre sí, creando un espacio de simultaneidad que lejos de buscar heterogeneidad se fortalece en su radical diferencia.

4.3.2.3. Ruptura del tiempo en *Penny Dreadful*: multitemporalidad y tradiciones que se hacen actuales

El tercer eje de composición de esta estética de la ruptura se acerca a la fractura del tiempo entendido como un concepto y un constructo cultural que organiza la memoria y que le da coherencia y linealidad a la experiencia de un mundo sumido en el caos. Es el tiempo el que permite la comprensión racional y se reconoce como un articulador de la narración que solidifica en la temporalidad la forma del recuerdo. Como plantea Bessière (2001) “Todo acontecimiento en este tipo de relatos es una excepción” (p. 93) ya que lo extraño, lo fantástico y disruptivo cuestionan la validez de la realidad y sus normas de organización en versiones lógicas, en narraciones coherentes que desembocan en la memoria colectiva.

Así, todo relato puede reelaborarse, puede ser dicho por muchos y en ese sentido, reconstruido de tantas formas que sea finalmente irreconocible su versión original. En el caso del universo narrativo de *Penny Dreadful* la obra núcleo permite la convergencia de múltiples relatos y sujetos que se crean en un mundo narrativo independiente, pero con leyes y contextos fantásticos que dialogan. Así, la obra logra hacer coincidir en el mismo momento a monstruos y búsquedas que normalmente se daban por separado, cada uno en una línea temporal imposible de integrar pero que termina acercando monstruosidades que se atraen, se mezclan y se relacionan para consolidar un tiempo del horror, un tiempo de la trasgresión.

No se trata entonces solamente de una mezcla de pasados, presentes narrativos y futuros de historias potenciales, sino más bien de un tiempo que se manifiesta simbólicamente en el universo narrativo: memorias que vuelven fantasmagóricas para

asechar a los personajes como lo hacen las obsesiones referenciales de los escritores fanáticos con sus propios fantasmas literarios; historias que comienzan en tiempos inmemoriales y que se siguen narrando para actualizarse en la voz del narrador y que al ser contadas se reviven y se hacen presente. Así, el tiempo mítico no se aborda solo con nostálgica retrospección, sino que se trata de muchos pasados que vuelven incesantemente y se transforman en actualidad. De esta manera, las historias se cuentan para mantenerse, al tiempo que las nuevas versiones las cambian en un permanente estado entre ser y no ser.

Finalmente, y en relación con la narrativa transmedia, también se puede trazar una ruptura del tiempo a partir de la recepción participativa. Es decir, que el sujeto de la recepción es otro fantasma que se presupone como un lector ideal que conoce el universo simbólico de lo fantástico, pero los lectores reales de diferentes épocas y contextos aportan sus propias nociones temporales que no siempre tienen concordancia directa ni explícita con el tiempo de la narración. Así, la autenticidad que valida la obra fantástica como tal no reside exclusivamente en la narración, sino que se encontraría, prioritariamente, en la relación de recepción activa y en la construcción de una experiencia estética de ruptura. Si el espectador no experimenta ruptura de lo real pues en su cotidianidad lo que parece imposible ha sido normalizado, no puede validar la narración como fantástica, ni participar de su interpretación en esta línea simbólica y sociocultural.

Capítulo 5

Otros recorridos posibles de los universos narrativos fantásticos transmedia

A partir de la ruta exploratoria de esta investigación se ha desarrollado un recorrido que ha partido del reconocimiento de una narratividad transmedia emergente en la conjunción que se da entre perspectivas narrativas y medios digitales, lo cual permitió acercarse a la comprensión de una lógica transmedial que sigue en constante transformación, así como se abordaron los cambios y convergencias que se dan cuando se piensa en las narrativas fantásticas transmedia que se nutren de varias vertientes y plantean procesos creativos y experiencias estéticas particulares. A partir de ello, se consideró la manera en que estas nuevas relaciones entre narraciones y mediaciones transmediales reformulan la noción de obra y la insertan en las concepciones más amplias de universo y mundo transmedia desde la construcción de un tejido narrativo que articula, relaciona y permite la expansión.

De ahí que esto permitiera indagar en los procesos creativos que tienen lugar en un universo narrativo fantástico transmedia a partir del caso de estudio dado en *Penny Dreadful* y llevara, no solamente a una descripción de su estructura, sino también a comprender las posibilidades de participación creativa que dicho universo potencia y organiza a partir de la consolidación de comunidades de práctica artística. Por ello, la participación creativa se constituye en una experiencia estética y una práctica sociocultural que se articula al potencial narrativo del género fantástico como un detonante para la construcción y expansión de universos fantásticos transmedia.

Los recorridos propuestos en el ámbito de este trabajo investigativo no se cierran o se agotan en la exploración alrededor de los procesos creativos, más bien, permiten reconocer otros caminos que pueden derivar de esta entrada a los universos fantásticos transmedia. Por ello, esta última discusión busca abordar algunas exploraciones interdisciplinarias que son relevantes en el contexto actual de interpretación y de producción transmedial y que evidencian cómo la convergencia no se da solamente entre medios, historias y tradiciones narrativas artísticas, sino también entre ámbitos culturales y perspectivas de la comunicación, la expresión y el aprendizaje.

De esta manera, primero se abordará cómo se transforman los criterios de valor creativo a partir de la relación entre obras que conforman el tejido narrativo de un universo fantástico transmedia y la relación que se establece con procesos de copia, imitación y simulación. Luego, se planteará un acercamiento a algunas implicaciones que tienen los procesos de interpretación y de producción discursiva en el marco de la transmedialidad y cómo esto viene trabajándose desde perspectivas de corte semiótico que buscan desarrollar nuevas formas de alfabetización. Para ello se acudirán a autores como Günther Kress (2005) y Scolari et al. (2020). Finalmente, se abordará una última relación entre el aprendizaje y el contexto educativo que pueden aprovechar las nuevas lógicas de los medios digitales y las narrativas transmediales para dinamizar no solo procesos de creación sino procesos pedagógicos ligados a la comunicación y la expresión.

5.1. Transformación de los valores estéticos y las formas de autenticidad sobre las prácticas artísticas

Una relación pendiente por establecer sobre los procesos creativos de los universos narrativos fantásticos transmedia, está en el potencial creativo y narrativo que estos al situar el proceso de producción de los fanáticos en el umbral de las copias y los simulacros. En este contexto productivo y postproductivo los fanáticos, e incluso cualquier espectador no relacionado profundamente con el universo, pueden apropiarse de imágenes, fragmentos, ideas y argumentos que hacen parte de las obras que configuran el tejido narrativo. Los componentes de las narraciones deconstruidas se diseminan como semillas que muchas veces se convierten en el origen de obras nuevas, pero muchas otras veces se quedan como ejercicios, prácticas artísticas cuya finalidad está más en la consolidación de comunidades de gusto y conocimiento, que en la construcción de obras artísticas propiamente dichas. Así, el valor creativo de este tipo de producción está más en la apropiación de procesos creativos y en la consolidación de grupos de alrededor de prácticas estéticas socioculturales, que en la calidad final del resultado obtenido en obras derivadas.

Igualmente, las relaciones entre la obra núcleo, las obras seminales y las obras derivadas rompen con la lógica de los cánones y tradiciones culturales conservadoras,

más bien, se trata de encontrar nuevos referentes en lugares marginalizados por la validación estética imperante, así como romper con el consumo ritual cerrado por la concepción de obras universales y formatos dominantes. Esto permite resignificar las antiguas lógicas de creación, en el marco de una horizontalización de las representaciones y se hace énfasis en los procesos más que en la lógica de producir obras acabadas como resultado.

Estas relaciones entre obras del tejido narrativo han sido reconstruidas desde siempre a partir del vínculo entre tradición y renovación, y hay varias estrategias de enlace que se pueden destacar de estos procesos:

a) *Semejanza e imitación* se convierten en estrategias para lograr reconocimiento en la identificación con el original, pero también permite establecer lazos de aprendizaje y de discipulado simbólico al establecer formas de modelado a partir de las poéticas de obras canónicas que son tomadas como propias. La imitación no es nueva, se ha recuperado de procesos de aprendizaje de las artes que se reconocen en la dinámica de los talleres en los cuales el maestro con más experiencia acoge discípulos que tienen la intención de aprender y luego la de producir sus propias obras.

Hay varias formas que adopta la *imitación: estructural* cuando se toman aspectos de la organización compositiva del original y se reelaboran alrededor de nuevas temáticas y contenidos; la *estilística o temática* cuando lo que se reconocen son temas que fundan tradiciones y se convierten en lugares simbólicos de importancia que pueden volverse a tomar aun cuando la estructura de su presentación sea diferente; en estos casos y otros más que podrían rastrearse, la imitación tiene el poder de permitir el paso de una expresión individual y caótica, a un diálogo con lo social y estructurado colectivamente que se recupera de la memoria colectiva y las tradiciones socioculturales.

b) Con la *copia* se plantea otro proceso creativo en el que se da un cuestionamiento y una ruptura de los conceptos de la autoría y la originalidad. Esta estrategia busca contrarrestar la lógica capitalista de compra, de mecenazgo o patrocinio para la elaboración artística e incluso de oferta y demanda, por una que se acerca a la reproducción de una obra en muchos ejemplares o en signos que se

multiplican, lo cual rompe con la condición de obra única cuya naturaleza se basa en su unidad, su difusión restringida y la autoría individual.

Hay varias formas de copia dependiendo de la procedencia o de la autoría del copista: cuando la misma empresa replica la iconografía de sus productos narrativos lo hace con el propósito de mercantilizar y masificar la producción de sus narraciones a través, no solamente, de la repetibilidad de los capítulos (streaming de video por demanda en plataformas digitales y en canales de transmisión por cable), sino de la extraibilidad del merchandising (afiches, posters extraíbles de las novelas gráficas, objetos conmemorativos y cartas coleccionables). Muestra de eso se ve con la venta de la serie de televisión de *Penny Dreadful* (que corresponde a la obra núcleo) a diversas plataformas de distribución de contenidos audiovisuales por demanda, como Netflix, Amazon y Sky.



Figura 56. Muestras de merchandising: set de cartas, muñeco coleccionable, juego de mesa y reedición de textos ilustrados.

Toda la mercancía promocionada por la empresa dueña de los derechos de autor (Showtime) saca provecho de la iconografía de los personajes, pero también de toda la producción y el montaje visual de la atmósfera de la obra núcleo: en el caso 1) se muestra el kit de la primera temporada que

traía un libro de imágenes y un set de cartas de tarot que había aparecido en los primeros capítulos emitidos, como objeto que acompañaba y caracterizaba al personaje de Vanessa Ives. El segundo producto corresponde a las figuras coleccionables que conformaban los personajes centrales de la serie; 3) el siguiente caso es el del juego de tablero para ser utilizado como juego de estrategia y también coleccionable; y se finaliza

con 4) la colección de 3 libros editados por *Titan Books* (editorial transmedia) que toma 3 obras seminales: *Drácula*, *Frankenstein* y *El retrato de Dorian Grey* para reeditarlas íntegramente con la adición de ilustraciones originales para cada libro, las tres obras salieron en 2014 bajo el título de *Penny Dreadful Collection* y como parte de la campaña de promoción de la serie televisiva.

Otro tipo de copia será la desarrollada por los fanáticos quienes oscilan entre las copias permitidas por la misma empresa como parte de los concursos de promoción y fidelización, y las copias libres y no autorizadas que se dan en el marco de la producción visual y audiovisual de las comunidades de fanáticos (ArtStation, Behance, Youtube, entre otros). Esto se explicaba anteriormente vinculado al uso de plantillas de infografías, carteles y GIFs que fueron diseñados por la empresa Showtime, distribuidos y difundidos en sus canales oficiales de Facebook, GIPHY y Tumblr con el propósito de permitir que los fanáticos los utilizaran copiando la estructura y el formato para producir sus propias imágenes. Algunos fueron motivados por un concurso que se lanzó en el año 2016 con el propósito de premiar los mejores trabajos de dibujos (digitales o análogos) de personajes. La mayor parte de estos dibujos partían de la copia en digital de los fotogramas de la serie, proceso que también se evidencia en la técnica utilizada por el ilustrador Louis De Martinis quien elabora los *comic books* derivados a partir de la copia en dibujo digital de la imagen de los actores que representaban a los personajes centrales de la serie.

Tanto la *imitación* como la *copia* convergen en la lógica del simulacro (Baudrillard) que entiende el signo digital como un signo simulado y táctico en el que se encuentran fuerzas ideológicas y de poder simbólico que entran en tensión. La serialización de las copias abre el camino para la generación de modelos repetibles, falsificaciones, reproducciones que suplantán las obras originales-tradicionales desde una relación de añoranza, pero también evidenciando una pugna por absorberlas y tomar su lugar.

También hay una tercera lógica creativa emergente que se da en el *pilotaje*. Una forma de realizar pruebas antes de las versiones finales y permite medir la receptividad y aceptación de la audiencia antes de invertir plenamente en la producción de las narrativas audiovisuales, lúdicas (videojuegos y merchandising), así como en las

narraciones derivadas de precuela y secuela con las novelas gráficas. Esta lógica genera sus propios productos narrativos: borradores, juegos de prueba o betas, trailers de expectativa y blogs de producción. Esta práctica que tiene un propósito de medición de audiencia y consumo tiene su correlato en los espacios y comunidades de fanáticos que se lo apropian a partir de procesos de encuestas, grupos de edición y corrección, así como de votación para decidir sobre la calidad de textos o la apertura de espacios para los comentarios que son aprovechados en el proceso creativo.

De otra parte, un último aspecto de la lógica desarrollada entre tradición y renovación se evidencia en el diálogo con lo fantástico. Aquí también se puede ver un ejercicio de relectura crítica y no solo emotiva, de las tradiciones que se recuperan y se reviven. Si bien es cierto que lo fantástico tradicionalmente ha sido catalogado como escapista o evasivo, los universos narrativos articulados a las perspectivas de ruptura de lo real pueden servir de puente para la evaluación de lo humano, para mostrar las crisis de valores y los estatutos de racionalidad que imperan sin disenso.

De ahí que se encuentren viejos universos narrativos fantásticos (desde el horror gótico, el horror psicológico, el horror sobrenatural, la ciencia ficción, lo maravilloso en las narrativas populares de religiosidad popular, entre otras) cuyos límites se siguen ampliando y reconstruyendo, como en el caso de las expansiones del universo Lovecraftiano que continúan reelaborándose para el cine, la televisión o los videojuegos y permiten la actualización de sus contextos culturales. En su transformación modal (pasan del texto literario al texto audiovisual o a versiones ilustradas planteando cambios de un lenguaje a otro) las nuevas obras derivadas cambian la comprensión misma del universo: un ejemplo de ello se da en *Lovecraft Country* (2016) novela de Matt Ruff quien plantea la conexión entre horror sobrenatural, *Weird Fiction* y el racismo imperante hasta los años 60 en Estados Unidos debido a las leyes de segregación racial. Las monstruosidades y los conflictos humanos se van haciendo cada vez más cercanos a los problemas sociales contemporáneos, con lo cual los monstruos siguen apareciendo, pero se renuevan con las lógicas y prácticas culturales actuales.

Así, dada la dinámica estructura narrativa de *Penny Dreadful* encontramos la ampliación del universo narrativo a partir de su vínculo con otros universos

colindantes: leyendas del viejo oeste norteamericano que resignifican el origen de la licantropía; mitología egipcia en la que aparecen deidades de la muerte y la resurrección que pueden ser tomadas como antecedentes de los no muertos o los vampiros; pero también es el contexto contemporáneo de los creadores de la obra núcleo que se impone con la monstruosidad corporal y comportamental de las mujeres transgénero, el homosexualismo y las relaciones poliamorosas como formas aún proscritas del cuerpo y el comportamiento sexual aceptado. Cada inserción y cada vínculo no solamente permite ampliar el tejido narrativo, además transforma el horizonte de representación del universo transmedial a ámbitos de representación que traen a colación cuestionamientos contemporáneos de la sociedad.

De otra parte, los parámetros de autenticidad que soportan el quehacer artístico y creativo, de la narrativa fantástica transmedia, incorporan un último proceso de *degradación creativa*: ya sea que se dé de manera intencionada y buscada, o espontánea, como parte de la lógica de circulación digital (cercana a lo que define Hito Steyerl en su texto sobre la circulación de la imagen digital como una *imagen pobre*, una copia en movimiento permanente en la red que sigue apareciendo y deteriorándose con la distribución digital legal o ilegal), antes que limitada a la creación en el espacio digital a partir de procesos de remezcla o de postproducción. Agustín Berti (2015), en su texto *From Digital to Analog: Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*, destaca que la experiencia dada en lo digital no es exclusivamente abstracta, sino que incorpora procesos de materialización digital (visualización, conservación, configuración espacial de los archivos e incluso simultaneidad de la existencia de copias que difieren por su calidad de reproducción o de visualización). La cuestión de la degradación de las copias en el ciberespacio no es solamente un asunto que concierne a la circulación o a la reproducción para el consumo, también “degradation (...) turns copies into tokens of a paradoxical uniqueness in the technical reproduction of music and video” (2015, p. xi), así la calidad puede ser un marcador de apropiación, de collage intencionado, de procesos donde se descarga o comparte alterando la calidad para favorecer el acceso pero sin priorizar la calidad visual de la recepción.

En la copia y su relación con el collage late la necesidad de evidenciar el referente original, con lo cual el que copia no pretende borrar de plano o suplantar al original,

sino demostrar que puede alcanzar una calidad narrativa (textual, visual, escénica, etc.) comparable con la de las obras canónicas que le sirven de modelo y de validación. Así, la copia se asume desde la óptica de las prácticas artísticas como un proceso posible de expansión y diseminación en el espacio digital, que no se restringe o simplifica a una interpretación económica o legal alrededor de la usurpación de los derechos de autor, por lo que permite que se asuma también como parte de los nuevos valores de autenticidad que se adoptan en los universos narrativos transmedia.

5.2. Comunidades de práctica: oportunidad y necesidad del aprendizaje crítico y autónomo

La narración como una forma de construcción de identidad, realidad y colectividad produce prácticas artísticas, procesos de construcción de sentido, formas de creación artística tradicional y experiencias estéticas y socioculturales. Se trata de un poder creativo y de cohesión social, más allá de una mera forma expresiva que se limita al ámbito estético sin otras repercusiones. El mundo se configura a través del lenguaje, así como las representaciones socioculturales, identitarias y los vínculos con otros sujetos. Por ello, aparecen las comunidades de práctica, entendidas como agrupaciones espontáneas alrededor de actividades de interés colectivo que son realizadas, compartidas e impulsadas por sus miembros. Estas comunidades desarrollan *experiencias estéticas* conjuntas, es decir, experiencias en las cuales se explora: “el repertorio común de nuestros recursos atencionales, emotivos y hedónicos” (Schaeffer, 2018, p. 11), es decir, se recomponen la atención, la emoción y el placer alrededor de las prácticas artísticas, pero también prácticas estéticas y socioculturales que son al tiempo existencial y socialmente importantes.

De la propuesta de Jean-Marie Schaeffer (2018) sobre *La experiencia estética*, se retoma la discusión sobre el cambio sistemático que se vive hoy en día con la transformación de los contextos de producción y recepción del arte: ya no se trata solamente de mercados del arte locales, sino de espacios globales para para la producción y el consumo que han desatado una circulación digital a escala mundial de las obras artísticas, lo cual ha acentuado cuestionamientos sobre las nociones occidentales y tradicionalistas de definición de las obras del arte. Además, este

panorama llevó también al cambio sobre el papel del crítico como un rol diferenciado e institucionalizado para guiar la interpretación a partir de la difusión y enseñanza de “marcos categoriales y contextuales, perspectivas comparativas e históricas, pero también y sobre todo un conjunto de recursos de sensibilidad, de agudeza atencional, adquiridos a lo largo de una experiencia asidua de las obras” (p. 24). Con la multiplicación exponencial de las comunidades de recepción y práctica artística se da un proceso de apropiación del rol del crítico que se redistribuye entre los receptores quienes oscilan entre el autodidactismo que les permite construir posturas y conocimientos de las obras y las narrativas partiendo de sus intereses y gustos para profundizar en su deseo, y un autodidactismo acrítico que puede llevarlos a la repetición superficial de cánones pasajeros, de modas con calidad estética dudosa que puede llevar a una reproducción indolente de discursos y un consumo sin que medie una sensibilidad estética en directa relación con las obras.

La circulación de los discursos de las comunidades es de fácil consumo pues su instantaneidad y velocidad de circulación hacen que se viralicen sin filtros o validaciones externas. Sin otra voz que la propia y sin posibilidad de interacción o de disenso, muchos de los discursos que validan o invalidan las narrativas digitales se convierten en formas dogmáticas basadas en el entretenimiento. Cuando estas opiniones circulan partiendo de la interacción y la construcción de redes de significación externas puede darse una lectura que sí vincula tanto la experiencia individual como la colectiva alrededor de las obras y se da a partir de la relación interpretativa directa con ellas.

Un ejemplo claro es el del Fandom en el cual los foros de discusión son importantes para la circulación de información a través de dos estrategias: las trivias a partir de las cuales se juega a develar las referencias de obras clásicas (seminales) en las cuales se basan los personajes y que se supone pueden indicar tanto el pasado como el futuro del desarrollo narrativo; así, los fanáticos juegan a develar las estrategias intertextuales creativas de la obra núcleo, al tiempo que usan la información para nutrir sus propuestas de continuidad narrativa a través de obras derivadas y de expansión. De otra parte, se encuentran las discusiones en el foro que abordan principalmente diálogos en los cuales hay retos interpretativos: se encuentran procesos de explicación

metatextual a partir de la cual se establecen los aspectos de técnica narrativa, así como las digresiones del canon que plantea la obra núcleo. En este sentido, se encuentran ejemplos como el siguiente:

[A Fandom user](#) · 10/10/2016
It's interesting that he seems to take the place of Henry Clerval as Victor's close friend and intimate. Replacing one Henry with another...I'm wondering if they saw any humor in that substitution. Their relationship is strikingly similar:

Captura de pantalla de chat en el Fandom de *Penny Dreadful*. Tomada de https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Penny_Dreadful

En el ejemplo, el usuario evidencia una conexión que puede pasar fácilmente desapercibida por el lector no informado y no iniciado en la literatura gótica: en la obra original de Mary Shelley Víctor Frankenstein establece una relación de confianza con un amigo de la niñez que comparte su tortuoso camino, Henry Clerval quién muere por causa de la venganza de la creatura; en la obra núcleo aparece Henry Jekyll como un amigo íntimo y también un científico que entiende a Víctor y que comparte su afán de conocimiento y redención, mezclando así un mismo perfil a partir de dos obras diferentes, siendo la segunda *El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde* de Robert Louis Stevenson (1886). Tal enlace simbólico no podría verlo un espectador cualquiera, sino que sale a la luz como una invitación de un fanático especializado que comparte su experiencia directa con las obras seminales originales y no circula información trivial de dudosas fuentes, sino que evidencia la necesidad de conocer en profundidad los referentes literarios para poder dialogar con las otras narraciones y poder disfrutar de la calidad estética del universo narrativo transmedia de *Penny Dreadful*.

Además, como se planteaba, la circulación de la estructura de las obras en diálogo intertextual se plantea como una ruta para la predicción narrativa y el deseo de los fanáticos informados. A continuación, como ejemplo encontramos la siguiente participación en el chat del Fandom de *Penny Dreadful*:

[A Fandom user](#) · 6/6/2016
I do hope by the end of this season. Dr Jekyll transforms into Mr. Hyde, bc of Victor, who almost gets him killed by Bronalily&Dorian. Victor knows Hyde exists somewhere within Jekyll. Why else would they foreshadow Hyde as someone Jekyll has finally been able to control for sometime now, and is still waiting for his father to die. xD

Captura de pantalla de chat en el Fandom de *Penny Dreadful*. Tomada de https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Penny_Dreadful

De esta manera, se generan no solamente horizontes de expectativa alrededor del desarrollo de la serie, sino que se evidencian posibilidades de desarrollo del tejido narrativo fuera del canon, lo cual se ve en las expansiones del fanfiction en las que personajes poco trabajado en la obra núcleo adoptan papeles centrales para contar su propia historia explorando insinuaciones y vacíos narrativos de la obra núcleo desarrollada por la serie audiovisual. Así, una de las formas que adopta el potencial creativo de las comunidades en línea está en la circulación de conocimiento tanto literario (géneros y referentes de diferentes cánones literarios), como conocimiento técnico narrativo y digital que puede incidir en la apropiación de plataformas y dinámicas de gestión (crowdfunding), materialización (dibujo digital, texto de blog o fanfiction, doblaje que transforma el guion original o elaboración audiovisual, entre otros) y revisión de las narraciones derivadas.

Comunidades de práctica como contextos alternativos de aprendizaje y producción creativos

La comunidad de práctica puede concebirse más como un espacio de sociabilidad, un espacio de interacción humana, que lejos de perecer o diluirse en el mundo digital se potencia como parte de las experiencias espontáneas de colaboración que generan los grupos de fanáticos y lectores que se acercan con interés genuino, aunque no necesariamente profundo, a los universos narrativos transmediales. La comunidad de práctica se convierte en un portal, un lugar de entrada e iniciación en el que el único requisito es el interés por participar, aprender y compartir. De ahí que los roles de quién enseña y quién aprende se reevalúen, pues cada participante puede asumir los dos roles y la enseñanza no implica un lugar jerárquico fijo que se deslinda de los procesos y los roles de aprendizaje. De ahí que surja un compromiso emocional que vincula las formas de aprender y enseñar, así como las relaciones entre los miembros de las comunidades de práctica. Este compromiso emocional permite superar la obligatoriedad del aprendizaje dado en los contextos formales académicos y diluye las relaciones de poder tradicionales de esos contextos para priorizar la participación y no la transmisión, ni la recepción pasiva. De esta forma, se pasa a un

proceso en el que se apropia el saber, pues el conocimiento ya no proviene de una fuente externa y extraña, sino que se construye a través de la interacción con otros. Así, se da una lectura identificativa con el otro, con su trabajo narrativo y su conocimiento que se “siente” como si fuera propio. Un ejemplo de estas comunidades de práctica se puede ver en ArtStation en donde no solamente se encuentran trabajos de diseño, dibujo digital y animación en 2D y 3D alrededor del universo narrativo de *Penny Dreadful*, sino que, además, se transmiten directos (videos en vivo) en los cuales se realizan tutoriales para que los suscriptores de los canales y los perfiles puedan aprender a usar las herramientas tecnológicas de los dibujantes más experimentados.

En este marco, se destaca el trabajo de Étienne Wenger, *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad*, del año 2001, en el que expone unos principios básicos de la teoría social del aprendizaje alrededor de las comunidades de práctica; estos principios comprenden a) la esencia social del aprendizaje, b) la construcción de conocimiento como una cuestión participativa y de compromiso en la acción; además, plantea que c) la construcción de significado depende de la experiencia de mundo que vamos construyendo y que es lo que, finalmente, genera el aprendizaje. Finalmente, otro aspecto que resalta es que las prácticas construyen no solamente conocimiento, sino también identidad en la misma configuración de la acción colectiva.

Con ello, Wenger establece que la práctica genera simultáneamente un compromiso con la acción, con la participación y con los colectivos donde ocurre como hecho social. De ahí que las prácticas artísticas que ocurren en el seno de estos colectivos permitan compartir: marcos de referencia culturales y estéticos, horizontes de expectativa comunes y discursos que circulan para hacerse propios.

También, atendiendo a la dinámica abierta de las comunidades de práctica, éstas pueden entenderse en su multiplicidad y en su interconexión, pues como se da en el caso del universo narrativo en *Penny Dreadful* cada plataforma propone herramientas de interacción y de creación diferentes que potencian distintas habilidades narrativas (gráficas, musicales, textuales y lúdicas), con ello, aunque puedan encontrarse usuarios diferentes en cada una de ellas habrá espacios, sobre todo en las redes sociales (Fandoms, grupos de Facebook y canales de Youtube) que permiten la integración de los pequeños colectivos alrededor de la idea común de la obra núcleo que se convierte

en horizonte creativo y punto de partida del universo narrativo pues conecta las lecturas, deseos y expectativas de la comunidad global.

Hay varios aspectos que se destacan de estas comunidades y sus procesos de emergencia y consolidación en el contexto del universo narrativo en *Penny Dreadful*:

- Se trata de grupos marcados por la *informalidad*, no hay una intención explícita de generar el grupo con algún propósito institucional o académico, por lo que cuando los espacios de interacción son abiertos con el único ánimo de monitorear consumo y circulación de información para el mercadeo.
- Es normal que los usuarios terminen saliendo de los grupos y abandonando la interacción, como ocurrió con un grupo derivado del principal en Facebook que intentó la promoción de la nueva temporada de *Penny Dreadful, City of Angels* que no tuvo la acogida de la historia anterior.
- En las comunidades de práctica se “vive”, es decir, *se experimenta* en el presente de la acción y no se heredan conocimientos sin participación. No hay encuentros que se den a partir de fórmulas de interacción o de procedimientos creativos dados por creadores oficiales o consagrados, pues la concepción de la participación creativa no está orientada al respeto de técnicas o a la consagración de procedimientos que no hayan sido propuestos entre todos, probados en experiencias sucesivas y retroalimentadas por los miembros de los grupos. De tal forma que, aunque pueda haber usuarios con formación y experiencia avanzada o profunda en creación narrativa, éste debe igual someter su conocimiento a prueba y validar la pertinencia de sus propuestas con el grupo sin imposición de su voz de autoridad *per se*.
- La *autorregulación* es, en este contexto, una consecuencia de la participación horizontal, pues al no tener profesores permanentes o expertos que se ubiquen en una posición jerárquica o de poder, se requiere que la misma comunidad vaya reconociendo a quiénes pueden ocupar (momentáneamente) el lugar de guías, administradores o correctores, pero este lugar es móvil y se comparte no es de carácter individual.
- Estos procesos de práctica artística se basan en la *democratización* del acceso a los recursos, la circulación de las producciones y la participación se hace

indispensable para el mantenimiento de la creación colectiva. Se dan, así, juegos de cambios de posición y de rol creativo: se puede jugar a ser un espectador que evalúa y disfruta, pero también tomar el lugar de artista creador y viceversa. Se puede jugar a ser otro para desautomatizar las interacciones y las respuestas ante la lectura, interpretación y la producción creativa.

- Tiene intención *dialógica* pues favorece la resolución de problemas y el intercambio de experiencias para poder llevar a cabo proyectos colectivos que dependen de la interacción discursiva y la negociación.

5.3. Necesidad de una lectura crítica de las narrativas transmediales

Agustin Berti (2015) en su trabajo *From Digital to Analog: Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*, explora problemas relativos a la digitalización de la cultura y sus efectos tanto en la transformación de la noción de obra, como en estandarización y automatización de procesos de producción, consumo e interpretación. Berti plantea que puede hablarse de una *ideología de la convergencia medial*, una representación tanto estética como política que ha absorbido acríticamente contenidos, formatos y obras cuando no se ocupan de la inserción de lo tecnológico digital en contextos sociológicos, técnicos, históricos y geográficos situados. Este tratamiento acrítico deja de lado preguntas que tienen que ver con las fuerzas de poder que operan detrás de las industrias culturales y que se nutren del flujo de información que se ofrece de manera más o menos voluntaria por usuarios que dejan su rastro digital cuando se acercan a las narrativas transmediales.

Con la digitalización de la cultura el interés, la atención y las tendencias de consumo se centran “en el contexto de la estandarización de la percepción propiciada por un sensorium capitalista que normativiza la producción en términos de bienes transables (o commodities culturales)” (Berti, 2018, p. 4). Así, la producción transmedial comercial podría entenderse dentro de un sistema de consumo que se auto/retro-alimenta consumiendo y homogeneizando los datos de participación de las audiencias para producir sus propios consumidores, es decir, para generar contenidos que se adecúen a deseos que están ya identificados y que solo necesitan los productos

apropiados para ser satisfechos, no el sentido de un autor que ve una necesidad comunicativa y expresiva, sino en el sentido de un empresario que ve un nicho de mercado y se lo apropia para sacar rentabilidad aunque no haya una motivación estética, ética o sociocultural que lo motive. La motivación está en el mercado y en la ganancia.

En el caso del universo narrativo de *Penny Dreadful* los productos y narrativas comerciales y de diseño empresarial que se pueden identificar con esta lógica del estudio de mercado y de las plataformas de medición de audiencias son: el videojuego *Demimonde*, para Android y Facebook Gameroom, con cartas y rutas de búsqueda que plantean aventuras con cierto grado de inmersión y que también favorecen el coleccionismo de imágenes a través de los mazos digitales que pueden emular el proceso de narrativas derivadas parecidas a Yu-Gi-Oh!⁴⁹ o Pokémon⁵⁰. También se da el caso de los productos asociados a la Editorial especializada en producción transmedial *Titan Books*, que desarrolla tanto la colección de novelas gráficas (precuela y secuela), como la colección de clásicos ilustrados que comprende tres obras clásicas reeditadas con ilustraciones bajo el nombre de *Penny Dreadful Collection*. Estos dos subproductos, aunque con una audiencia más restringida, se concibieron como parte de las narrativas consumibles por los interesados en la continuidad de la historia núcleo y en la recuperación de las obras seminales más importantes del universo narrativo. Así mismo, se da todo un diseño de merchandising en objetos coleccionables y recordatorios de uso cotidiano y ya no estético que también se produjeron como parte del mercadeo de la obra núcleo.

Al respecto de la lógica de mercado y ganancia, Berti plantea en su texto sobre “El desborde y la imposibilidad de la crítica” (2018):

⁴⁹ Manga creado por Kazuki Takahashi en 1996 que dio lugar a una serie de anime (1998) producida por Toei Animation y se materializó posteriormente en un juego de cartas en medio físico con colecciones que expandían las historias, jugadas y reglas de las narrativas originales, así como videojuegos para diversos sistemas (Nintendo, PlayStation, Xbox, Live Arcade y PC).

⁵⁰ En el caso de Pokémon se trata de un juego creado con el propósito de conectar videojuegos (Game Boy) y Role Play Games (RPG) o juegos de rol bajo el concepto de Pocket Monsters (monstruos de bolsillo) que orienta el desarrollo de los juegos e historias del proyecto. El éxito del juego fue tal que se transformó en una franquicia con múltiples plataformas, narrativas y mercancía asociada para el consumo que sigue vigente hoy en día luego de su aparición en 1996 (tras casi 6 años de desarrollo).

Las obras transmedia se encuentran en una situación similar, oscilan entre la ideología de la convergencia y una idioglosia artística. Dicho de otro modo, las producciones transmedia presentan dificultades para ser apropiadas en los términos típicos de la industria cultural ya que cada obra/producción suele ser la medida de sí misma. También, el transmedia, si bien por lo general utiliza tecnologías digitales no resulta tan fácilmente apropiable por la gestión algorítmica de contenidos que se basa en productos altamente estandarizados, como las series o las obras cinematográficas. (2018, p. 7)

De esta manera, en un contexto que tiende cada vez más a la estandarización de obras (construcción de tipos o formatos más o menos estables) y narrativas como contenidos medibles que permiten el seguimiento de los metadatos de su consumo, las narrativas transmediales oscilarían entre esta lógica de apropiación y homogenización comercial, y una lógica anómala en la que las narraciones desbordan su proceso inicial cuando quedan inacabadas y son apropiadas para fines no comerciales por las comunidades de práctica artística. En este marco de tensiones Berti ubica el rol del participante crítico como un *exhumador*, un rastreador de linajes que logra reconstruir las rutas genealógicas de las narraciones más que dedicarse a la crítica académica de obras cerradas que puedan circunscribirse a una poética limitada o, incluso, a la producción de un mensaje estético ya terminado.

Diríamos, en el marco de las propuestas de configuración que se han hecho del universo narrativo en *Penny Dreadful*, que se trata de un viajero ya no solamente centrado en la descripción de la producción narrativa, sino un observador crítico que transita por caminos que va conformando a partir de las líneas constructivas de los textos y que puede perderse en él como un transeúnte para pescar asociaciones que lo lleven a develar caminos hacia tradiciones narrativas a partir de la intertextualidad (peregrino) o ir hacia rutas de interpretación osadas y que requieran de la comprobación de enlaces no convencionales que retan la lógica de los arquetipos narrativos tradicionales (aventurero). Así, el tránsito de lectores, tanto críticos como espontáneos, por los caminos de un universo narrativo deben darse con la conciencia de estar entre contextos ideológicamente diferentes e incluso antagónicos: unos que parten de la automatización de las narraciones a partir del uso de plataformas para su distribución e incluso para su producción (en respuesta a las posibilidades del mercado); pero de otro lado, se pueden encontrar también contextos de las artes, de las

comunidades en las cuales los discursos se producen o circulan y que tienen que ver con las asociaciones tanto culturales como lingüísticas y temáticas que marcan a estos colectivos.

En este sentido, el corazón simbólico del universo narrativo que pasa por lo fantástico, el horror y la monstruosidad, tienen su asidero en problemas y miedos muy humanos, en sujetos monstruosos renovados que siguen teniendo incidencia idiosincrática y estética en las concepciones de mundo de las comunidades de práctica artística. Aun cuando las semillas conceptuales y narrativas vengan de un contexto anglosajón que pudiera parecer limitante en el momento de apropiar los relatos, pueden encontrarse ejemplos de reelaboración narrativa en la que los arquetipos y géneros responden a cuestionamientos de comunidades en otros contextos geopolíticos. Tal es el caso de las comunidades de Fanfiction y de Facebook con los grupos y retos de discusión en los cuales se encuentra la mezcla de los relatos y personajes de la serie con referentes de la memoria tanto individual (fanáticos que cuentan su encuentro con fantasmas o sus creencias esotéricas en relación con el desarrollo de la obra núcleo para establecer nexos con su propia experiencia de mundo), así como fanáticos que incorporan en sus historias derivadas elementos de leyendas populares (monstruos y aparecidos), tradiciones regionales desde irlandesas hasta latinoamericanas (Holandés Errante y la Llorona, entre otros) que dialogan con la estructura mítica y simbólica de los personajes centrales del universo narrativo.

En esta misma perspectiva el trabajo de Claudio Celis (“Economía de la atención y visión maquínica: hacia una semiótica asignificante de la imagen”, 2017) también plantea la relación entre atención y manipulación algorítmica desde la circulación digital, con lo cual:

La economía de la atención transforma la atención humana en un mecanismo tanto de producción de plusvalía como de reproducción de relaciones de poder. Por un lado, la atención humana deviene fuente de información que es capturada y transformada en fuerza productiva. Por otro lado, la atención humana es utilizada como fuente de información estadística sobre una población, contribuyendo a la transición desde una sociedad disciplinar (basada en la individuación del sujeto en la masa) hacia una sociedad de la seguridad o control (basada en el cálculo estadístico y la gubernamentalidad). (p. 43)

En coincidencia con el planteamiento de Berti, se trataría de productos hechos para el mercado y sin configuración simbólica real, que caen en la apariencia de una obra en su simulación, pero no en un verdadero producto creativo y artístico.

Celis desarrolla su planteamiento de manera extrema, pero más allá de pensar la transmedialidad como una simple simulación artística, podríamos plantear que sus tensiones provienen de su doble naturaleza narrativa en pugna: de una parte desarrolla *narraciones individuales e individualizantes* a partir de la selección de líneas argumentales y materializaciones que dependen de cada medio para singularizar la forma de contar (incidiendo en la percepción de su calidad estética); de otra parte, hay narraciones *colectivas y homogeneizadoras* que buscan formas permanentes que puedan ser reconocibles ya sea que se vinculen a tradiciones para validarse, o para que su interpretación y consumo masivo se dé por cuenta del reconocimiento de patrones o estándares narrativos a partir del modas que impone el gusto popular. Esto tendría implicaciones en la forma de crear y de interpretar las narrativas transmedia, así como en los roles que asumen los sujetos que participan de estos universos narrativos.

La auténtica producción de sentido y comunicación debe darse desde una subjetividad que dialoga con los contextos culturales, a partir de la participación y apropiación de mundos narrativos derivados de un mismo universo transmedia. La apropiación implica asumir como propio lo elaborado por los creadores oficiales, pero no en condición de recepción indolente sino a partir de una perspectiva crítica que permite validar o rechazar aspectos y desarrollos de la narración inicial.

De otra parte, la creación narrativa bajo sujeción social implicaría la configuración de “funciones y roles que personifican la estratificación capitalista” (Celis, 2017, p. 46) en la que cada sujeto asume un papel que le es dado de antemano y que simplemente contribuye a ejecutar lo que ha sido dispuesto por la empresa de entretenimiento; para ello se usan los canales prediseñados para la *participación dirigida*: grupos oficiales, juegos propuestos por la empresa, entre otros. Este tipo de producción plantea formas de contribución orientada y prediseñada que trata de limitar la creatividad a una respuesta a partir de la copia y el modelado. Sin embargo, aún con la regulación de la participación se generan acciones creativas que escapan a este control empresarial e incluso en el marco de concursos, preguntas cerradas y

trivias que simplifican o automatizan los discursos, los fanáticos encuentran maneras para que emerja su participación espontánea y motivada por intereses no económicos.

Un último aspecto tiene que ver con un “régimen de datos” (Celis, 2017, p. 46) correspondiente a la esclavitud maquina en el cual la participación y el consumo harían parte de agendas y tendencias de análisis de información y de gustos y consumos precedentes que sitúan a los sujetos en marcos cerrados de información que los “devoran” y los llevan a lugares y prácticas que parecen espontáneos, pero son meros reflejos de sus huellas digitales. Una especie de visualización en espejo de los gustos propios que son apropiados por la economía de la red y terminan siendo consumidos como prioridades y necesidades donde solamente hay simulacros. Provocaciones para asentir o para rechazar que terminan reproduciendo información para que sea visible y consumida por comunidades cercanas. Esto implica la automatización de la narración transmedial y digital. Este tipo de automatización se distingue del concepto planteado por Lev Manovich (2005) el rededor de los principios de los nuevos medios, por cuanto éste remite al proceso de codificación numérica y adopción de una estructura modular que, aunque aparece en la construcción de plantillas y modelos de interfaces responde más a una lógica de la digitalización para facilitar la ejecución de acciones en entornos digitales; mientras que la automatización a la que se llega como resultado de la *esclavitud maquina*, retomada de la perspectiva de Celis (2017), se orienta más al uso económico e ideológicos de los metadatos para orientar la visualización, el consumo y la participación de los usuarios en la red.

5.4. Cómo leer y escribir en el espacio digital expandido y perderse en cada intento

Tal vez uno de los contextos investigativos más demandantes que han emergido de la lógica de las narrativas transmediales se ubica en la exploración de los nuevos procesos de alfabetización que subyacen a estas formas de creación narrativa. Son muchos los que han empezado a preguntarse por el cambio que opera y las características particulares de los procesos interpretativos que se dan en el contexto transmedial. Trabajos como los de Günther Kress (2005) sobre *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación* recogen la pregunta por la manera en que han

cambiado las formas, modos y contextos de la comunicación, para determinar cómo han afectado también los procesos de comprensión y de producción discursiva.

Así, la interacción a través de las pantallas y la consolidación de entornos digitales e interactivos trae consigo la superación de la lógica lineal del código escrito como modo comunicativo predominante, para pasar a la convergencia de diferentes códigos no verbales (gesto, imagen, narrativa visual, narrativa sonora) que aportan lógicas diferentes y multilineales. Esto tiene repercusiones en los procesos de construcción de significado, así como en los procesos de representación y comunicación que plantean varias tareas: de una parte, repensar qué se entiende por alfabetismo y en segunda instancia, reconfigurar lo que se comprende por lectura y escritura desde los modos discursivos que se emplean.

Al respecto de la noción de modo Kress plantea que se trata de:

Un recurso cultural y socialmente configurado para la representación y la comunicación. Tiene aspectos materiales y lleva en todas partes el sello del pasado trabajo cultural y, entre otras cosas, el sello de las regularidades de organización. Esas regularidades son aquello a lo que tradicionalmente nos hemos referido llamándolo gramática o sintaxis. (p. 62)

Se trata de procesos dinámicos de construcción de sentido que rebasan la lógica de la decodificación verbal y requieren la integración de conocimientos socioculturales de los contextos y comunidades que convergen, tanto como el reconocimiento de las formas que adoptan los textos al interior de los espacios digitales. En ese sentido, lo que antes se situaba como conocimiento previo limitado a géneros discursivos y tipos textuales (narración, descripción, argumentación, seguido del reconocimiento de cuentos, novelas, poemas, entre otros), ahora se abre también al conocimiento del diseño de las interfaces y al reconocimiento de la configuración del espacio tanto visual como interactivo. Por lo tanto, aunque las narrativas más tradicionales puedan ser entendidas en su espacio específico, medio y formato unimodal (texto en el fanfiction, audio en el podcast e imagen en las novelas gráficas, por ejemplo), en la convergencia se evidencia que los modos auditivo, visual, textual, gestual y plástico se integran y esto requiere de nuevas estrategias para entender cómo un modo dialoga con otro para llegar, incluso, a establecer formatos en los que la combinación es parte integrante de las nuevas narraciones: audiovisual, multimedial e hipertextual.

Además, en el caso de las narrativas transmediales, unidas a través de los lazos simbólicos que desarrolla el tejido narrativo, existe la posibilidad no solo de leer entre líneas y entre textos, sino también -aprovechando la modularidad de las narraciones- de recombinar para rehacer y reinterpretar constantemente.

Así, la lectura pasa a ser entendida como un proceso de *transformación interna* que “configura la subjetividad” (p. 56) y se convierte en una forma de aprendizaje. Cuando se interpreta el proceso depende no solo de reconocer la relación entre los materiales de un modo y los formatos de su combinación, sino que también está en juego la creatividad en el proceso de crear significados pues la experiencia del lector puede ser profunda en un modo y superficial en otro, pero es en la combinación creativa de sus saberes y expectativas que encuentra una resolución para la construcción simbólica. Por ello, Kress plantea que la creatividad no es un proceso limitado a la función estética artística, sino que está en los dos procesos de transformación internos y externos. Así, la *transformación externa* corresponde a la “articulación exterior de los signos” para producir nuevos textos multimodales.

Teniendo esto en cuenta el concepto de aquello que entendemos como texto también debe transformarse. En la perspectiva de los estudios de alfabetismo multimodal, Kress plantea dos caracterizaciones sobre los productos que resultan de estos procesos de combinación de modos verbales y no verbales: todos ellos deben ser considerados como textos que materializan “relaciones sociales de los participantes” (p. 66) a partir de procesos de expresión que quedan registrados en la web y que pueden ser recuperados posteriormente a su proceso de producción. Estos textos multimodales consideran aspectos relativos a quién participa, qué intenciones tiene, qué lugar comunicativo asume y si está en una posición de poder o jerárquica en relación con los demás interlocutores, además de plantear en qué medio o ámbito se produce.

Todos estos aspectos definen lo que Kress llama el *género* que para el caso de estudio parte de lo transmedial y asume lógicas propias de las plataformas en las cuales se produce cada tipo de texto, así podría pensarse en géneros textuales como: entrada de blog, infografía, relato de fanfic, producción visual de fanart, entre otros. Al unirse estos productos individuales se genera una comprensión de los mismos de forma

integrada como parte del tejido narrativo transmedial y su circulación, así como su comprensión, varían cuando entran en diálogo intertextual.

De otra parte, Kress también considera que hay un segundo recurso representacional que prioriza ya no solamente la comunicación sino “la cuestión social de «lo que está en juego», es decir, «de qué se está hablando»” (p. 66), en ese sentido, ya no se trataría solamente del texto, sino del *discurso*. En cuanto al caso transmedial del universo narrativo en *Penny Dreadful* se entrelazan diferentes discursos socioculturales que convergen: discursos de los medios mismos y su lógica interactiva y productiva; discursos del mercado y las empresas que juegan al consumo emocional y discursos que vienen de las artes, la literatura y las narraciones apropiadas por los fanáticos. Dependiendo del espacio de narración y de circulación el peso simbólico de un discurso se incrementa o disminuye en un juego de posiciones que trata de controvertir tanto la hegemonía del mercado como la de los discursos canónicos de la cultura de élites.

Pero no siempre la lógica se da en un sentido de revisionismo crítico de estas instituciones, también ocurre que hay imposturas y usurpaciones en las que actitudes y marcas discursivas de una institución o grupo social que son asumidas por otros: productores audiovisuales que operan como fanáticos, empresas que seducen a las audiencias apelando a la labor de los *community managers* en los grupos de plataformas sociales; pero también fanáticos que operan usurpando la lógica del trabajo artístico de las empresas, toman imágenes, música e ideas creativas cuyos derechos de autor no son propios y pueden terminar incluso posicionándolos como creadores institucionalizados. Así, la lógica de los roles creativos y de los discursos socioculturales no es estática, ni se determina exclusivamente por la pertenencia inicial a un campo de producción, sino que en el contexto transmedia estos discursos se adoptan, se reproducen, entremezclan y pueden llevar a un cambio de posicionamiento.

Autores como Guzmán Simón (2016) ven la necesidad de revisar no solamente los procesos y las nociones que orientan la alfabetización, sino el estudio de las *comunidades de práctica discursiva*⁵¹, por lo que a través de ellas se pueden reconocer

⁵¹ Distintas de las comunidades de práctica artística pero que comparten el mismo principio de agrupación espontánea por intereses comunes y con la finalidad de llevar a cabo procesos de aprendizaje conjuntos.

dominios de interacción comunicativa de las diferentes comunidades de fanáticos: los grupos de escritura creativa, de fanart visual tanto digital como análogo, los músicos que reelaboran a partir de covers, así como las comunidades que hacen animación en la red comparten herramientas, espacios de producción, corrección, grupos de discusión y formas de gestión económica o circulación para generar valor y monetarizar -así sea parcialmente- su trabajo derivado. En cada espacio se aprenden estrategias y formas de organización espacial del discurso que son propias del medio y del género discursivo, además se pueden ver potenciales expresivos particulares asociados a los recursos de cada modo que circula y también restricciones propias de cada lenguaje.

En este marco, la recepción también se modifica pues implica simultaneidad de la percepción y permite que sea la experiencia previa en plataformas y la transparencia de la interfaz la que guie la interacción, pero también las rutas de la interpretación. El espacio digital lejos de la lógica lineal de la escritura verbal se transforma en un recorrido por el espacio interactivo digital, inmersivo no solamente por cuenta de las estrategias y herramientas de participación, sino también por las acciones de compromiso emotivo y cultural que surgen de las comunidades y cimentan las prácticas artísticas que se gestan en estos espacios.

Así, puede plantearse que la lectura se transforma en un *recorrer* a partir de lo cual se genera la interpretación, no solo como una metáfora de la reconstrucción de un universo narrativo, sino realmente como un recorrido tan fisiológico como semiótico que se plantea como ejercicio indispensable para poder comprender los universos narrativos en toda su complejidad y su heterogénea composición. Sensaciones familiares que van amoblando el espacio y que van a configurar rutas narrativas, detonantes de memorias y procesos de anticipación que se revierten en la expansión de las narraciones.

Podría pensarse, entonces, en el tipo de procesos interpretativos que tienen lugar en la lectura y la producción de narrativas transmedia, con lo cual se reconocen:

Selección de información que puede darse por relevancia o por asociación subjetiva generando no solo recorridos de reconocimiento de campos semánticos predominantes, sino también *asociaciones* aleatorias que pueden interpretarse desde afuera como malinterpretaciones, pero podrían considerarse también parte de las

teorías momentáneas de sentido que no reproducen únicamente rutas de significado dadas por el texto, sino rutas de significado orientadas por otros factores como el deseo, la experiencia previa y las propias necesidades comunicativas. Esto raya en los límites de la sobre interpretación, pero más allá de pensarse como un simple error interpretativo, puede verse también como un proceso de creatividad en la lectura que convierte el error en detonante creativo, aunque se aleje del texto original.

Como en el caso de los Fanfiction se priorizan asociaciones sobre perspectivas de los personajes que normalmente no son explotadas por las narrativas más comerciales y las canónicas, por lo que se encuentran narraciones que expanden encuentros amorosos, amistades y crossovers, es decir, encuentros entre personajes de universos narrativos diferentes pero que pueden tener conexiones simbólicas en común establecidas por los fanáticos a través de la recuperación de los vínculos con obras seminales en común, como en el caso de los cruces entre Calibán (creatura de Frankenstein) y las hadas que pueden encontrarse en la referencia de Caliban (personaje de Shakespeare) pero no hacen parte del universo de *Penny Dreadful*.

Triturado: en el marco de procesos de fragmentación de las obras seminales y la selección de retazos el triturado transforma el material estético ya elaborado, en material crudo para ser utilizado en favor de la construcción del tejido narrativo del universo transmedial. Se trata de un proceso a partir del cual una obra se reduce a fragmentos, se edita para tomar retazos, ideas, personajes que se enlazarán de manera libre con otros fragmentos de obras seminales que configuran el origen mítico del universo narrativo. En el caso de *Penny Dreadful* la aparición de ciertos personajes que tenían potencial para relaciones profundas pero cuya historia queda apenas enunciada en las narraciones, como en el caso de: Lucy Westenra y Quincey Morris que son tomados de la obra de Drácula para dar cuerpo a la precuela en novelas gráficas y dar profundidad al trasfondo de los protagonistas, pero cuya historia no tiene continuidad en la serie o en otras producciones.



Figura 57. Izq. *Penny Dreadful*, comic book N. 04 p. 17. Lucy y Quincy combaten a los vampiros. Der. *Penny Dreadful*, comic book N. 05, Lucy es mordida por los vampiros

El desarrollo de esta micro historia plantea una resolución diferente para los personajes de la obra de Bram Stoker, pues en el libro es Lucy quien es consumida por el vampiro y es el motor de la aventura, mientras que en la novela gráfica se convierte de víctima a heroína y va en búsqueda de su amiga Mina tratando de salvarla de la creatura. El final, además, plantea un desenlace diferente también pues el amor de Lucy y Quincy se consuma y esta no perece, sino que permanece como vampiresa buscando una cura para su maldición, desapareciendo sin cerrar la historia de los dos personajes y dejando abiertas posibilidades de expansión narrativa. Así, el personaje de Lucy se mezcla con los perfiles que caracterizan a Quincey (pistolera) y a Mina (tentada por la creatura pero que no cede a su maldición totalmente). También deja una historia nueva en ciernes con su conversión en monstruo y un futuro incierto; los monstruos en la obra clásica no tienen redención posible, mientras que ella no tiene un final claro en la precuela.



Figura 58 Reelaboración y actualización de dos arquetipos narrativos de la obra núcleo.

Re-asociación: no basta con plantear que hay enlaces semánticos que construyen líneas narrativas que se vinculan con tradiciones que permanecen latentes en las obras seminales y que se hacen explícitas en las narraciones nuevas, sino que además se trata de un proceso de adecuación de los elementos estructurales de: la mitologías, las temáticas recurrentes o los

arquetipos de personajes que pasan por un proceso de recontextualización pues deben dialogar con las preocupaciones y los contextos de los actuales espectadores.

Esta reconstrucción creativa parte de la integración de fuentes, la mezcla a través de traducciones intersemióticas y una interpretación de las asociaciones que implican una filtro crítico o estético narrativo. No se limita a compilar o acumular información, sino que requiere del establecimiento de redes de sentido comunes que pueden estar tanto en los textos como en los sujetos que deciden enlazarlos.

Así, en cuanto a los procesos interpretativos y de producción discursiva, la reconstrucción creativa se da en el ámbito de la reelaboración de sentido e interpretaciones, pero también podría integrar los procesos de participación creativa y artística en los cuales la selección de información y contenidos, el triturado y la degradación creativa, así como la reasociación de tradiciones, puede hacer emerger nuevas narraciones que hagan parte del tejido narrativo de un universo transmedia.

5.5. Docentes como exploradores de mundos literarios y estéticos

Aún el estudio de las narrativas transmediales está más circunscrito al ámbito de creadores especializados o a estudios que tienen que ver con la comprensión de procesos narrativos, artísticos, comunicativos digitales o incluso técnicos, pero solo a

partir del impacto en la alfabetización se ve la necesidad de abordar, también, el contexto educativo como prioritario para la producción, circulación y estudio de lo transmedial. Por ahora, los planteamientos se han centrado en la reconfiguración de lo que se concibe como alfabetismo digital, multimodal y transmedial, pero sigue en desarrollo el rol del docente en el marco de este nuevo contexto, en consideración a que desde la enseñanza de la literatura y el lenguaje se pueden abordar las narrativas transmedia como un fenómeno estético, experiencial y comunicativo.

En primera instancia trabajos como los del colectivo de investigación de *Transmedia literacy* (2020, <https://transmedialiteracy.org/>) abordan la sistematización de experiencias de aprendizaje autónoma a través de la tecnología y su desarrollo fuera del aula, para proponer apropiaciones pedagógicas intencionadas que lleven a provechar dentro del aula las habilidades culturales, sociales y tecnológicas relacionadas a las narrativas transmediales.

Se trata de un proyecto interdisciplinario que arroja líneas iniciales de trabajo que proponen como competencias a desarrollar en el ámbito escolar: Gestión de Contenido, Ideología y ética, Gestión individual, Medios y tecnología, Narrativa y estética, Performatividad, Producción, Prevención de riesgos y, finalmente, Gestión social. La agrupación aún plantea dudas sobre denominaciones que parecieran abordar dimensiones de aprendizaje más que habilidades observables o acciones reconocibles, sin embargo, más allá de eso plantean hallazgos a partir de la participación de grupos focales que contribuyeron en el planteamiento de las competencias y de los procesos a desarrollar.



Figura 59. Gráfico de competencias y estrategias para el desarrollo del alfabetismo transmedia en la escuela.

En este contexto investigativo, las aplicaciones en el ámbito educativo parten no solamente de pensar actividades y diseñar estrategias para empalmar contextos informales y formales de aprendizaje y enseñanza colaborativa, también sitúan a los docentes como exploradores de mundos literarios y estéticos, quienes pueden establecer una conexión intergeneracional aprovechando la lógica intertextual y multitemporal de las narrativas transmediales. De esta manera, los docentes pueden potenciar y propiciarse de un rol creativo y participativo en el espacio convergente de las narrativas transmediales.

Si uno de los retos de la enseñanza en los entornos digitales y transmediales está dado por el choque de imaginarios, referentes culturales y experiencias estéticas, el espacio social horizontalizando de un universo transmedia le permite al docente dejar su lugar de seguridad y autoridad, para establecer territorios compartidos de exploración. Espacios de experimentación en los que todos puedan contribuir a la exploración y reconstrucción de rutas que establezcan lazos significativos entre tradiciones literarias, producciones culturales y mediáticas, así como caminos que materialicen el tejido narrativo.

Las habilidades que se construyen no son solamente individuales o cognitivas, sino también colectivas a partir de las necesidades de expresión y narración. Igualmente, a partir del relacionamiento social se construyen formas de cooperar con otros, generar procesos de corrección y aporte, pero también de influencia mutua y desterritorialización de las relaciones de enseñanza y aprendizaje.

Así, la lógica de la ruptura jerárquica y la convergencia que se da en las narrativas transmedia se traslada al ámbito educativo, dinamizando procesos, espacios y sujetos que intervienen en este contexto. Por ello, el aprendizaje se sitúa como una

labor cada vez más consiente y práctica, nacida de la necesidad de hacer con otros y aprender de ellos, pero también de evaluar qué necesita cada uno para insertarse en una comunidad de práctica ya no artística sino pedagógica. Aprender con otros y a través de la experiencia es indispensable para aprovechar estos nuevos contextos mediáticos y socioculturales dentro del ámbito escolar formal.

También puede pensarse en un aprendizaje que surja y se potencie desde la comunicación digital y la participación creativa: así la interacción a partir de diferentes lenguajes establece un valor implícito de creatividad y de reto que lleva a apropiarse de diferentes tecnologías y estrategias expansivas e interconectadas de los universos transmedia para aprender a articular, rescatar y renovar su experiencia y la de otros para construir conocimiento conjunto.

A esta exploración sobre el cambio en la apropiación del conocimiento que se da en las narrativas transmedia, se vincula el concepto de lo *enciclopédico* como fenómeno cultural y técnico (Murray, 2012) que remite inicialmente al potencial de almacenamiento del medio digital y la promesa de ser un mundo de conocimiento, ya no solamente pensándolo como un repositorio de memoria e información, sino como un lugar para el encuentro de experiencias y de trayectorias del sentir, el hacer y el saber. Así, la noción de enciclopedia desarrollada por Murray puede establecer diálogos con la concepción de *oralitura* en Walter Ong (2006), entendiendo esta última como una forma popular y familiar de transmisión y preservación del saber intergeneracional, que integrada al contexto digital puede desarrollar el potencial que tienen los medios digitales desde su uso cotidiano, informal y masivo, a partir del cual no solamente se convierten en espacios de entretenimiento o consumo indolente, sino que son espacios socioculturales que pueden llevar de lo informal a lo formal y pueden dinamizar las maneras en que construimos, transformamos y renovamos tradiciones. Ante todo, la construcción de saber conjunto es la que ha permitido su apropiación pues lo que no se considera propio se pierde en la memoria, en este caso, se pierde en la inmensidad de la red.

Finalmente, en cuanto a la estructura propuesta para la descripción y análisis de la composición de la narrativa fantástica transmedia en *Penny Dreadful*, se ve la posibilidad de trasladarla como herramienta para la implementación pedagógica. La

estructura del universo está estrechamente vinculada con la recuperación de obras seminales y el establecimiento de relaciones entre éstas para crear una nueva obra que sirve de núcleo y permite la expansión narrativa. De la misma manera, los procesos de escritura en el aula (tanto de ficción como de no ficción) implican investigación, documentación y organización que podrían relacionarse con el diseño de un universo narrativo. La diferencia entre estos procesos de preescritura transmediales con los que se dan en el marco de textos lineales y en contextos impresos, está en que el diseño transmedial está hecho para potenciar textos múltiples, multiformes e interrelacionados, mientras que muchos de los ejercicios de aula consideran prioritaria la escritura en solitario y la lectura como un proceso que aún se desarrolla privilegiando el proceso individual. En este sentido, la interpretación y la lectura orientada desde los contextos de las narrativas transmediales se centra en la transtextualidad, la participación y la socialización colectiva, con lo cual se contribuiría a hacer la lectura un proceso de apropiación sociocultural, creativo y colectivo.

Conclusiones

El estudio de los procesos creativos que intervienen en la configuración de una narratividad fantástica transmedia, como una forma de narratividad emergente en la investigación doctoral, permitió desarrollar los cuatro objetivos de indagación propuestos inicialmente alrededor de: a) la construcción de un marco conceptual articulado que permitiera el análisis y caracterización de una narratividad fantástica transmedia; b) la identificación de las características del universo narrativo en *Penny Dreadful*; c) la identificación y análisis de los procesos creativos que emergen en la conformación del universo narrativo de *Penny Dreadful*; así como d) el reconocimiento y caracterización de las prácticas artísticas que configuran una nueva experiencia estética alrededor de la narratividad fantástica transmedia.

En cuanto al primer eje de exploración desarrollado en *la construcción de un marco conceptual articulado*, se utilizó una perspectiva interdisciplinar en la que se articularon perspectivas clásicas de la literatura, la lingüística estructuralista y la narratología, así como acercamientos a la semiótica, el arte verbal y a miradas de la narratividad transmedia desde las teorías de la comunicación en medios digitales, todas alrededor de las funciones socioculturales, comunicativas y expresivas que convergen en el universo narrativo de *Penny Dreadful*.

Esta exploración situó su desarrollo en la consolidación de un “giro narrativo” como un posicionamiento de la narración (como práctica social) y la narratividad (como capacidad para producir o habilidad para crear narrativas) que cobra cada vez mayor importancia en el ámbito de las ciencias humanas y en los contextos de producción artísticos. Más allá de pensar estas dos categorías como restringidas a la literatura o al lenguaje verbal, se evidencia que confluyen en una función de ideación y construcción de mundos posibles que parte de la integración de códigos y que cobra cada vez mayor importancia en los medios digitales. Así, comunicar, expresar y crear en estos medios pasa no solamente por la construcción de intercambios sígnicos, sino por la producción de discursos heterogéneos en los que las voces hegemónicas se ponen en tensión con los deseos, conocimientos y necesidades de las comunidades que participan de la construcción de mundos en el espacio digital.

En este sentido, se encontró que era imprescindible realizar una interpretación de las prácticas creativas llevadas a cabo en un universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*, a partir de apuestas conceptuales interdisciplinarias que facilitaran la descripción y el análisis de la estructura, el horizonte de sentido y el andamiaje creativo. La revisión de diferentes vertientes de lo narrativo, así como sus funciones predominantes, permitió encontrar dos rasgos comunes que se potencian en el espacio digital:

- 1) La narración es entendida como una creación colectiva y como una experiencia compartida que le da forma al pensamiento humano, por lo cual está marcada profundamente por la subjetividad y por una capacidad imaginativa que se materializa en la habilidad para construir mundos (simbólicos, estéticos, políticos, etc.).
- 2) La narración es vista como una construcción polivalente, en lo cual se destacan las *teorías momentáneas de significado* que le permiten al espectador o receptor de la misma, generar versiones de las narrativas e ir comprobando, modificando o eliminando sus expectativas sobre éstas. Dicho proceso permite que de la expectativa interpretativa se pase luego a la experiencia creativa con la elaboración de relatos propios y nuevas versiones que interactúan con las necesidades y el contexto de las comunidades.

En este marco de discusión sobre la naturaleza de la narración, se evidenció que ésta no parte de una estructura estable y lineal, sino que se ve en ella el germen de una estructura móvil, adaptable y cambiante. Por ello, en la lógica de la construcción estética y sociocultural de la narración se ve un énfasis en los procesos de apropiación (que son múltiples y pueden generar expansiones). Así, con la constante mutabilidad de lo narrativo se favorece la experimentación y la heterogeneidad, más que la consolidación de formas acabadas, canónicas y estáticas.

Esta indagación permitió reconocer la narración como una estructura de pensamiento que ha permeado en diferentes comunidades, contextos epistemológicos y temporalidades. Además, la narración puede ser vista como una producción empática, participativa y capaz de acercarnos a formas diferentes de saber, al tiempo que es

reticente a representar una sola construcción de verdad, por lo cual permite y requiere de la constante elaboración de versiones para construir mundos posibles. Esto lleva a pensar que el aspecto creativo de las narrativas está dado en la interpretación y en la cooperación del lector.

También se destaca el carácter dinámico y heterogéneo del diálogo entre tradiciones y producciones que buscan comunicar nuevas necesidades expresivas y creativas en el marco de los medios digitales. Este aspecto le da un carácter *proteico* a la narrativa, es decir, le permite cambiar de formas expandiendo sus funciones socioculturales. De lo anterior resulta una heterogeneidad de medios, tradiciones culturales y lenguajes que convergen alrededor de principios comunes de estructuras históricas de la creación narrativa (unidades de composición y lógicas combinatorias de esos elementos), que se actualizan y dinamizan en los diversos tipos de narración.

Las propiedades del género emergente resignifican los aspectos relativos a la estructura narrativa en el contexto de la transmedialidad. Así, se identificaron dos rasgos desde lo fantástico que pueden dialogar con los principios de los medios digitales: de una parte, lo fantástico es *multitemporal* pues no se da una superación de tradiciones sino una amalgama y una incorporación de discursos sobre la complejidad de la realidad que se entrecruzan y se reelaboran constantemente; de otro lado, tiene una *estructura compleja* en la que nociones que están normalmente separadas (real-irreal, normal-anormal, entre otros), e incluso se perciben como opuestas, conviven en tensión para permitir la construcción de versiones múltiples de lo real, versiones que no se eliminan unas a otras sino que se presentan como posibles y simultáneas.

Las funciones de la narración que antes parecían claramente diferenciadas, ahora se interconectan, así como las unidades de análisis narratológico se reconstruyen no para cambiar en su significación de base, sino para adaptarse a las condiciones de múltiples códigos que confluyen. Así, nociones como las de sujeto narrativo, sintaxis de la narración y formas de la enunciación que intervienen en la comprensión de la perspectiva narrativa pasan de ser meramente textuales a plantear equivalentes en la relación con lo visual, lo sonoro, lo audiovisual y lo plástico. En este sentido, las formas que adopta lo fantástico y las que va adoptando con el tiempo la narración transmedial,

dialogan por su carácter tanto interdisciplinario como interdiscursivo basados en procesos constantes de adaptación y derivación.

Por eso, en el ámbito de esta investigación se consolida la noción de *narratividad* entendida como una propiedad textual que permite plantear universales narrativos a partir de modelos o sistemas subyacentes, que para el caso de estudio se traduce en el reconocimiento de una *narratividad fantástica transmedia* en la que se unen aspectos de las narrativas tradicionales, las narrativas digitales y transmediales, así como características de las narrativas fantásticas. Estos ejes de organización permiten entender los procesos de configuración de un universo simbólico y narrativo, así como evidencian las formas de tejido narrativo que permiten su expansión, diseminación y circulación.

El estudio de esta *narratividad* demandó la identificación de sus características, dadas por la multiformidad de los lenguajes y medios que se enlazan en su configuración, su transtextualidad y la transmedialidad que permite una ecología integrada de medios tanto digitales como análogos alrededor de procesos creativos y participativos de apropiación, reelaboración, postproducción, actualización y revitalización de discursos y tradiciones.

A partir de esta caracterización inicial se pudo establecer qué procesos creativos emergían de los diferentes ámbitos de la narración (digitales y análogos) y cuáles de sus características se relacionaban con la potencia de la estética de lo fantástico integrada a la transmedialidad como un catalizador, un espacio para la convergencia y sinergia, ya que con sistemas narrativos que operan de manera segmentada o independiente las narraciones se quedarían en el lugar común de un solo lenguaje o de un solo canon estético; pero al darse la relación entre sistemas narrativos y al resignificar las características de la *narratividad*, estos sistemas convergen de formas inéditas que permiten la aparición de formas, estructuras y visiones nuevas de la *narratividad*, como ocurre en el caso de la unión entre lo fantástico y lo transmedial en *Penny Dreadful*.

En cuanto al segundo objetivo referido a *la identificación de las características del universo narrativo en Penny Dreadful*, inicialmente se realizó un proceso de revisión del concepto tradicional de obra, para lo cual se partió de la consideración sobre su

carácter multimodal y abierto en producciones contemporáneas, así como del tipo de relaciones que se privilegian en los procesos creativos que se llevan a cabo en el contexto de los medios digitales. Estas relaciones en los contextos digitales enfatizan en lo multilineal y asociativo. De ahí que puedan establecerse diálogos entre las concepciones de narrativa y obra multiformes y convergente. Este abordaje permitió definir procesos que se destacan en la construcción de las narrativas transmediales entre los que se encontraron la digitalización y la remezcla como formas para *adaptar, apropiar, refundar y resignificar tradiciones*.

Muchas obras artísticas en el espacio digital están hechas para potenciar la participación del espectador como una forma de entender la creación de manera colaborativa y desde una acción distribuida en la que no hay un control total de un solo sujeto. Por ende, la actividad creadora pasa a ser pluridisciplinar y transversal al manejo de diferentes lenguajes. Se evidencia que el concepto de obra mantiene una doble naturaleza que se acentúa en las narrativas transmedia y tiene que ver con su carácter individual y social. No solamente en términos de cómo una obra artística puede vincularse con la comunidad a la que pertenece el artista, sino del por qué los procesos constructivos de una obra son cada vez son más explícitamente colaborativos y grupales. Por lo tanto, el relacionamiento se convierte en un factor determinante para entender la manera en que se transforman y reconstruyen las obras para llegar a concebirse como universos narrativos en el espacio de producción digital.

El planteamiento del concepto de traducción intersemiótica entre narraciones, formatos y lenguajes que se fortalecen en la intertextualidad y que se sitúan en perspectivas de obras artísticas entendidas como abiertas y caleidoscópicas, permitió situar la noción de obra desde una mirada abierta, múltiple e inacabada. En este tipo de obras los participantes tienen un rol activo, considerado en el marco de las teorías de la recepción. En este sentido, más allá de perderse el concepto de obra se le incluye y se pone en relación con nuevas posibilidades del mismo, contenidas en el concepto de *universo narrativo transmedia*, en el que grupos de obras interactúan para construir un andamiaje creativo y simbólico que es potenciado por los medios digitales.

Se construye una estructura de obras y de relaciones que se entrelazan, en las que se reconocen grupos de narraciones con funciones diferentes: unas obras *seminales*

que aportan a la construcción de la mitología y de donde se recuperan arquetipos narrativos; una obra *núcleo* que articula las estrategias de expansión y actualiza referentes en una narrativa que deja vacíos e invita a participar; para culminar con obras de *expansión* que materializan nuevas rutas y expanden la obra núcleo a partir de distintos tipos de contribuciones que transforman y reconstruyen el universo narrativo. Este planteamiento surgió de una adaptación de propuestas precedentes y en énfasis construido en las obras derivadas, que se abordó en la investigación, a partir de lo cual se pueden plantear unas etapas de la construcción del universo narrativo (etapa de nacimiento del horizonte de sentido, etapa de nacimiento de la obra que permite la transmedialización y etapa de diseminación y expansión narrativa); esta estructura de etapas más allá de responder a una linealidad, supone que hay momentos constructivos que permiten la aparición tanto como el desarrollo del universo narrativo, pero además, se plantea como posibilidad, pues pueden presentarse nuevos momentos de inclusión de obras que permitirían ampliar el horizonte simbólico o expandir la misma obra núcleo, como se dan en los procesos de serialización.

Esta estructura compleja se sustenta en un proceso de *subcreación*, que se definió como un proceso de derivación de un mundo secundario a partir de uno primario, este último aportaría: el contexto, el marco de tradiciones, los elementos de composición narrativa y las obras artísticas que entran en diálogo, así como propuestas de géneros fantásticos específicos que se recogen para potenciar nuevos mundos que expanden un universo narrativo y simbólico. Ya en el marco de *Penny Dreadful* se integran, además, las posibilidades de la narración transmedia, por lo que no solamente se crea derivando unas historias de otras, sino que también se *trans-crea*, es decir, se realiza un proceso de transposición creativo en el que se asocian obras, fuentes, medios, sujetos creativos y contextos digitales de manera intermedial, multilineal e intertextual, tanto dentro como fuera del universo fantástico transmedia. Así, esta *transcreación*, que se propone en la presente investigación, se considera como la base general de los procesos creativos que tienen lugar en el universo fantástico transmedia, por cuanto no se trata de un proceso único ni homogéneo, sino de una red de posibilidades que se van actualizando a partir de los intereses, deseos y experiencias creativas e interpretativas de los participantes en la construcción de una narrativa transmedial.

Dada la complejidad del tejido narrativo resultante, se propuso la noción de *universo narrativo*. Este concepto enfatiza en el universo entendido como un sistema operativo, una estructura abstracta que da el horizonte de expectativas y los referentes de narración en los que laten potenciales que pueden ser materializados en diferentes obras y narraciones. Además, el universo está marcado por su constante expansión y desdibujamiento de límites. En concordancia con él, se propuso el concepto de *mundo narrativo* como recorrido potencial, como trayectoria que reconstruye una ruta de exploración y permite concretar múltiples miradas del universo que en su totalidad es inasible, pero que se convierte en el punto de partida de la creación transmedial. Cada ruta plantea que el participante viaja conectando obras y estructuras narrativas a través de sus intereses que están marcados por experiencias previas alrededor de la estructura simbólica del universo narrativo potencial. Cuánto más se conozca sobre las obras seminales, más conexiones y rutas podrá establecer. Asimismo, cada vez que ingresa en el universo narrativo puede reconstruir su recorrido a partir de la interacción que desarrolla con otros y que contribuye a construir su propia perspectiva del recorrido de la narración.

Con estos planteamientos sobre narratividad y la reformulación de las concepciones de obra y universo, se dio soporte para abordar el tercer objetivo de investigación en torno a la identificación y análisis de los procesos creativos emergentes. Así, se logró realizar el proceso de análisis de una de las rutas posibles de recorrido por el universo narrativo en *Penny Dreadful*. Como resultado se propuso una caracterización tanto de los procesos, como de las creaciones de los sujetos que participan en su construcción. Dicha interpretación se realizó teniendo en cuenta los siguientes factores: plataformas abiertas y de cooperación espontánea; plataformas cerradas y orientadas por la lógica empresarial; potencial de las interfaces en el reconocimiento y delimitación de prácticas artísticas que tienden a la apropiación por parte de las comunidades de práctica; también se evidenciaron procesos creativos con diferentes niveles tanto de profundidad como de calidad estética, dependiendo del perfil de trabajo de los fanáticos y su experiencia profesional, su formación artística o la fortaleza de sus comunidades de aprendizaje.

Entre los hallazgos se destaca que cada tipo de plataforma orienta *diferentes procesos de creación y de interacción creativa*, ya sea que se centren en la participación creativa como en el caso de los espacios de fan art (Fanfiction.net, Behance, ArtStation, entre otros); en la participación dirigida u orientada por la empresa de entretenimiento, como ocurre en el caso de los modelos de narración (infografías, gifs, concursos de ilustración) que se centra en procesos de copia, imitación y semejanza; o que se centren en la participación lúdica a través de los juegos de cartas y recorridos que permiten improvisar narrativamente y competir con otros.

Fue importante repensar el alcance de los procesos creativos pues se pudo reconocer que estos partían de prácticas con diferentes niveles de profundidad tanto en el manejo de las técnicas, como en el de los saberes desde los lenguajes de las artes y desde el conocimiento y apropiación de las herramientas digitales. De esta forma, crear se torna en un proceso complejo y multiforme que no se queda en la visión tradicional del genio o del talento, sino que pasa por el deseo, la aceptación, el ejercicio y el hacer con otros.

Estos tipos de participación llevaron a proponer diferentes niveles de creatividad, pues cada proceso creativo implica formas de conocimiento y de apropiación que enfatizan en aspectos diferentes: en la expansión del universo narrativo; en la producción de un compendio de conocimiento enciclopédico colectivo y dinámico; en la producción de obras y productos que propician formas de interacción como ejes de la consolidación de las comunidades; y en el aprendizaje cuando la práctica artística se orienta a la demostración de habilidad técnica y se utiliza para la aprender con otros y aprender de manera autónoma; finalmente, también se puede enfatizar en el nivel lúdico, en el que se prioriza la interacción ritual y el disfrute de la inmersión.

En este marco, la participación creativa puede darse de manera consciente, inconsciente, colaborativa, involuntaria, pero también de manera emotiva y subversiva cuando se orienta a prácticas de apropiación, postproducción y remix en las que la deconstrucción de obras precedentes permite su reelaboración y su transformación en algo nuevo. La liminalidad de los participantes se evidencia pues pueden asumir unos roles u otros a partir de sus deseos y sus necesidades (expresivas, comunicativas y de

aprendizaje). Con ello, el carácter heterogéneo y múltiple de la participación creativa se traslada a los participantes que se caracterizan por esa naturaleza dinámica y cambiante.

A partir del análisis, se reconoció que, en ciertos contextos de circulación, el merchandising puede desarrollar una función participativa a través de la comunicación narrativa. Este tipo de comunicación se entiende como una forma de completar, interpretar e interactuar a partir de los objetos coleccionables que permiten que los participantes recuperen partes de la información narrativa de las obras y puedan consolidar características estéticas relevantes de la estructura de lo fantástico. Así, el merchandising dado en páginas del cómic usadas como afiches, las figuras de los personajes o el juego de cartas de póker, evidencia un acercamiento a la consolidación de los arquetipos de personajes, se encuentran objetos que detonan el reconocimiento de tradiciones, así como espacios e historias conectadas. Esta comunicación puede convertirse en el detonante de respuestas narrativas como en el caso de los juegos de rol, o pueden generar réplicas a participaciones de otros miembros de las comunidades, pero dicha respuesta creativa no sucede siempre pues depende del grado de apropiación que tengan los usuarios.

De otra parte, los miembros de las comunidades no solamente aprenden desarrollando procesos de apropiación de prácticas artísticas, sino que también establecen sus propias categorías de validación estética y generan reglas de interacción y autorregulación dentro de los espacios de comunidad. Se evidenció que hay diversas formas de participación: el usuario de las redes puede ser un fanático, un artista en proceso de formación, así como un espectador tradicional que entra a un espacio atraído por la curiosidad y puede, allí, asumir nuevos roles y formas de recepción activa. De esta manera, se transforma en un *sujeto creativo liminar*, cambiante, potenciado a través de tensiones que no se solucionan, sino que lo sitúan en un lugar de confrontación que aprovecha y mantiene: controvierte el canon narrativo y artístico; puede cambiar el consumo económico indolente; se da cuenta de la automatización de su propia acción creativa e, incluso, puede pasar de ser un aprendiz a un maestro para otros. Estas tensiones lo ubican en una constante lucha por acceder a la tecnología, a la

producción y circulación de discursos propios, por lo cual trata de tener reconocimiento emotivo y simbólico en el marco de las comunidades en las que participa.

De otra parte, se identificó la constante tensión entre participación creativa y consumo, tensión que llevó a ver horizontes de apropiación de los roles creativos y la posibilidad de horizontalizar las relaciones de poder y reconocimiento. Pero también, esta tensión puede orientarse a un consumo superficial en el que el interés y el deseo hacen parte de la dinámica de consumo cultural promovida por las empresas de entretenimiento. En este contexto de tensiones simbólicas, económicas y culturales, los participantes diluyen su identidad y la transforman constantemente a partir de sus trayectorias de participación que los convierten en *sujetos liminares*: entre el juego, la imitación, la copia, la colección, la usurpación, el encargo y el aprendizaje colectivo y autorregulado.

La horizontalización se da a partir de imitaciones, usurpaciones, separaciones y cambios de comunidad que van dando cuenta de la pugna entre: artistas consagrados, artistas que trabajan en las empresas culturales, artistas novatos que aspiran al reconocimiento de su obra o al acercamiento con la industria del entretenimiento; así como fanáticos de diversa índole (académicos, experimentados e incluso neófitos) quienes tratan de cotidianizar el trabajo artístico como una práctica sociocultural que ellos mismos pueden realizar y no solo consumir.

Con ello, se evidenció que las formas de participación creativa aprovechan las características narrativas técnicas de las plataformas. Algunas se centran en apropiaciones de imagen, otras en el sonido, otras en la animación y otra en la narración textual, poniendo a disposición de los usuarios las posibilidades de la automatización para que los procesos de edición y creación sean más cercanos a los participantes y no se sitúen como un privilegio de los artistas tradicionales. Es de destacar que a partir del recorrido por diversas plataformas se presentan tres insistencias generales sobre la expansión narrativa, pues esta se sitúa en la reelaboración de personajes, la respuesta a vacíos argumentales de la obra núcleo o las obras seminales; así como el encuentro y la construcción de narrativas inéditas entre personajes (tanto de la tradición fantástica, como originales o nuevos) pertenecientes al universo narrativo o a otros universos recuperados intertextualmente por los fanáticos.

Finalmente, el capítulo tres plantea que es en la conexión y la relación que se fortalecen los procesos de creación pues se trata de mantener diálogos con diversas tradiciones culturales y estéticas que convergen en el universo fantástico transmedia. Con ello, la experiencia estableciendo estas conexiones crea cierta competencia narrativa transmedial que sustenta las trayectorias de creación tanto de individuos como de colectivos.

En cuanto al cuarto y último objetivo relativo al *reconocimiento y caracterización de las prácticas artísticas*, se plantea la emergencia de una *experiencia estética* propia de la narratividad fantástica transmedia, que se centra no ya en la concepción de trabajo artístico formal y regulado, sino que aparece relacionada con prácticas artísticas que no buscan obligatoriamente reconocimiento económico o institucional. Estas prácticas son también prácticas socioculturales alrededor de la consolidación de identidades, comunidades y memorias compartidas. Por ello, se desarrollan tres tipos de temporalidades que oscilan entre *el tiempo de la tradición*, en el que se identifican y vinculan tradiciones estéticas y culturales de comunidades pasadas; un *tiempo presente de la colectivización* que supone un ejercicio de inserción en una comunidad de práctica artística ya sea aprendiendo de la colectividad para pertenecer o enseñando para dar continuidad a los grupos y a su producción. Y un *tiempo de la ruptura y el desequilibrio* que permite la transformación, el cambio y el disenso, con lo cual la tradición es reinterpretada o controvertida y esto se transforma en un eje de creación. Estas temporalidades de la acción creativa no se dan de manera lineal ni se suceden de forma mecánica, sino que se constituyen en momentos que circulan entre sí y se ponen en tensión para dar cuenta de la complejidad de la interacción creativa y de la convergencia como práctica cultural.

Así, la experiencia estética que se plantea tiene un eje relacional, un centro que se potencia en la conciencia receptiva multitemporal, intertextual y multimodal, que se materializa en la capacidad de explorar el quehacer artístico desde dos tipos de prácticas: en el hacer autónomo y en el hacer con otros, lo cual marca la distancia de las narrativas tradicionales, con las narrativas transmedia.

Estas prácticas que se desmarcan de la institucionalidad y la academia se establecen como formas desterritorializadas: decididamente fuera de los cánones de

autenticidad tradicionales para las obras de arte. Por ello, aparecen nuevas maneras de validar la calidad de las narrativas, a veces se sitúan en términos de la importancia emotiva para una comunidad; otras veces está en la demostración de apropiación del saber narrativo o tecnológico, pero en todos los casos se sitúa en relación con las comunidades, sus jerarquías, sus necesidades expresivas y formas de validar repertorios creativos (digitales, narrativos y socioculturales).

Este tipo de experiencia estética posiciona la validez de prácticas como la usurpación, la simulación, la apropiación y la copia, como formas de destrucción creativa que implican pérdida de poder para los creadores tradicionales, al tiempo que los participantes de comunidades digitales consolidan una ganancia simbólica en sus prácticas, desplazando la ganancia económica predominante en las industrias del entretenimiento que buscan aprovechar la transmedialidad como estrategia puramente comercial.

En un último sentido, la experiencia estética se reconoce ligada al contexto de la narrativa fantástica. Por ello, esta investigación propone la emergencia de una *estética de la ruptura* en la narrativa fantástica transmedia que se sustenta en el cuestionamiento de tres nociones centrales para la representación de la realidad que son asumidas por lo fantástico: el sujeto, el tiempo y el espacio. La narrativa fantástica se fundamenta en incertidumbres, versiones múltiples de un mismo hecho en la narración y exploraciones que defamiliarizan y controvierten la estabilidad de las narrativas convencionales, lo cual permite el diálogo entre lo fantástico y lo transmedial. Así, la estética de lo fantástico en el contexto de las narrativas transmedia está marcada por la experimentación y la ruptura de límites; es una lógica de lo demoníaco y de la subversión que acentúa la alteridad como eje de representación. Lo fantástico constantemente desborda los cánones y tradiciones, y potencia la transformación que caracteriza a las narraciones transmediales.

En este contexto de relación entre narrativa transmedia y estética de lo fantástico se recuperan las experiencias de creación colectiva y de autorregulación que ya se venían gestando en comunidades de escritura antes de la eclosión de lo digital. Dichas experiencias han estado en diversos contextos de la literatura fantástica como es el caso del Circulo de Lovecraft o de otras cofradías narrativas alrededor de la obra

de Tolkien, e incluso alrededor de obras y autores de la literatura gótica inglesa que han desarrollado múltiples obras en colaboración como en el caso de Mary Shelly, Lord Byron, John Polidori y Percy Bysshe Shelley, quienes generaban dinámicas de escritura colectiva en las que las historias se conectan en el universo del terror pero cada autor plantea su propia propuesta creativa. Partiendo de estas experiencias que se sitúan en el pasado del género, pero se recuperan y se actualizan en el contexto digital, se propone lo fantástico no solamente como una apuesta estética, sino también como un marco de prácticas socioculturales que mantiene una relación de ruptura, reinterpretación y tensión con la realidad. Esta situación que es aprovechada por la narración transmedia para favorecer la expansión narrativa que no tiene que ser de continuidad con una obra canónica, sino que puede situarse como una versión alterna o una simultánea con la narrativa obra núcleo de un universo narrativo fantástico transmedia. Así, lo fantástico no se sitúan como un modelo o una estructura fija que sitúa la narración como una fórmula de éxito y consumo, sino como un espacio de construcción narrativa marcado por la incertidumbre, la reinterpretación y la insatisfacción, que operan como motores de la creación. Por lo cual se trataría de una intensión expresiva demoniaca que sintetiza contrarios, favorece las tensiones y sitúa la desviación como una forma para narrar, crear comunidad y consolidar la alteridad.

Finalmente, en la investigación se vio la necesidad de hacer una última exploración sobre desarrollos potenciales de las narrativas fantásticas transmedia. Este recorrido de posibilidades se planteó en el capítulo quinto alrededor de tres aspectos: a) la *transformación de los valores estéticos* para la validación de las prácticas artísticas, que enfatizan en procesos de postproducción y participación creativa; b) el reconocimiento de *contextos alternativos de aprendizaje* en los que se desarrolla el potencial que tienen estas narrativas para la consolidación de comunidades de práctica y el aprendizaje colaborativo. Y c) la indagación de *nuevas formas de alfabetización* que permiten abordar nuevas maneras de interpretar y producir discursivamente en contextos multimodales, potenciados por los entornos digitales.

En cuanto al primer aspecto, se esbozó el surgimiento de nuevos valores estéticos que aparecen con estas narrativas que no responden a la lógica de tradiciones culturales y estéticas fijas. Estos universos narrativos se ubican como construcciones

dinámicas que se aprovechan de la semejanza, la copia, la imitación, la colección y la circulación sin ánimo de lucro, todas dinámicas del deterioro y de lo efímero que le apuntan a la usurpación de los valores de calidad narrativa y validación que se toman de las obras tradicionales y se redistribuyen en comunidades de práctica creativa.

En la medida en que se consolidan las comunidades de práctica artística, éstas validan procesos de aprendizaje que sitúan su valor en la experiencia. El saber se recupera del hacer, por lo que la participación es lo más importante para consolidar los grupos y aprender con y en ellos. Esta perspectiva conecta a las comunidades como espacios para la interacción, la construcción, el diálogo y no simplemente para el consumo. Por ello, se requiere igualmente de nuevas formas de lectura y de producción discursiva que se articulen a través de la comprensión del contexto digital como un espacio comunicativo multimodal y transmedial, en el que se requieren habilidades interpretativas que deben desarrollarse y no solo dejarse a la exposición natural con los medios. En la medida en que entendemos que surgen y se consolidan nuevas formas de comunicación y producción narrativa, debemos también plantearnos los retos de interacción y alfabetización que acompañan estos espacios y estas prácticas de interacción sociocultural.

Surge, a partir de estas rutas de exploración, la necesidad de posicionar una *lectura crítica* sobre estas narrativas y los procesos de participación que proponen. Esta mirada es urgente, pues el desborde de información y de opinión tienden a desdibujar los procesos de representación ideológicos que también convergen en este tipo de narraciones. Innegablemente, la lectura crítica se identifica como un eje transversal que podría ser desarrollado como una línea de investigación específica, esto atendiendo a la magnitud del corpus analizado y viendo su potencial de relación con los temas sobre procesos creativos que han constituido el centro de interés en esta investigación.

Retomando la formulación inicial de esta investigación, se logró establecer un diálogo fructífero entre la narratividad transmedia y el género literario fantástico, a partir de lo cual se logró identificar y analizar el tipo de procesos y prácticas creativas que diversos participantes desarrollaron en la construcción de un recorrido por el universo narrativo fantástico transmedia en *Penny Dreadful*. Así, el andamiaje construido en la interrelación del paradigma interpretativo, la teoría comparatista de

los polisistemas y la ruta metodológica establecida por la etnografía digital, permitió que se pudiera establecer qué tipo de participación mediada desarrollan los sujetos que se encuentran en la experiencia estética de una narrativa fantástica transmedia. El carácter discursivo multimodal de sus participaciones e interacciones, en el espacio digital, representó un reto constante para el análisis y la recolección de datos. Proceso que se llevó a cabo acudiendo a la reconstrucción de un tejido relacional y narrativo. De esta manera, el estudio de la experiencia se situó en el quehacer, las prácticas y sus vestigios -como huellas digitales- que permitieron la reconstrucción de una estructura de procesos creativos colectivos, complejos y dinámicos.

En última instancia, debo decir que como lectora, fanática, aprendiz y participante en el universo narrativo de *Penny Dreadful* no puedo dejar de reconocer la riqueza cultural, estética y expresiva que esta investigación me ha permitido. La semilla de este trabajo nació en el marco de un encuentro desprevisto con una obra que sirvió como umbral para la exploración, no solamente de mundos digitales e interactivos, sino de procesos creativos propios y se presentó como una oportunidad para profundizar en saberes narrativos y literarios que percibía -inicialmente- como desconectados. Estos terminaron articulándose de forma compleja y creativa. Explorar este universo me permitió reconstruir una ruta íntima, arriesgada, pero sobre todo colectiva pues ha sido un camino en el cual muchos han servido de guía, ya sea que se lo hubieran propuesto o no. Espero que el camino recorrido marque viajes para otros.

Referencias

Capítulo Introductorio

Díaz Martínez, J. (2014) *Teorías sistemáticas de la literatura: polisistema, campo, semiótica del texto y sistemas integrados*. Tesis Doctoral, Universidad de Granada. Recuperado de:

https://www.academia.edu/10198437/Teor%C3%ADas_sist%C3%A9micas_de_la_literatura_a_Polisistema_campo_semi%C3%B3tica_del_texto_y_sistemas_integrados

Merino, C. (1995). *Metodología cualitativa de la investigación psicosocial*, España, UNAM-CISE,

Pink, S. et al. (2019). *Etnografía digital. Principios y Práctica*. Madrid, Editorial Morata.

Eljaiek Rodríguez, G. (2017). *Selva de Fantasmas. El gótico en la literatura y el cine Latinoamericanos*. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana de Colombia

Capítulo 1

Alazraki, J. (2001). “¿Qué es lo neofantástico?”. En: *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros.

Asensi Pérez, M. (2003). *Historia de la teoría de la literatura*. Valencia, Editorial Tirant Lo Blanch.

Barthes, R. (2004). *S/Z*. México D.F., Siglo XXI Editores.

Benveniste, E. (1966). *Problemas de Lingüística General*. México D.F., Siglo XXI Editores.

Bolter, D. & Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. MIT Press.

Centro Virtual Cervantes (2020). *Diccionario de términos clave de ELE*. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/texto.htm

Díaz Martínez, J. (2014) *Teorías sistemáticas de la literatura: polisistema, campo, semiótica del texto y sistemas integrados*. Tesis Doctoral, Universidad de Granada. Recuperado de:

https://www.academia.edu/10198437/Teor%C3%ADas_sist%C3%A9micas_de_la_literatura_a_Polisistema_campo_semi%C3%B3tica_del_texto_y_sistemas_integrados

Eco, U. (1992). *Los límites de la interpretación*. Barcelona, Lumen.

- Flanders, J. (2016). "Penny Dreadfuls". En: *Discovering Literature: Romantics and Victorians. British Library*. <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/penny-dreadfuls#authorBlock1>
- Freud, S. (1919). "Lo ominoso". En: *Obras completas. Volumen XVIII: De la historia de una neurosis infantil y otras obras (1917-1919)*. Ed. James Strachey y Anna Freud, Buenos Aires, Amorrourtu Editores, 1988.
- Gagliardi, L. (2015). "¿Ya nos conocemos? Apuntes sobre la intertextualidad en la serie Penny Dreadful." *Revista Luthor* No. 26. En: *Memoria Académica*. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.6900/pr.6900.pdf
- Golding, P. & Graham M. (1997). *The Political Economy of the Media*. Cheltenham, Glos, UK, Edward Elgar Publishing Ltd.
- Jackson, R. (1981). "Fantasy: literatura y subversión". En: *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros.
- Jakobson, R. (1960). "Lingüística y poética". *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Seix Barral.
- _____ (1995). *Arte verbal, signo verbal, tiempo verbal*. México: Fondo de cultura económica.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. New York University Press.
- _____ (2006). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. 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.
- Konzack, L. (2018). "Transmediality". En: M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (pp. 134-140). New York, NY: Routledge.
- Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0: La convergencia entre la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. México D.F., Paidós.
- Logan, J. (2014-2016). *Penny Dreadful. Temporadas 1, 2 y 3*. Serie de TV. Estados Unidos, Showtime.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós.

- Marshall, D. (2004). *New Media Cultures*. London, Arnold Press.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- Ong, W. (2006). *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Pajares Tosca, S. (2004). *Literatura digital: el paradigma hipertextual*. Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones.
- Roas, D. (2001). *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros.
- Rodríguez, A. (2011). *Narratopedia. Reflexiones sobre narrativa digital, creación colectiva y cibercultura*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- Romero, D. y Sanz, A. (2008). *Literaturas del texto al hipermedia*. Barcelona, Anthropos.
- Scolari, C. A. et all (2012). «Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación». *Quaderns del CAC*, 38, vol. XV (1), 7989.
- Sierra, J. (2015). *La prioridad de la literatura sobre la filosofía. Rorty, Nussbaum y el giro narrativo*. Bogotá, Universidad Autónoma de Colombia.
- Todorov, T. (1972). *Introducción a la literatura fantástica*. México D.F., Premia Editora.
- Van Dijk, Teun A. (1992). *La ciencia del texto*. Barcelona, Paidós.
- _____ (2001). *Estructuras y funciones del discurso*. Bogotá, Siglo XXI.
- White, H. (1992) *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*. Barcelona, Paidós.
- _____ (2010) *Ficción histórica, historia ficcional y realidad histórica*. Buenos Aires, Prometeo Libros.

Capítulo 2

- Alexander, B. (2008). "Web 2.0 and Emergent Multiliteracies". *Revista Theory Into Practice*, 47:2, 150-160, DOI: 10.1080/00405840801992371
- Cubitt, S. (2016). "Aesthetics of the Digital". Pre-press version of 'Digital Aesthetics' in Christiane Paul (ed), *A Companion to Digital Art*, Blackwell, New York, 2016. 265-280. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/315033018_Aesthetics_of_the_Digital_PaulA_Companion_to_Digital_Art

Da Silva, A. F., Da Silva, S. C. y Da Silva, T. A. (2017). "A tradução intersemiótica em *Frankenstein*, de Mary Shelley, *The Little Girl Lost*, de William Blake, e a série *The Frankenstein Chronicles*". En: *Tabuleiro de Letras*, v. 11, n. 2.

Bolter, J. D. & Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding new media*. MIT Press.

Eco, U. (1992). *Obra abierta*. Barcelona, Editorial Planeta.

Freeman, M. & Rampazzo, R. (2019). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York, Routledge.

Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura de segundo grado*. Madrid, Taurus.

Greene, R. (2004). *Internet Art*. New York, Thames & Hudson

Jaime-Ramírez, H. (1997). "Cosmogonía y creación literaria". En *Actas del XXXII Congreso Internacional de la Asociación Europea de profesores de Español*. Valencia, AEPE (Asociación Española de profesores de Español). Pp. 205-210.

Jakobson, R. (1975). "En torno a los aspectos lingüísticos de la traducción". En: *Ensayos de Lingüística General*. Trad. J. M. Pujol y S. Cabanes. Barcelona, Seix Barral.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

Landow, G. P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona, Paidós.

Lessing, L. (2012). *Remix. Cultura de la remezcla y los derechos de autor en el entorno digital*. Barcelona, Icaria.)

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación La imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós.

Marchall, D. (2004). *New Media Cultures*. London, Arnold.

Marchán Fiz, S. (comp.) (2006). *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona, Paidós.

Montoya, D., Vasquez, M. y Salinas, H. (2013) "Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas". En: *Revista Coherencia*, Medellín, Vo. 9, núme. 18, enero-junio.

Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.

Ortega Villaseñor, H. (2016). Desafíos del potencial creativo de la intermedialidad. *Culturales*, 4(1), 167-198. Recuperado en 22 de noviembre de 2018, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912016000100167&lng=es&tlng=es.

Paul, C. (2008). *Digital Art*. Thames & Hudson.

_____ (ed.) (2016). *A Companion to Digital Art*. Wiley Blackwell.

Popper, F. (1989). *Arte, acción y participación*. Madrid, Akal.

Ryan, M., Emerson, L. y Robertson, B. J. (Ed.) (2014) *The John Hopkins Guide to digital media*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.

Sánchez Vásquez, A. (2006). "De la estética de la recepción a la estética de la participación" En: *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona, Paidós.

Saussure, F. (1945). *Curso de Lingüística general*. Buenos Aires, Editorial Losada.

Wolf, Mark J. P. (Ed.). (2018). *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. New York, Taylor & Francis.

Obras referidas

Logan, J. (2014-2016). *Penny Dreadful. Temporadas 1, 2 y 3*. Serie de TV. Estados Unidos, Showtime.

Wagner, G. (Dir.) (1941). *The Wolfman*. Estados Unidos, Universal pictures.

Droeshout M. (1632). *Retrato póstumo de John Donne envuelto en su mortaja*. Grabado, talla dulce. London National Portrait Gallery.

De Borja, J. (1581) *Empresas Morales*. Praga, Imprenta de Jorge Nigrin. Recuperado de: <https://archive.org/details/empresasmorales00borja/page/38/mode/2up>

Capítulo 3

Becker H. (2008). *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.

Bourriaud, N. (2007). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo Editora.

Cremin, T. and Maybin, J. (2013). "Children and teachers' creativity in and through language". In: Hall, Kathy; Cremin, Teresa; Comber, Barbara and Moll, Luis eds. *The Wiley Blackwell International Handbook of Research on Children's Literacy, Learning and Culture*. Oxford: Wiley Blackwell, pp. 275–290.

De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue #1*. London, Titan Comics.

De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue #2*. London, Titan Comics.

De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue #3*. London, Titan Comics.

De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue #4*. London, Titan Comics.

De Martinis, L. (2016). *Penny Dreadful Issue #5*. London, Titan Comics.

Ducrot, O. y Todorov T. (1974). *Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje*. Trad. E. Pezzoni. Buenos Aires, Siglo XXI Editores. pp. 421.

García Canclini, N. (1999) "El consumo cultural: una propuesta teórica". En: Guillermo Sunkel (coord.): *El Consumo Cultural en América Latina*. Colombia: Convenio Andrés Bello.

Heckman, D. (2014). "Subversion". En: *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*. Editado por Ryan, Mary-Laure, Emerson, Lori y Robertson, Benjamin J. Baltimore, Johns Hopkins University Press.

Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial.

Montoya, D., Vásquez, M. y Salinas, H. (2013) "Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas". En: *Revista Coherencia*, Medellín, Vo. 9, número 18, enero-junio.

Logan, J. (2014-2016). *Penny Dreadful. Temporadas 1, 2 y 3*. Serie de TV. Estados Unidos, Showtime.

Ryan, M., Emerson, L. y Robertson, B. J. (Ed.) (2014) *The John Hopkins Guide to digital media*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.

Rettberg, S. (2011) "All together now: Hipertext, Collective Narratives, and Online Collective Knowledge Communities". Editado por Ruth Page y Browen Thomas, En: *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln, University of Nebraska Press. Págs. 187– 204.

_____ (2014). "Collaborative Narrative". En: *The John Hopkins Guide to Digital Media*. Editado por Ryan, Mary-Laure, Emerson, Lori y Robertson, Benjamin J. Baltimore, Johns Hopkins University Press.

Turner, W. (1988). "Liminalidad y Communitas". *El proceso ritual. Estructura y Antiestructura*. Madrid, Altea-Taurus-Alfaguara S.A.

Wolf, Mark J. P. (Ed.). (2018). *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. New York, Taylor & Francis.

Cibergrafía de las comunidades online:

Archive of Our Own. *Home*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://archiveofourown.org/>

Archive of Our Own. *Asarahworld users*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://archiveofourown.org/users/asarahworld/pseuds/asarahworld>

Archive of Our Own. *TarnisisLH users*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://archiveofourown.org/users/TarnisisLH/pseuds/TarnisisLH>

Archive of Our Own. *Accidental_Ducky users*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de https://archiveofourown.org/users/Accidental_Ducky/pseuds/Accidental_Ducky

Artstation. recuperado: 20 de junio 2020 de <https://www.artstation.com/baolong>

Behance. *Sophia Miroedova*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.behance.net/avodeorim>

Diccionario Merriam-Webster, *Hashtag*. recuperado: 08 de julio 2019, de: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/hashtag>

Deviantart. *Dejan Delic*. Recuperado el 20 de julio de 2020 de <https://www.deviantart.com/dejan-delic>

Facebook. *Penny Dreaful on Showtime*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.facebook.com/PennyDreadfulOnShowtime/>

Facebook. *Demimonde Gameroom*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.facebook.com/pennydreadfuldemimonde/>

FanFiction.net. *Fan Fiction Ratings*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.fictionratings.com/>

FanFiction.net. *Penny Dreadful Stories*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.fanfiction.net/search/?keywords=penny+dreadful&ready=1&type=story>

Fandom. *Página en español*. Recuperado el 2 de abril de 2020 de [https://penny-dreadful.fandom.com/es/wiki/Wiki Penny Dreadful](https://penny-dreadful.fandom.com/es/wiki/Wiki_Penny_Dreadful)

Fandom. *Página en inglés*. Recuperado el 2 de abril de 2020 de [https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Penny Dreadful Wiki](https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Penny_Dreadful_Wiki)

Fandom. *Wiki Brona Croft*. Recuperado el 2 de abril de 2020 de [https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Brona Croft](https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Brona_Croft)

Fandom. *Wiki Creature*. Recuperado el 2 de abril de 2020 de <https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Creature>

Fandom. *Wiki Ethan Chandler*. Recuperado el 2 de abril de 2020 de [https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Ethan Chandler](https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Ethan_Chandler)

Fandom. *Wiki Sir Malcom Murray*. Recuperado el 2 de abril de 2020 de [https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Sir Malcolm Murray](https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Sir_Malcolm_Murray)

Fandom. *Wiki Vanessa Ives*. Recuperado el 2 de abril de 2020 de [https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Vanessa Ives](https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Vanessa_Ives)

Fandom. *Wiki Victor Frankenstein*. Recuperado el 2 de abril de 2020 de [https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Victor Frankenstein](https://penny-dreadful.fandom.com/wiki/Victor_Frankenstein)

Ko.fi. *About*. Recuperado el 22 de marzo de 2019 de <https://ko-fi.com/>

Ko-fi. *SidneyBee Page*. Recuperado el 22 de marzo de 2019 de <https://ko-fi.com/sidneybee>

De Martinis, L. (2016) Blog. <https://www.louiedemartinisart.com/>

Pinterest. *Colección Narrativa Fantástica Transmedia*. Recuperado el 08 de junio de 2019 de <https://www.pinterest.ca/ninijosan/narrativa-fant%C3%A1stica-transmedia/>

Tumblr. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.tumblr.com/>

Tumblr. *Main blog Asarahworld*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://asarahworld.tumblr.com>

Youtube. *Studio of M.M, All Light Will End | Paper Lightbox | Penny Dreadful Fanart*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.youtube.com/watch?v=3AW6-dcgQvU&feature=youtu.be>

Youtube. *DivingInDisguise. Penny Dreadful || Opening Title - Fan Tribute*. Recuperado el 9 de Abril de 2017 de <https://youtu.be/IRxCM7CekiA>

Youtube. *Mercuziopianist. Closer than Sisters - Penny Dreadful OST (piano solo)*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://youtu.be/KTAEvgKc8DQ>

Youtube. *Abel Korzeniowski-Tema*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.youtube.com/channel/UCz2A5TB74wX-76EERl6hDnw/about>

Youtube. Ayuda de Youtube. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://support.google.com/youtube/answer/2579942?hl=es-419#:~:text=Generaci%C3%B3n%20autom%C3%A1tica%20de%20canales%20tem%C3%A1ticos,YouTube%20genera%20de%20forma%20autom%C3%A1tica.&text=Las%20secciones%20%22Acerca%20de%22%20de,como%20%22Surf%20%2D%20Tema%22>.

Youtube. *Penny Dreadful on SHOWTIME*. Recuperado el 20 de junio de 2020 de <https://www.youtube.com/channel/UClCKpWB6D2aNL-NvMIBZblg>

Capítulo 4

Alazraki, J. (2001). "¿Qué es lo neofantástico?". En: *Teorías de lo fantástico*. Madrid, Arco Libros.

Boia, L. (1995). *Entre el ángel y la bestia*. Barcelona, Editorial Andrés Bello.

Roas, D. (2000). *La recepción de la literatura fantástica en la España del siglo XIX*. Tesis Doctoral. Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona.

_____ (ed.) (2001). *Teorías de lo fantástico*, Madrid: Arco/Libros.

_____ (2013). Presentación. En: *Revista de Estudios Hispánicos Pasavento*, Monográfico El Monstruo Posmoderno: Nuevas estrategias de la ficción fantástica. Vol. I, n.º 1 (invierno 2013), pp. 7-10, ISSN: 2255-4505. http://www.pasavento.com/numero_1.html Recuperado el 1 de enero de 2018.

Sánchez Ávila, N. J. (2016). "Desdoblamiento como eje compositivo en los cuentos de Germán Espinosa". En: *Revista La Palabra*, vol. (29), Pp. 103-115. <https://doi.org/10.19053/01218530.n29.2016.5704> Recuperado el 20 de junio de 2018.

_____ (2019). "Lo monstruoso neofantástico en *Sacrilegio: la monstruosidad en los umbrales*". En: *Revista Abusões, (2019.1) Dossiê - Seres maravilhosos na ficção de todos os tempos*. No. 08, vol. 08, año 05. Pp. 227-250.

Santiesteban Oliva, H. (2003). *Tratado de monstruos: ontología teratológica*. México D.F., Plaza y Valdés.

Turner, V. (1988). *El proceso ritual. Estructura y antiestructura*. Madrid, Taurus.

Capítulo 5

Berti, A. (2015) en su trabajo *From Digital to Analog: Agrippa and Other Hybrids in the Beginnings of Digital Culture*,

_____ (2018) “El desborde y la imposibilidad de la crítica”. En: IV Congreso Internacional y VI Encuentro Iberoamericano de Narrativas Audiovisuales. Dilemas y desafíos de la narración audiovisual en un mundo complejo. Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales. 23 de agosto de 2018.

_____ (2016). “Los estándares, ¿el piso o el techo de la creatividad?” En: V Coloquio de Filosofía del Conocimiento Creatividad, innovación y racionalidad en ciencia, arte y tecnología FaHCE, IdIHCS, UNLP-CONICET. La Plata.

Celis, C. (2017). “Economía de la atención y visión maquínica: hacia una semiótica asignificante de la imagen”. En: *Revista Hipertextos*, Vol. 5, N° 7, Buenos Aires, Enero/Junio de 2017. Pp. 41-53.

Gómez Camacho, A. (coord.) (2016). *La alfabetización multimodal. Nuevas formas de leer y escribir en el entorno digital*. Madrid, Editorial Síntesis.

Kress, G. (2005) *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Granada, Ediciones Aljibe.

Murray, J. (2012). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Schaeffer, JM. (2018). *La experiencia estética*. Buenos Aires, La marca Editora.

Scolari, C. A. (Ed.). (2018). *Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula.*

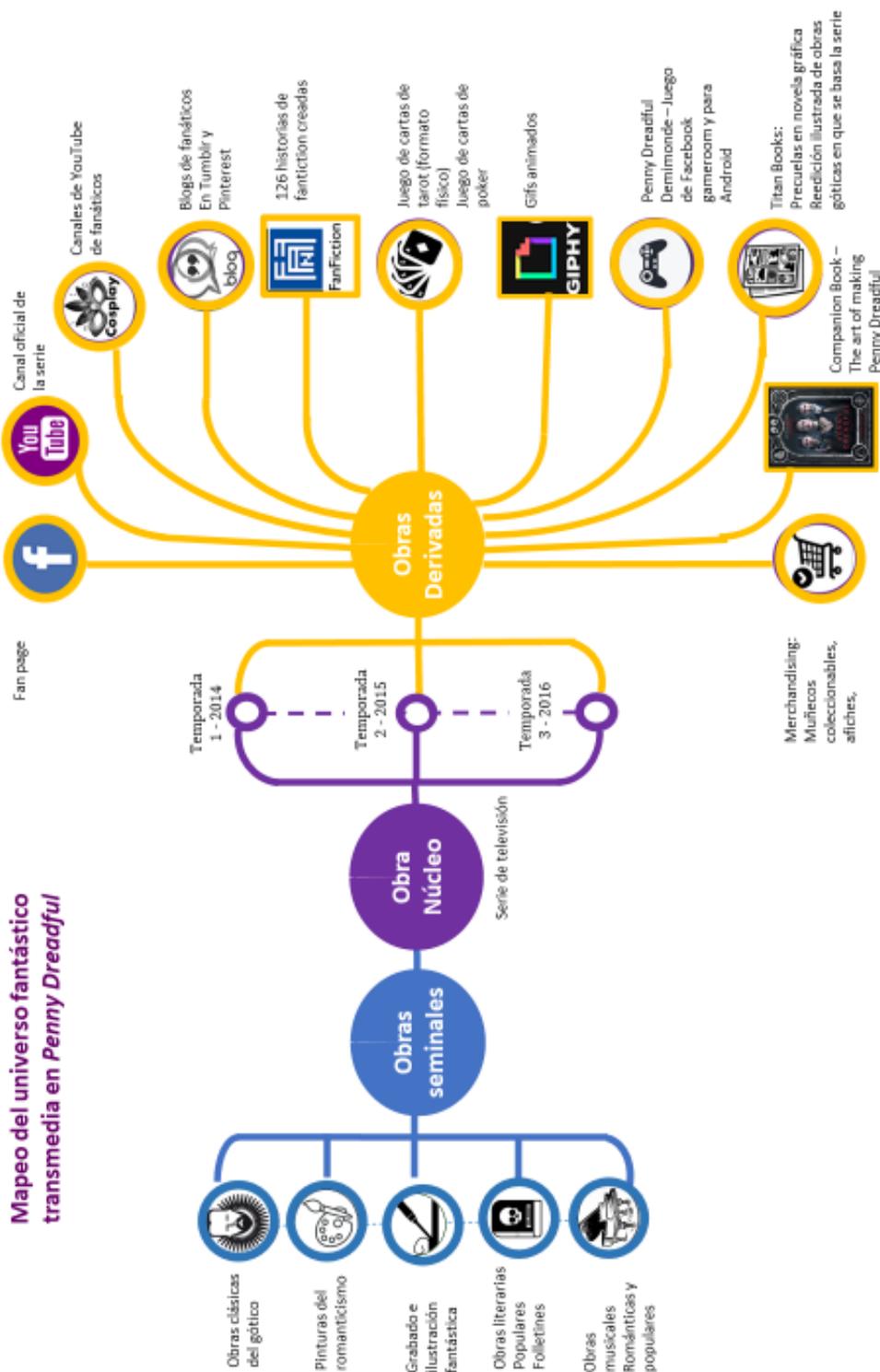
Barcelona: H2020 transliteracy Project. Recuperado de:

[http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL Teens es.pdf](http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL%20Teens%20es.pdf)

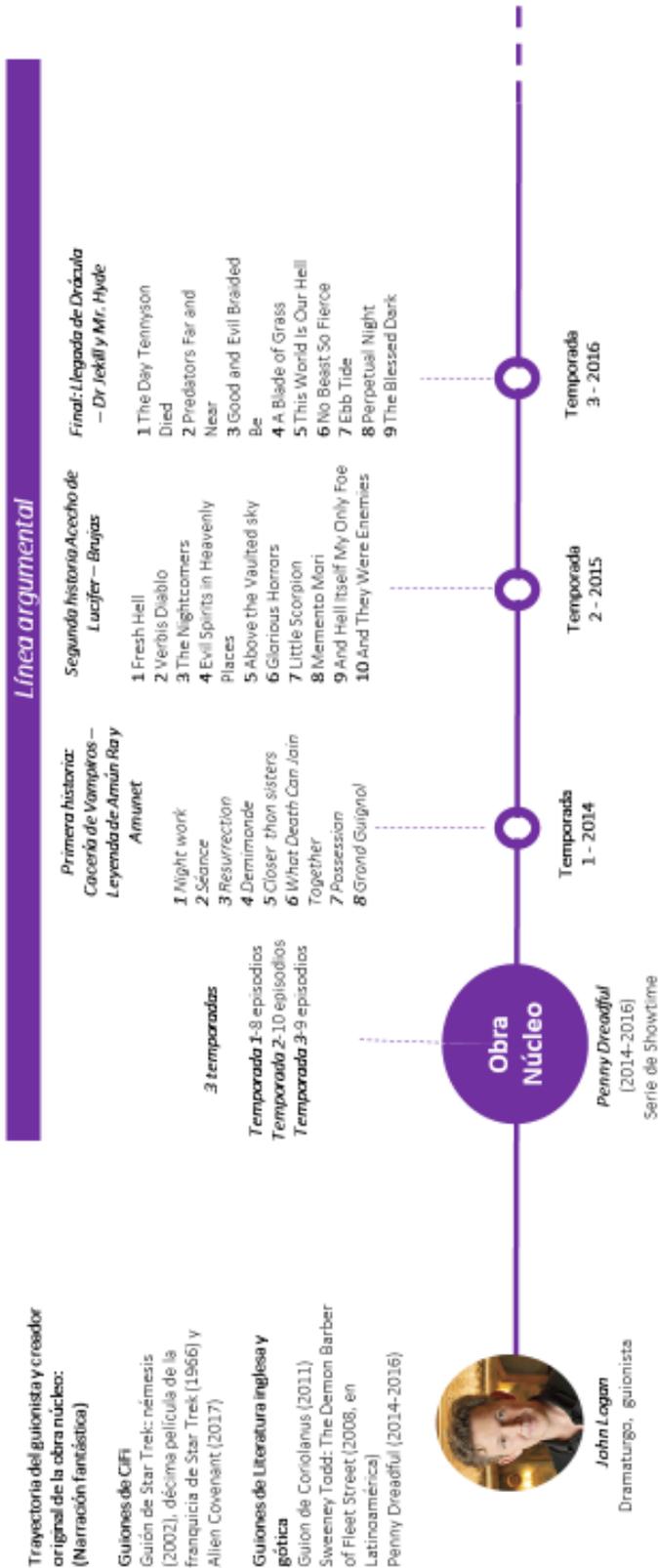
Wenger, E. (2001) *Comunidades de práctica. Aprendizaje, significado e identidad.*

Barcelona, Paidós.

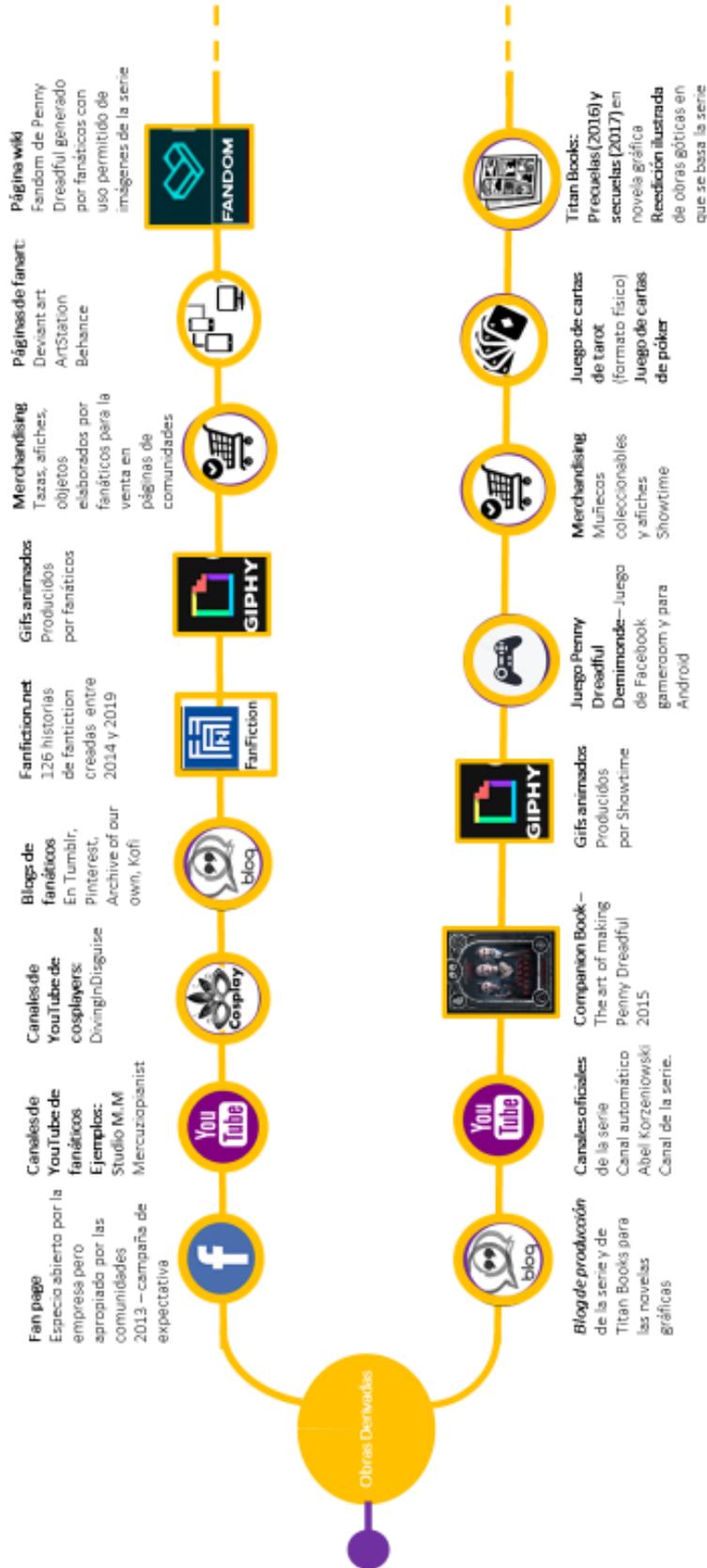
Anexo 1: Mapa del Universo Narrativo Fantástico Transmedia



Etapa de aparición de la Obra núcleo



Etapa de expansión - Obras derivadas



Anexo 2: Definiciones y conceptos para el análisis

Relaciones

Sintagmáticas - *in praesentia*; - relaciones de carácter lineal narrativo.

Paradigmáticas - *in absentia* – relaciones que se plantean en ausencia y que permiten asociar información en puntos diferentes del discurso.

Procesos:

Digitalización: según Bolter y Grusin (2000) hacer digital los productos que fueron originalmente producidos en medios no digitales tiene como propósito preservar y dar acceso a los usuarios.

Refundación: preservar el aporte cultural y social del producto en el marco de un contexto de conocimiento que ya no es el original.

Remezcla: creación de productos nuevos a partir de “citas” o fragmentos de productos que tienen características materiales diferentes (texto, audio, video ya sean digitales o no) y pueden superponerse de manera que dan origen a una nueva forma y un nuevo mensaje.

Web 2.0: *social software*, es decir, aparecen espacios para la construcción de comunidades virtuales, con herramientas que van a potenciar servicios y procesos de interacción entre usuarios e información.

Interactividad: relaciones activas entre varios sujetos u objetos. Relaciones: sujeto-sujeto; sujeto-texto; sujetos-sistemas de representación.

Relaciones de transtextualidad: las relaciones que el autor teje en el texto con otros textos a partir de los cuales emerge la obra literaria y con los cuales plantea distintos tipos de diálogos dependiendo el nivel en el que se vinculan unas obras con otras.

Intertextualidad: “copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro.” (Genette, 1989, 10). Se entiende lo eidético como la esencia conceptual, la idea que identifica la obra referida y que aparece como una representación de la voz del texto.

Puede hablarse de tres estrategias de copresencia:

la cita (cuando se retoma el discurso directo o indirecto de otro texto y se identifica la fuente);

el plagio (cuando se retoma el otro texto, pero no se identifica el origen)

la alusión (cuando la referencia se da de manera reelaborada y no literal a partir de discurso indirecto y de parafraseo).

Paratextualidad: relación con una fuente principal única, para orientar la lectura en una dirección, limitarla o ampliarla a través de: título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, a pie de página, finales; epígrafes; ilustraciones; fajas, sobrecubierta, y muchos otros tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas.

Metatextualidad: “comentario- que une de un texto a otro texto que habla de él sin citarlo (convocarlo), e incluso, en el límite, sin nombrarlo.” (1989, 13). El comentario sobre el texto permite no solo la reseña y la descripción de la fuente, sino también favorece y requiere de la evaluación crítica.

Hipertextualidad: unión entre “un texto B (que llamaré *hipertexto*) con un texto anterior A (al que llamaré *hipotexto*)” (1989, 14). Un texto inicial da origen a otros a partir de estrategias que lo transforman: nuevas versiones, imitación estructural del género y estructura narrativa, la imitación del estilo pero la modificación de la intención.

Architextualidad: se hace énfasis en el reconocimiento del género o géneros narrativos a los cuales pertenece o con los cuales dialoga la obra. La relación con un architexto (un género narrativo específico) puede darse de manera explícita al ser mencionada en la obra, puede ser escondida a través de rastros y alusiones.

Horizonte de expectativas del lector: permite reconocer la postura del creador con respecto al canon y anticipar o proyectar cómo será su producción artística en consecuencia. Es una latencia interpretativa, un estado de maniobrabilidad y que se presenta como potencial creativo inacabado.

Repertorio narrativo fantástico: conocimiento de referentes narrativos tanto canónicos como populares que sirven como referentes para la creación de estructuras, motivos, arquetipos, formas estilísticas y técnicas de la composición que se materializan en obras narrativas transmedia.

Arte participativo: hay coproducción activa y planeada para que los espectadores toman parte de la obra artística.

Principio de *no-identidad*: la toda producción digital que circula en diferentes calidades y espacios en la red, no es la misma en cada una de sus re-producciones.

La obra de arte: entendida como experiencia de producción y de consumo se renueva constantemente a partir del lugar que adopte el sujeto, en uno u otro extremo del proceso artístico.

Obra en movimiento: tienen una mecánica combinatoria o caleidoscópica, “por su capacidad de asumir diversas estructuras imprevistas físicamente irrealizadas.” (Eco, 1992, 84).

Obra abierta: la estructura y la interpretación de la obra abierta se completa en y por la interacción que se da con los usuarios, aparecen obras que construyen a su lector-espectador modelo como un sujeto de participación y de interacción, sin el cual la obra no solamente estaría incompleta, sino que, además, no existiría en lo absoluto.

Poética: refiere al “programa operativo que una y otra vez se propone el artista, el proyecto de la obra a realizar como lo entiende explícita o implícitamente.” (Eco, 1992, 36).

Disfrute activo y creativo: “todo goce es así una interpretación y una ejecución, puesto que en todo goce la obra revive en una perspectiva original.” (Sánchez, 2006, 74). Leer es revitalizar la obra pues no solamente se reconocen en ella mensajes pasados o estructuras técnicas ya vistas o percibidas, sino que se crean nuevos mensajes a partir de la actualización del contexto de lectura en el presente del lector-espectador.

Mundo imaginario: composición que implica un nivel abstracto de diseño (universo narrativo) y un nivel concreto que materializa el mundo imaginario a partir de la experiencia específica de creación e interpretación (mundo recorrido).

Universo narrativo: diseño abstracto del mundo a partir de los componentes que lo estructuran: mitología, geopoética, lenguajes inventados, tejido narrativo.

Mundos narrativos recorridos: mundos apropiados, contruidos a partir de la experiencia directa con la experiencia del usuario alrededor de un universo narrativo en el cual.

Tejido Narrativo: producción de historias interconectadas y derivadas de una obra narrativa en la cual se basan. Considera obras en calidad de precuelas, secuelas, midcuelas (intercuelas, entracuelas), paracuelas, transcuelas.

Precuelas: llenan los espacios y las explicaciones sobre los antecedentes de la historia principal.

Secuelas: desarrollan propuestas narrativas que expanden la narración principal luego de su conclusión. Implican narrativas de continuidad.

Midcuelas: aparecen entre elementos de acción narrativa ya desarrollados. Pueden tener la forma de Intercuelas (vinculan dos o más mundos narrativos ya existentes) o de Intracuelas (cuando ocurren en referencia a un solo mundo narrativo).

Paracuelas: se refiere a historias paralelas a la central; normalmente refieren a acciones con protagonista o línea narrativa diferentes de la central y buscan mostrar lo que está detrás de las acciones principales.

Transcuelas: aborda narraciones que dependen de los deseos de la audiencia y aparecen cuando la historia principal ya está completamente desarrollada. Se trata de relatos que se extienden a lo largo de múltiples trabajos y tienen el propósito de unirse a la estructura del mundo imaginario.

Obras según su función en el tejido narrativo: hay tres categorías de obras artísticas que tienen lugar en el proceso de expansión de un universo narrativo transmedia, las que corresponden a la obra núcleo, las obras seminales y las obras derivadas. Cada una contribuye con una parte del proceso de expansión que marca a una obra narrativa transmedia, entendida como conjunto.

Obras seminales: se habla de ellas en plural dado que recuperan tradiciones y cánones narrativos que sirven como influencia y de géneros narrativos que sirven como punto de partida de una nueva obra.

Obras derivadas: constituyen todas las obras que materializan el tejido narrativo de una narrativa transmedia y que desprende de una obra núcleo que las articula y las detona.

Obra núcleo: se convierte en el punto inicial y el eje de articulación de la expansión narrativa que se da a partir de diferentes obras derivadas.

Narrativa fantástica transmedia: conjunto de obras artísticas y prácticas estéticas producto de un proceso de traducción intersemiótica (diferentes códigos en los cuales se puede combinar la materialización de las obras narrativas relacionadas, su realización, adaptación y mezcla). Plantea un universo de significación y de narración desde lo fantástico, y sus subgéneros relacionados, que sirve como sistema abstracto y operativo para derivar recorridos y experiencias que se materializan en mundos narrados. Implica el proceso de participación activo y creativo de los lectores o espectadores que cambian de rol a partir de los procesos de recepción o producción que se dan de manera dinámica en las narrativas fantásticas transmedia.

Anexo 3: Ejemplo de ficha de análisis de Fanfiction

Aspecto	Caracterización	Análisis
Perfil de usuario 	<i>Nameless Girl of Manderley</i> "Joined Apr 23, 2015, id: 6723205 USA Author has written 10 stories for Hunger Games, Penny Dreadful, A song of Ice and Fire, King Arthur, and Buffy: The Vampire Slayer."	Todos los perfiles se identifican con una imagen que hace las veces de identificador visual o avatar . No se usan los nombres reales en la comunidad sino seudónimos que identifiquen y caractericen al autor.
Tomado de: https://www.fanfiction.net/u/6723205/Nameless-Girl-of-Manderley		
Tipo de fanfiction que produce	La plataforma tiene básicamente dos divisiones para subir información: Historias y Crossovers . Las primeras si son narraciones que amplían una fuente de origen específica y las segundas si hay mezcla de fuentes.	Se declaran las categorías para la producción de historias y crossovers : General, anime, libros, caricaturas, comics, juegos, películas, obras de teatro, series de tv y misceláneos (parodias, mitologías fuera del contexto de medios, lucha libre).
Identificación de la historia y resumen	Características	Análisis
 <p>When he Brought her Cake reviews Fun Vanessa and Ethan fluff where she teaches him the meaning of his surname 'Chandler.' And of course, cake is eaten for breakfast.</p>	Penny Dreadful - Rated: K - English - Humor/Romance - Chapters: 1 - Words: 918 - Reviews: 4 - Favs: 12 - Follows: 2 - Published: Jun 9, 2015 - Complete	Clasificación K: adecuado para cualquier edad. Historia que desarrolla la relación amorosa de dos personajes: Vanessa I., Ethan C.
 <p>Loving, Black-Browed Night reviews Takes place the morning after Lily and Victor make love in 2.5, its very fluffy with some Shakespeare thrown in to spice things up. I kind of wanted to mimic the Victor/Shakespeare themes seen in Season 1.</p>	Penny Dreadful - Rated: K+ - English - Romance/Poetry - Chapters: 1 - Words: 1,757 - Reviews: 2 - Favs: 6 - Published: Jun 2, 2015 - Victor F., Brona C. - Complete	
 <p>To Remove Ribbing and Bone reviews What if Victor followed Lily up the ramp after she</p>	Penny Dreadful - Rated: T - English - Romance/Friendship - Chapters: 1 - Words: 1,643 - Reviews: 6 - Favs: 7 - Follows: 1 - Published: May 30, 2015 - Victor F., Brona C.	

<p>agreed to wear the tall shoes for him in 2.4? Mature themes. Lily/Victor angst.</p>		
 <p>Of Corsets, Velveteen Gloves, and Victor's Embarrassment reviews Continuation of the dress shop scene in 2.4 with Victor and Vanessa fun, plus a lot of Victor/Lily angst.</p>	<p>Penny Dreadful - Rated: K - English - Friendship/Romance - Chapters: 1 - Words: 724 - Reviews: 5 - Favs: 6 - Follows: 2 - Published: May 25, 2015 - Victor F., Brona C.</p>	
 <p>Lily reviews Expansion and revamping of the events in 2.2 where Victor and Brona are together meeting and creating "Lily." Mature elements, but it's Showtime.. I'm shamelessly obsessed with the Victor/Brona pairing.</p>	<p>Penny Dreadful - Rated: T - English - Romance/Angst - Chapters: 1 - Words: 969 - Reviews: 7 - Favs: 8 - Follows: 3 - Published: May 11, 2015 - Victor F., Brona C. - Complete</p>	
 <p>Victor and the corpse reviews Some mature elements, including necrophilia. Expansion on the scene in 2.1 where Victor is alone with Brona's body in the tank.</p>	<p>Dreadful - Rated: T - English - Drama/Romance - Chapters: 1 - Words: 1,011 - Reviews: 1 - Favs: 7 - Follows: 3 - Published: May 3, 2015 - Victor F., Brona C.</p>	

Aspecto	Caracterización	Análisis
<p>Perfil de usuario MazePhoenix (Sin avatar gráfico)</p>	<p>Joined Jan 7, 2010, id: 2207840, Profile Updated: Jan 20, 2016 🇸🇪 Sweden Author has written 36 stories for Doctor Who, Stargate: Universe, Marvel, True Blood, OZ, Homicide: Life on the Streets, Penny Dreadful, Hannibal, and Law and Order: SVU.</p>	<p>Todos los perfiles se identifican con una imagen que hace las veces de identificador visual o avatar. No se usan los nombres reales en la comunidad sino seudónimos que identifiquen y caractericen al autor.</p>

	Just a regular person who writes and reads fic. I welcome concrit and reviews on my stuff.	
Tomado de: https://www.fanfiction.net/u/2207840/MazePhoenix		
Identificación de la historia y resumen	Características	Análisis
Possessed reviews Vanessa reflects on losing Mina and what she has become.	Penny Dreadful - Rated: T - English - Chapters: 1 - Words: 204 - Reviews: 3 - Favs: 1 - Follows: 1 - Published: Jul 31, 2014	
A modern creature reviews He's a modern creature, that's what his maker made him.	Penny Dreadful - Rated: T - English - Angst/Drama - Chapters: 1 - Words: 219 - Reviews: 2 - Favs: 3 - Follows: 1 - Published: Jul 31, 2014 - Complete	

Aspecto	Caracterización	Análisis
Perfil de usuario nuitbleue (Sin avatar gráfico)	Joined Jul 3, 2016, id: 8027992  Germany Author has written 7 stories for Penny Dreadful, and James Bond.	No se usan los nombres reales en la comunidad sino seudónimos que identifiquen y caractericen al autor.

Tomado de: <https://www.fanfiction.net/u/8027992/nuitbleue>

Identificación de la historia y resumen	Características	Análisis
Eternity And A Day reviews Part 2 of my alternative ending/continuation after Season 3. Picks up where Never Take The Light left off. Lycanthropy, visions, relationships between the core characters and Vanessa/Ethan slow burn - with an objective. Will lead into Part 3. I hope you enjoy!	Penny Dreadful - Rated: T - English - Romance/Hurt/Comfort - Chapters: 1 - Words: 4,192 - Reviews: 6 - Favs: 5 - Follows: 9 - Published: Mar 2, 2017 - Vanessa I., Ethan C., Sir Malcolm, Victor F.	
Never Take The Light reviews My attempt at an alternate ending to Ep. 3x09, in which Ethan does pull the trigger, but not how Vanessa thought he would. He swore she would not die while he lived and he is not willing to give up on that promise. And the woman he loves. (Ethan/Vanessa, rated T for mild cursing, descriptions of pain, just to be sure. Title taken from the song "Falling" by ADRIA)	Penny Dreadful - Rated: T - English - Romance/Hurt/Comfort - Chapters: 14 - Words: 45,262 - Reviews: 27 - Favs: 35 - Follows: 37 - Updated: Jan 29, 2017 - Published: Aug 7, 2016 - Vanessa I., Ethan C., Sir Malcolm, Victor F.	

<p>this kind of love Some of Vanessa's feelings post the finale of season 2. Drabble/Oneshot. (Vanessa/Ethan)</p>	<p>Penny Dreadful - Rated: K+ - English - Romance - Chapters: 1 - Words: 502 - Favs: 4 - Published: Jan 9, 2017 - Vanessa I., Ethan C. - Complete</p>	
<p>you're what I bleed reviews She has always had a liking for a certain kind of pain. (Ethan/Vanessa, rated M to be sure.)</p>	<p>Penny Dreadful - Rated: M - English - Romance - Chapters: 1 - Words: 901 - Reviews: 2 - Favs: 4 - Follows: 1 - Published: Dec 7, 2016 - Vanessa I., Ethan C.</p>	
<p>hidden love reviews How would she know how to handle affection if it's the one thing she has never been treated with. Ethan/Vanessa drabble/oneshot. M for physicality.</p>	<p>Penny Dreadful - Rated: M - English - Romance - Chapters: 1 - Words: 417 - Reviews: 1 - Favs: 2 - Follows: 3 - Published: Oct 23, 2016 - Vanessa I., Ethan C. - Complete</p>	
<p>No matter what we find there reviews After an exhausting day, Vanessa contemplates her feelings for Ethan. Oneshot/Drabble. No Spoilers for season 3, takes place some time in season 2 I'd say. Happy reading! :)</p>	<p>Penny Dreadful - Rated: K+ - English - Romance - Chapters: 1 - Words: 1,024 - Reviews: 2 - Favs: 4 - Follows: 1 - Published: Aug 14, 2016 - Vanessa I., Ethan C. - Complete</p>	

Anexo 4: Ejemplo de rejilla de análisis de datos para fanfiction

AUTORES DE TEXTO ÚNICO												
Usuario	Denominación	Fecha ingreso a fanfiction	Tipo de fanfiction	Clasificación	Título	Resumen del texto	Personajes	Temporada	Episodio	Año de publicación	Capítulos	Observaciones
Cellohands	Seudónimo	septiembre 19 2016	historia	K+	Lonliness Abated	He remembered her as he knew her. Kindly. Two lost souls connect following the aftermath of Vanessa's death. These characters are not mine, i jist brought them out to play.	Creature/Cali ban, Jean C./Cut-Wife			2019	2	
Vitanuova	Seudónimo	febrero 13 2011	historia	K+	Memento mori	Ethan Chandler e seus amigos se reúnem mais uma vez. O objetivo é solucionar uma série de crimes bárbaros que estão acontecendo em Londres.	Ethan C, Vanessa I, Victor F, Brona C.			2017		updated 2018
profoundrivotly	Seudónimo	septiembre 3 2018	historia	K+	Walk with me	Dorian Gray and Lily Frank meet on 31 December, 2017. A request is made and an answer given. Blurb: "I wasn't sure that you would show up tonight," confessed Dorian, and Lily stilled before meeting his measured gaze. "I wasn't sure that I would turn up either. But then, I thought, twenty years is long enough to be able to stomach you for a few hours."	Dorian G, Brona C.			2018	1	
Lyn Harkeran	Nombre	octubre 10 2010	historia	K+	Heaven in a Wild Flowe	AU Fluff: When Hannah feels that the beauty of the world has been drained, John Clare decides to remind her of it with the simplicity of a flower. John Clare (Caliban)/OC fluff with some plot, romance, friendship and too many feels. Originally posted on Deviantart.	Creature/Cali ban, OC			2016	2	3 perfiles de escritura - Aspirante a escritora profesional - Lista de pairings favoritos - REMITE A LA CREACION DE AU (ALTERNATIVE UNIVERSE) CON PAREJAS DE PERSONAJES QUE NO HACEN PARTE DEL CANON

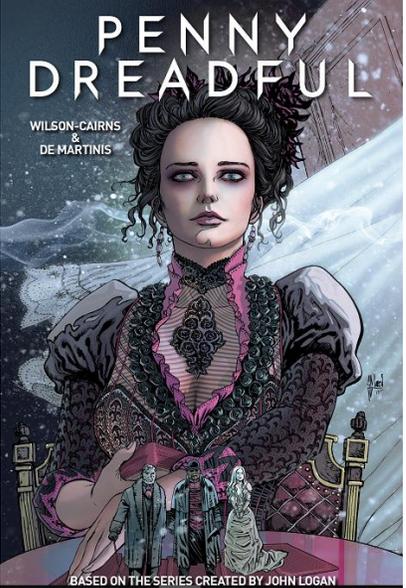
Anexo 5: Rejillas de caracterización de novelas gráficas

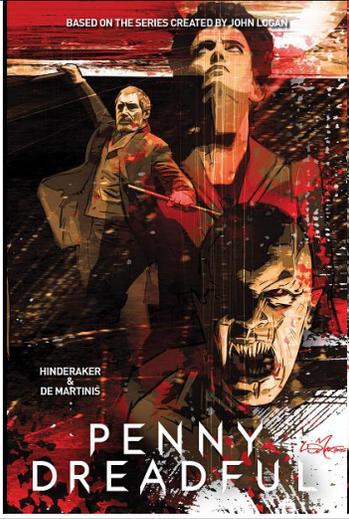
Caracterización Novelas gráficas

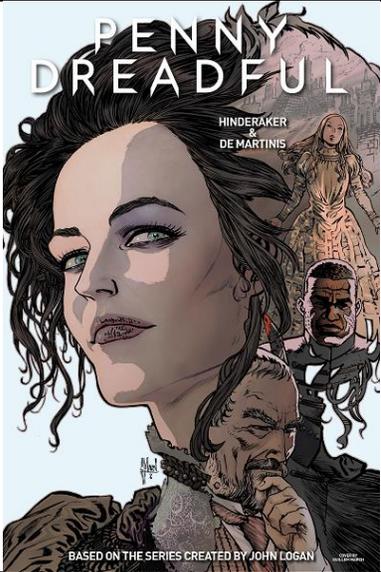
Equipo creativo	Características del trabajo creativo
<p>Titan Comics</p> <p>Editorial que hace parte de un grupo de entretenimiento especializada en novelas gráficas como productos “enlazados de ficción”, es decir, se trata de un producto de ficción basado en obras de medios masivos (películas, videojuegos, libros literarios y series, entre otros). Son productos derivados que han sido autorizados o encargados por los autores o dueños de la propiedad intelectual y tienen como finalidad la promoción cruzada.</p> <p>Hacen parte de una estrategia de mercadeo para ampliar el consumo de productos derivados. (Producción que hace parte de una FRANQUICIA)</p>	<p>“Titan Entertainment Group – owned and operated by Nick Landau and Vivian Chueng – comprises four main divisions – The UK retail chain Forbidden Planet; Titan Books; Titan Comics/ Titan Magazines; and Titan Merchandise. Founded in 1978”</p> <p>“Between 1982 and 2012 Titan Books primary products were Graphic Novels (Distributed/ Originated/ Classic Reprints and Reissues) and TV and Movie Tie-in Fiction and Non-Fiction.”</p> <p>(https://titanbooks.com/help/page/about-us/)</p> <p>Tipo de producción asociada a las narrativas transmedia:</p> <p>Novelización textual de películas, videojuegos.</p> <p>Novelización gráfica de series, películas y videojuegos. (Halo, God of War, Resident Evil) (Saga Millenium,)</p> <p>Elaboración de colecciones derivadas de géneros fantásticos: horror, ciencia ficción, fantasía, aventura, crimen, thrillers.</p> <p>Reedición de tiras cómicas y novelas gráficas clásicas (Tarzán, James Bond).</p> <p>Reedición de literatura clásica en versión ilustrada: <i>Showtime's The Penny Dreadful Collection.</i></p>
<p>Ilustrador: Louie de Martinis</p> <p>https://www.louiedemartinisart.com/</p>	<p>Ilustrador de la precuela para Titan Comics y Showtime</p>
<p>Técnica: imagen foto realista desde un modelo 3D. Personajes del comic basados en la imagen de los actores que interpretaron la serie.</p>	<p>“Coupled with his photo realistic renderings of the actors, Louie De Martinis renders Penny Dreadful #1 like a stylized fever dream, eschewing the period accurate sets of the television show and replacing them with hazy backgrounds and digital colors that heighten the supernatural elements of this debut; providing a distinctly different visual pallet from the show, but one that still looks and feels right at home in the world of Penny Dreadful, taking full advantage of the fluidity of comic book visuals instead of making it look like just a static episode of the series.”</p> <p>https://www.louiedemartinisart.com/blog) Tomado de: PENNY DREADFUL the comic book series Issue #1 On Sale Today! May 11, 2016</p>
<p>Guionista: Krysty Wilson-Cairns (creación de la línea argumental)</p> <p>Guión desarrollado por: Andrew Hinderaker, Chris King</p>	<p>“Scripted by one of the show’s third season writers, Krysty Wilson-Cairns, working from a story developed by other members of the show’s writing staff”</p> <p>https://www.louiedemartinisart.com/blog)</p>

PRECUELA

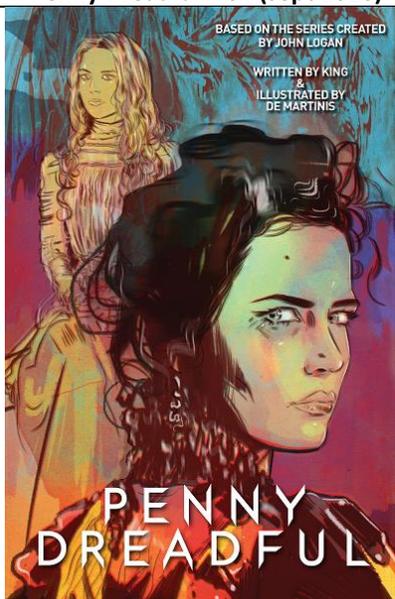
Penny Dreadful – 2 (marzo 2016)	Características
---------------------------------	-----------------

	<p>Precuela: historia que retoma el capítulo y sigue su desarrollo como episodio perdido. “this debut issue functions as a lost episode from the first season,” https://www.louiedemartinisart.com/blog</p> <p>Tomado de: PENNY DREADFUL the comic book series Issue #1 On Sale Today! May 11, 2016</p> <p>Origen de la historia de Mina y cómo fue seducida por Drácula. Es enviada a engañar a Vanessa.</p> <p>Personajes de la serie: Vanessa Ives Sir Malcom Murray Mina Murray Sembene Vampiro</p> <p>Nuevos personajes: Grupo de tres cazadores no identificados salvo uno: Jonathan Harker (Drácula, Bram Stocker)</p> <p>Locación: Essex – lugar donde Drácula compra la casa a través de Harker, cerca de Londres.</p>
<p>Características del comic</p>	<p>Collectable 5 covers Última página – aparición de Jonathan Harker – deja expectante al lector para desarrollarlo en el siguiente comic.</p>
<p>Arco argumental propio</p>	<p>Historia de Mina Murray que es el detonante de la búsqueda en la temporada 1</p>
<p>Vacío argumental de la serie</p>	<p>Causas de la desaparición de Mina y vida luego de su caída en desgracia social.</p>
<p>Conexiones: Escenas-detalles reconocibles de intertextos literarios</p>	<p>Escena tomada de: El invitado de Drácula, Introducción del Diario de Jonathan Harker. Ataque del lobo en el bosque (Lobo como vampiro transformado)</p>

Penny Dreadful – 02 (junio 2016)	Características
	<p>Narrador textual que hace recuento del comic No. 1. Para conectar con la secuencia. Conocimiento de la historia de Jonathan Harker en Essex. Aparición de Drácula y conversión de Mina en vampiresa</p> <p>Personajes de la serie: Vanessa Ives Sir Malcom Murray Mina Murray Sembene Vampiro</p> <p>Nuevos personajes: compañeros de cacería Jonathan Harker (Drácula, Bram Stocker) Lucy Westenra (dama de honor de Mina) Quincey Morris (padrino y amigo de Jonathan)</p>
<p>Características del comic</p>	<p>Collectable 5 covers Última página de la historia– referencia de Sembene a la experiencia en África para explicar al personaje de Malcom Murray-pendiente desarrollo para el siguiente comic. Págs. Extra: 26-29 historia de la creación de los vampiros de la serie para hacerlos diferentes de la tradición icónica del personaje.</p>
<p>Arco argumental propio</p>	<p>Historia de Mina Murray que es el detonante de la búsqueda en la temporada 1</p>
<p>Vacío argumental de la serie y el comic</p>	<p>Rostro de Drácula</p>
<p>Conexiones: Escenas-detalles reconocibles de intertextos literarios y con la serie de tv</p>	<p>Escena tomada de: <i>Drácula</i> Mezcla de escenas Mina toma el lugar que tenía el personaje de Lucy en la novela. Perfil del personaje de Quincey Morris: americano-texano salvaje, pistolero, anuncia al personaje de la serie Ethan Chandler.</p>

Penny Dreadful – 03 (junio 2016)	Características
	<p>Narrador textual que hace recuento del comic No. 2. Para conectar con la secuencia y menciona que están en el Demimonde. Esto conecta con la serie, Temp. 1, Episodio 4.</p> <p>Personajes de la serie: Sir Malcom Murray Peter Murray Sembene</p>
<p>Características del comic</p>	<p>Collectable 5 covers</p>

	<p>Última página – retorna a la historia central para continuar con la búsqueda de Mina.</p> <p>Págs. Extra: 23-24 Historia de Mina Murray. 25-26 The somnolent women (vampiresas)</p>
Arco argumental propio	Historia de Mina Murray que es el detonante de la búsqueda en la temporada 1
Vacío argumental de la serie y el comic	Consecuencias de la muerte de Peter – maldición sobre el viajero y sus acompañantes – peste sobrenatural. Historia compartida de pérdida de un hijo con Sembene.
Conexiones: Escenas-detalles reconocibles de intertextos literarios y con la serie de tv	Escena tomada de: <i>Las minas del rey Salomón</i> . Perfil del personaje de Sir Malcom Murray en relación con el de Allan Quatermain , personaje de 15 novelas escritas por H. Rider Haggard entre 1885 y 1927. Aunque Quatermain es originalmente anti-colonial acá se muestra la evolución desde sus inicios como explorador conservador victoriano. También se hace referencia a otro personaje cercano el Capitán Robert Walton , en la novela de Mary Shelley, Frankenstein . Walton representa al explorador-científico obsesionado con su descubrimiento que deshumaniza su labor y lleva a la muerte a sus compañeros.

Penny Dreadful – 04 (sept 2016)	Características
 <p>BASED ON THE SERIES CREATED BY JOHN LOGAN WRITTEN BY KING & ILLUSTRATED BY DE MARTINIS</p> <p>PENNY DREADFUL</p>	<p>Narrador textual que hace recuento del comic No. 3. Genera la atmósfera para volver a enfatizar en el desarrollo de la historia en el presente con los personajes resguardándose en la capilla de los vampiros.</p> <p>Personajes de la serie: Vanessa Ives Sir Malcom Murray Mina Murray Sembene Vampiresas</p> <p>Nuevos personajes: compañeros de cacería Jonathan Harker (Drácula, Bram Stoker) Lucy Westenra (dama de honor de Mina) Quincey Morris (padrino y amigo de Jonathan)</p>
Características del comic	Collectable 5 covers Última página – ataque a Jonathan Harker por la vampiresa Mina. Jonathan queda en el Demimonde. Págs. Extra: 24-28 Historia del personaje de Vanessa Ives.
Arco argumental propio	Historia de Mina Murray que es el detonante de la búsqueda en la temporada 1
Vacío argumental de la serie y el comic	Referencia a la Madre del Mal . Ser sobre natural que es mencionado desde la primera temporada y solamente será entendido en la tercera.

<p>Conexiones: Escenas-detalles reconocibles de intertextos literarios y con la serie de tv</p>	<p>Uso del mazo de cartas del Tarot para predecir presencias nefastas. Sale en la página 11 la carta de la muerte reiterada, lo que predice la muerte de los que salgan de la iglesia. Las cartas salen en el episodio --- temporada 1.</p>
--	--

Penny Dreadful – 05 (oct 2016)	Características
	<p>Narrador textual que hace recuento del comic No. 4. Se rebelan los verdaderos motivos de la desaparición de Mina y los planes del Vampiro.</p> <p>Personajes de la serie: Vanessa Ives Sir Malcom Murray Mina Murray Sembene</p> <p>Nuevos personajes: compañeros de cacería Jonathan Harker (Drácula, Bram Stoker) Lucy Westenra (dama de honor de Mina) Quincey Morris (padrino y amigo de Jonathan)</p>
<p>Características del comic</p>	<p>Collectable 7 covers Última página – termina con “The beginning” Copia literalmente el diálogo entre los personajes de Vanessa y de Ethan Chandler.</p>
<p>Arco argumental propio</p>	<p>Historia de Mina Murray que es el detonante de la búsqueda en la temporada 1</p>
<p>Vacío argumental de la serie y el comic</p>	<p>Se sabe por qué en el primer capítulo de la serie los protagonistas tienen el lugar exacto para ir a buscar al vampiro en Londres.</p>
<p>Conexiones: Escenas-detalles reconocibles de intertextos literarios y con la serie de tv</p>	<p>Página 18: confesión de Jonathan Harker sobre los motivos del vampiro y profecía sobre el “protector” que aparecerá en la serie.</p>