

Revista
electrónica
de la Secretaría
de Investigación
y Postgrado

FHyCS-UNaM

N° 16 Julio 2021



La Rivada. Investigaciones en Ciencias Sociales.

Revista electrónica de la Secretaría de Investigación y Postgrado.
FHyCS-UNaM

La Rivada es la revista de la Secretaría de Investigación y Postgrado de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Misiones. Es una publicación semestral en soporte digital y con referato, cuyo objeto es dar a conocer artículos de investigación originales en el campo de las ciencias sociales y humanas, tanto de investigadores de la institución como del ámbito nacional e internacional. Desde la publicación del primer número en diciembre de 2013, la revista se propone un crecimiento continuado mediante los aportes de la comunidad académica y el trabajo de su Comité Editorial.

Editor Responsable: Secretaría de Investigación y Postgrado.
FHyCS-UNaM.

Tucumán 1605. Piso 1.
Posadas, Misiones.
Tel: 054 0376-4430140

ISSN 2347-1085

Contacto: larivada@gmail.com

Artista Invitado

Daniela Azida
instagram.com/daniela.azida

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Misiones.

Decana: Mgter. Gisela Spasiuk

Vice Decano: Esp. Cristian Garrido

Secretario de Investigación: Dr. Froilán Fernández

Secretario de Posgrado: Dr. Alejandro Oviedo

Director: Dr. Roberto Carlos Abinzano

(Profesor Emérito/Universidad Nacional de Misiones, Argentina)

Consejo Asesor

- Dra. Ana María Camblong (Profesora Emérita/ Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Dr. Denis Baranger (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Dra. Susana Bandjeri (Universidad Nacional del Comahue/Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, Argentina)

Equipo Coordinador

- Carmen Guadalupe Melo (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Christian N. Giménez (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)

Comité Editor

- Débora Betrisey Nadali (Universidad Complutense de Madrid, España)
- Zenón Luis Martínez (Universidad de Huelva, España)
- Marcela Rojas Méndez (UNIFA, Punta del Este, Uruguay)
- Guillermo Alfredo Johnson (Universidade Federal da Grande Dourados, Brasil)
- María Laura Pegoraro (Universidad Nacional del Nordeste, Argentina)
- Adriana Carísimo Otero (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Ignacio Mazzola (Universidad de Buenos Aires-Universidad Nacional de La Plata)
- Mariana Godoy (Universidad Nacional de Salta, Argentina)
- Carolina Diez (Universidad Nacional Arturo Jauretche, Argentina)
- Pablo Molina Ahumada (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina)
- Pablo Nemiña (Universidad Nacional de San Martín, Argentina)
- Daniel Gastaldello (Universidad Nacional del Litoral, Argentina)
- Jones Dari Goettert (Universidade Federal da Grande Dourados, Brasil)
- Jorge Aníbal Sena (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- María Angélica Mateus Mora (Universidad de Tours, Francia)
- Patricia Digilio (Universidad de Buenos Aires, Argentina)
- Mabel Ruiz Barbot (Universidad de la República, Uruguay)
- Ignacio Telesca (Universidad Nacional de Formosa, Argentina)
- Froilán Fernández (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Bruno Nicolás Carpinetti (Universidad Nacional Arturo Jauretche, Argentina)
- María Eugenia de Zan (Universidad Nacional de Entre Ríos, Argentina)
- Juliana Peixoto Batista (Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, Argentina)
- Lisandro Rodríguez (Universidad Nacional de Misiones, Argentina /CONICET)
- Natalia Aldana (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)

Consejo de Redacción

- Julia Renaut (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Julio César Carrizo (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)
- Lucía Genzone (Universidad Nacional de Misiones, Argentina/CONICET)
- Marcos Emilio Simón (Universidad Nacional de Misiones/Universidad Nacional del Nordeste)
- Romina Inés Tor (Universidad Nacional de Misiones, Argentina/CONICET)
- Emiliano Hernán Vitale (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)

Asistente Editorial

- Antonella Dujmovic (Universidad Nacional de Misiones, Argentina)

Corrector

- Juan Ignacio Pérez Campos

Diseño Gráfico

- Silvana Diedrich
- Diego Pozzi

Diseño Web

- Pedro Insfran

Web Master

- Santiago Peralta



ENSAYOS

Reflexiones discursivo-gramaticales sobre el continuum portugués-portuñol-español en el proceso de alfabetización inicial en San Pedro, Misiones
Por Teresa Clasi Escher

Puesta en mundo: narrativas transmedia y lógicas audiovisuales
Por Ailén Spera

Puesta en mundo: narrativas transmedia y lógicas audiovisuales

World setting: Transmedia narratives and audiovisual logics

Ailén Spera*

Ingresado: 28/10/20 // Evaluado: 04/12/20 // Aprobado: 24/03/21

Resumen

Inmersivas, interactivas y de base digital, las narrativas transmedia actualizan formas históricas de narración expandida y alteran la tradición moderna de narración y obra como sistema cerrado. En este contexto, la noción de diégesis se torna central, principalmente en la creación de ficción, al dar cuenta de la posibilidad de desborde del mundo creado y establecer el marco de referencia para las prácticas interactivas.

En este escenario, también se han producido desplazamientos con relación a los lenguajes y dispositivos en torno a los que se configuran los mapas narrativos, pasando de la escritura y el libro a la pantalla y lo audiovisual. Así, dada la condición pluricódigo del lenguaje audiovisual y su estructura reticular, el diseño audiovisual puede ofrecer conceptos y herramientas útiles a la hora de analizar y/o configurar los mundos que dan lugar a las narrativas transmedias.

Palabras clave: narrativa transmedia - diseño - diégesis - audiovisual.

Abstract:

Expansive, immersive, interactive and digitally based, transmedia narratives update historical forms of expanded storytelling and alter the modern tradition of work and storytelling as a closed system. In this context, the notion of diegesis becomes central, mainly in fictional design, by accounting for the possibility of the overflow of the created world in relation to the concrete text and the creative gaps that remain between stories and establishing the frame of reference for interactive practices.

In this landscape, there have also been displacements in relation to the languages and devices around which the narrative maps are configured, moving from writing and the book to the screen and the audiovisual. Thus, given the multi-code condition of audiovisual language and its reticular structure, audiovisual design can offer useful concepts and tools when analyzing and / or configuring the worlds that give rise to transmedia narratives.

Keywords: transmedia narrative - design - diégesis - audiovisual.

**Ailén Spera**

**Diseñadora audiovisual y docente universitaria. Diseñadora de Imagen y Sonido (FADU-UBA) y realizadora cinematográfica (ENERC-INCAA), actualmente cursa la Maestría en Comunicación Digital Audiovisual (UNQ). Docente de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual e investigadora del Centro de Estudios en Ciencia, Tecnología, Cultura y Desarrollo de la Universidad Nacional de Río Negro.*

E-mail: agora_23@hotmail.com

Cómo citar este ensayo:

Spera, Ailén (2021) "Puesta en mundo: narrativas transmedia y lógicas audiovisuales". Revista La Rivada 9 (16), pp 215-226. <http://larivada.com.ar/index.php/numero-16/ensayos/303-puesta-en-mundo>

Introducción

“Defiendo el presentimiento de que la cultura contemporánea es mucho más rica en matices y mucho más compleja en el plano estético de lo que puede parecer a primera vista, y de que necesitamos entender más claramente las distintas maneras en las que este fenómeno acontece”

Darley, 2000: 19.

La narración es una forma de entender, de vincularnos, de dar sentido a nuestro entorno. Según Scolari (2013), para algunos investigadores las competencias narrativas posibilitaron la supervivencia de nuestra especie, pues la capacidad de ficcionalizar permite “imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano” (17). No podemos dejar de contar, porque contar es también hacer mundo; pero las formas en que contamos mutan, dando cuenta de los mundos que habitamos y que podemos crear.

Cómo contamos habla de quiénes somos. No se trata solo de los contenidos, de las historias, sino de las formas que asume la narración en sí, de cómo se configura en un determinado momento histórico. Actualmente, participamos de los mundos ficcionales de maneras muy particulares. Si nos gusta un universo ficcional, supongamos *Sailor Moon* (el animé en general tiene una fuerte tendencia transmedia), podemos acceder a él mediante las diferentes historias que se cuentan en los mangas, a través del animé, en los films, también podemos jugar los videojuegos, coleccionar las muñecas, hacer *cosplay*, *karaoke*, producir y consumir contenido *fandom*, hacer o compartir memes, asistir a eventos temáticos y un largo etcétera. Cada uno de estos nodos suma a la experiencia del universo *Sailor Moon*, a la inmersión, a la creación y al juego.

Todos estos relatos y eventos/objetos pueden aglutinarse y entablar relaciones sinérgicas porque es posible reconocer un mundo creado. En este punto, cobra relevancia la noción de diégesis, el elemento desbordante y en gran parte inasible que le da identidad a la experiencia narrativa y permite tanto su expansión (en distintos relatos, lenguajes y dispositivos) como la posibilidad de interactividad. Y estas cualidades, expansión e interactividad, son la base de lo que entendemos como narrativas transmedia, configuraciones de carácter abierto que caracterizan los marcos narrativos contemporáneos.

Ahora bien, si hablamos de narración es necesario establecer los lenguajes y dispositivos a través de los cuales se materializa. Si tiempo atrás el libro fue el artefacto cultural dilecto de las narrativas que tenían como materialidad central a la palabra escrita, hoy por hoy el discurso audiovisual se ha convertido en epicentro de las narrativas contemporáneas. Por lo tanto, no podemos pensar la narración sin vincularnos al fenómeno audiovisual, que involucra diferentes tipos de imágenes (de acción real, animadas, híbridas, etc.), relatos (películas, series, videojuego, etc.) y formas de producción y circulación (de lo *mainstream* a la producción casera; del *broadcasting* al *narrowcasting*; etc.). Asimismo, dada las características pluricódigo y reticulares del lenguaje audiovisual, la producción misma de cualquier discurso audiovisual involucra la aplicación de conceptos y herramientas que pueden facilitar el abordaje del diseño y la comprensión de las narrativas transmedia. En este sentido, la noción



de puesta en escena audiovisual puede ser de gran ayuda para abordar el análisis o la construcción de la diégesis de una narrativa transmedia.

Es a través de este enfoque, que echa raíces en la producción, el diseño y la reflexión sobre el audiovisual, que me iré aproximando a las relaciones entre narrativas transmedia, diégesis y puesta en escena. Porque no podemos pensar el diseño audiovisual por fuera de los marcos narrativos en los cuales se inserta y tampoco podemos pensar las narrativas transmedias sin abordar las características del fenómeno audiovisual. Y no podemos terminar de entender ni lo audiovisual ni la narración transmedia sin comprender la diégesis, eso casi inasible que nos permite vincularnos a los mundos propuestos más allá del relato concreto que lo evoca, eso que permite todos los juegos que oscilan entre las ausencias y las presencias.

Narrativas transmedia, el sistema abierto

Antes de que Jenkins acuñase el término de narrativas transmedia en 2003, Kinder, a partir del análisis de series infantiles, comienza a establecer los rasgos de estas narrativas expandidas, definiéndolas como supersistemas y haciendo énfasis en su estructura rizomática.

Un supersistema, según lo define la autora norteamericana Marsha Kinder, es una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales. Para ser un supersistema, esta red debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes sub-culturas de edad, de sexo o de etnia. Al convertirse en un evento mediático su éxito comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial. (Levis, 2001: 2)

La autora reconoce el potencial inherente a la creación de estos sistemas intertextuales que no solo facilitan la comprensión y recuerdo de las historias, “sino también el desarrollo de esquemas complejos de historias que se diferencian en los conflictos, personajes y modos de producción de la imagen” (1992, en Montoya et al, 2013: 143). Ahora bien, esta red intertextual, puede soportarse en distintos lenguajes y dispositivos, pero en el contexto actual el dispositivo en el que tienden a converger los diferentes relatos es la pantalla y el lenguaje dominante es el audiovisual.

Por su parte, Jenkins se aboca al análisis de estas narrativas definiéndolas como una nueva estética surgida en respuesta a la convergencia de los medios “que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimiento ” (2008: 31). Estas formas narrativas, que abarcan todo tipo de lenguaje y soporte, tienden a proponer experiencias más dinámicas e inmersivas, a un público que se asume activo y que pretende dejar marcas en los textos que atraviesa y lo atraviesan. En consonancia, Scolari (2014) caracteriza a las narrativas transmedia a partir de dos dimensiones fundamentales: por un lado, la historia es contada a través de diferentes medios y plataformas; por otro, una parte de los consumidores se compromete en la ampliación del mundo narrativo a partir de la producción de nuevas piezas textuales.

Pese a su apariencia novedosa, la narración transmedia, en tanto narrativa abierta y expandida, no es algo nuevo. La cultura popular y las grandes mitologías ya presentaban estructuras abiertas, complejas, desarrolladas en distintos soportes y que



necesitaban de un marco de referencia para entender cada relato. En este sentido, se pueden apreciar como narraciones expandidas, o sistemas narrativos abiertos, las historias bíblicas (escritas en diversos textos, pero representadas en imágenes y espacios para un público analfabeto); las creaciones de Tolkien (ficción que imita conscientemente la organización del folclore o la mitología); o la tradición homérica (mundo que llegó a representarse simultáneamente en obras épicas, tragedias y en formas plásticas –ánforas, frisos-); entre otras mitologías.

Sin embargo, tanto el arte y la literatura modernos, como los estudios narratológicos a los que dieron lugar, se fueron constituyendo principalmente en torno a la idea de autor y de una obra cerrada y acabada, donde los roles del productor y el “receptor” eran claros.

El mundo narrativo se cierra sobre un único relato y al terminar se cerraban las puertas del mundo propuesto. Había que abandonarlo, aunque el halo que quedaba tras la experiencia de haberlo atravesado hacía suponer que ese mundo tenía más facetas para explorar. La distancia, que Bourdieu (en Jenkins, 1992) presenta como la piedra angular de la estética burguesa, y la aceptación de la obra como algo completo son dos de los rasgos claves de las narrativas tradicionales (y por qué no de la “escritura” y el análisis cinematográfico tradicional).

Este modo de concebir la narración a partir de la clausura es la que también configuró al cine clásico durante la primera mitad del siglo XX. La experiencia narrativa (y su estudio) se pensaba dentro de los límites del relato, que iniciaba en el primer plano del film y terminaba en el último plano (aunque la existencia de un *star-system* bien podría suponer una forma de expansión secundaria).

Asimismo, hasta la actualidad, nuestra concepción del cine también ha quedado marcada por la noción autoral, tomada de la práctica literaria. En su esfuerzo por reivindicar el rol de la dirección y poner en relevancia el papel de la puesta en escena, tanto la Teoría de Autor como la *Nouvelle Vague* recurrieron a la idea de autor y a metáforas que equiparasen la producción audiovisual con la literaria.

El marco conceptual del autor transformó radicalmente las modalidades de la práctica fílmica, así como también de la historia, la teoría y la crítica cinematográfica. Tal como lo planteó Godard: “Vencimos el día en que impusimos el principio según el cual un film de Hitchcock, por ejemplo, es tan importante como un libro de Aragón. Los *autores* de films, gracias a nosotros, han entrado finalmente en la historia del arte”. (Oubiña, 2008: 31)

Si bien esta analogía ha permitido el reconocimiento de la dirección como elemento fundamental, el proceso de creación y de la puesta en escena como instancia modelizadora, la anexión del enfoque autoral (áurico) y la asimilación de la metáfora de la escritura a la percepción de la creación audiovisual, terminan ocultando o minimizando, por un lado, el carácter de creación colectiva que desde los inicios del cine definió a la producción audiovisual y, por otro, las dinámicas propias de construcción de sentido en un medio pluricódigo (como lo define Metz) que remite más a una estructura en red que a una secuencial.

Así, la clausura y la distancia propias de la novela decimonónica han configurado la forma de producción y de abordaje analítico del discurso cinematográfico y, por extensión, del audiovisual. Sin embargo, en el marco de las narrativas transmedia, en tanto sistemas abiertos e interactivos, estas tradiciones se tornan conflictivas.



Además de obligar a una reconfiguración de los modelos de negocios basados en los medios masivos de estructura uno-muchos, la posibilidad de interferencia de las narrativas transmedia fisura esta autoridad/autonomía de la figura autorial. En este sentido, De Certeau (en Jenkins, 1992) expone cómo en la tradición escrituraria, dominada por los productores de textos y los intérpretes autorizados, el lector lee la narración sin poder dejar sus marcas en ella. En cambio, la narrativa transmedia está abierta a ser marcada en la “lectura” o, mejor dicho, en su fruición. Así, las narrativas transmedia han puesto en cuestión la figura del autor, tanto desde su aspecto legal (conflictos por el *copyright* y derechos de autor, emergencia de figuras como el *copyleft* y las *creative commons*), como en su aspecto individual a partir del ejercicio de las construcciones colectivas.

En este escenario, lo audiovisual se reconfigura y se convierte en una de las formas narrativas dilectas, insertándose en una red de materialidad y significación compleja y aportando lógicas propias de la creación en un medio pluricódigo. En este punto, las narrativas transmedia nos invitan a repensar la noción de narración y a retomar, desde un plano más amplio y a partir de la perspectiva del diseño, las nociones de diégesis y de puesta en escena.

La puesta en mundo

Jenkins (2008) recuerda el relato de un experimentado guionista de la industria cinematográfica:

Quando yo empecé, tenías que contar una historia porque, sin una buena historia, no tenías película: Más tarde, cuando empezaron a tener éxito las continuaciones, creabas un personaje, porque un buen personaje podía sostener múltiples historias. Y ahora tienes que crear un mundo, porque un mundo puede sostener múltiples personajes y múltiples historias a través de múltiples medios. (118)

Este breve recorrido sintetiza de forma efectiva la manera en que la producción audiovisual mainstream se ha reconfigurado en el marco de las narrativas expandidas. Por ejemplo, en un análisis que realicé en 2016 sobre los films con mayor cantidad de espectadores en los cines argentinos durante el periodo 2010-2013, se evidenciaba que cada año la mayoría de las 4-6 películas que concentraban el 25% de espectadores (de un promedio anual de 350 films) eran parte de una narrativa mayor. De los 19 relatos que conformaban la muestra total para el periodo analizado, 15 pertenecían a sagas con expansiones transmedia. Esta ha sido una de las estrategias más eficaces del cine *mainstream* hollywoodense del siglo XXI, los *blockbusters* apuestan a un cine de la serialidad y a las narrativas transmedia, extendiendo el ciclo de vida de cada film y ampliando sus horizontes de recepción. (Spera, 2016)

Si bien, como proponen las narrativas transmedia, cada entrada es autónoma y puede construir un sentido en sí, la narración se amplía y complejiza a medida que se suman y se ponen en relación nuevos nodos (relatos) dentro del sistema.



Cualquier fan de, por ejemplo, el anime¹ o de los universos de Marvel o DC² ha experimentado esta expansión.

Entonces, ¿qué es lo que articula y le da identidad a esta mirada de relatos? ¿Cuáles serían los límites de estas narrativas, si la narrativa excede los límites del relato? Lo que aglutina a estas narrativas es la idea de mundo, y con ella se hace presente la noción de diégesis.

“Los mundos están compuestos por una pluralidad de sujetos, objetos y estados que se encuentran estrechamente vinculados entre sí y, por ello, conforman unos sistemas de representación autónomos y particulares”, sostiene Planells (2015: 15) en su análisis sobre videojuegos. En la narración de ficción, la idea de un mundo excede a cada relato, el cual brinda información sobre su lógica. En sintonía, y haciendo referencia a los mundos ficcionales, Gardiés (2014) señala la necesidad de una construcción espacio-temporal coherente, es decir, pasible de ser poblada por objetos e individuos que se relacionen a partir de sus propias leyes. El relato, como afirma el autor, va a mostrar solo una parte de este mundo y quien entre en contacto con él deberá reconstruirlo imaginariamente a partir de esa parcialidad. Ese mundo al cual se “entra” es la diégesis.

La diégesis, concepto de tradición aristotélica, ha sido tomado por los teóricos del cine para explicar aquello que se desborda de la historia y al mismo tiempo le da estructura. La diégesis aglutina y evoca:

(...) es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado del relato: es la ficción en el momento en que no solo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo. Su acepción es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar: es todo lo que la historia evoca y provoca en el espectador (Aumont et al, 2011: 114)

Entonces, este *pseudo-mundo* refiere a la configuración de espacio-tiempo, cuerpos y objetos, en definitiva, los elementos que dan lugar a la historia y a otras tantas potenciales historias. Este potencial expansivo es central en las narrativas transmedia, paradójicamente ese potencial se constituye desde el interior de los relatos germinales. Y, en este sentido, el audiovisual, dada su materialidad, tiende a hacer presente el mundo con mucha fuerza, pues un solo plano carga una gran cantidad de datos sobre el mundo: se brinda información espacial, temporal, atmosférica, de existencias posibles, etc. Metz remite a este carácter enunciativo del plano cinematográfico, que no solo se define en la secuencialidad, sino también en la simultaneidad.

La palabra “perro” puede designar cualquier tipo de perro, y puede pronunciarse con cualquier acento o entonación, mientras que un plano cinematográfico de un perro nos dice, como mínimo, que estamos viendo un cierto tipo de perro de un cierto tamaño y aspecto, filmado desde un ángulo específico con un tipo de objetivo específico en la cámara. (Stam, 2010: 135)

1 “Si hay algo que caracteriza al *manganime* es la construcción de narrativas transmedia, que ofrecen así un abanico experiencial amplio e inmersivo en torno a cada mundo ficcional, atravesado siempre por lo *kawaii* como base de apropiación de contenidos. Esta configuración narrativa dota al anime de un carácter altamente propagable.” (Spera, 2019: 623)

2 Los géneros que se caracterizan por construir mundos con cualidades fantásticas (fantasía, ciencia ficción, superhéroes) tienen un gran potencial transmedia. Más allá de las historias y sus protagonistas, se presentan como atractivos para su exploración.

Y es necesario recordar que esa imagen “suena”, el diseño sonoro introduce simultáneamente más información desde una materialidad diferente que estimula al sentido auditivo. Si bien puede haber importantes saltos formales ente un relato y otro dentro de una misma narrativa, van a mantenerse ciertas regularidades que hacen a la percepción del mundo y su sentido, en tanto aluden a un mismo universo diegético.

En este punto considero oportuno retomar el concepto de puesta en escena, no solo como operación articuladora en la creación y el análisis audiovisual, sino como herramienta o modelo de pensamiento para la configuración de mundos transmedia.

La puesta en escena en cine consiste en la disposición de todos los elementos que componen la imagen cinematográfica. Es decir, la disposición de los recursos técnicos que dan como resultado tal imagen: puesta de cámara con sus movimientos y tamaños de planos correspondientes, los movimientos de los actores, su gestualidad, escenografía, vestuario y maquillaje, utilización del color, la banda sonora, tanto los ruidos como la música, montaje, etc., etc. (Szmukler et al., S/F: 18)

Esta disposición que lleva adelante la puesta en escena atañe tanto a las relaciones horizontales, es decir, las relaciones de sucesividad que se dan entre una imagen y la siguiente, un sonido y el siguiente, o entre imágenes y sonidos en sucesión; sino también a las relaciones verticales, es decir, las que se dan de manera simultánea entre imágenes (por ejemplo, en el montaje espacial), entre sonidos y entre imágenes y sonidos. Se establece así una forma de pensamiento en red para la construcción de espacio, tiempo, cuerpos, objetos, silencios y vacíos que hacen al mundo desde el cual se evoca el sentido. La puesta en escena, como instancia modelizante, es decisiva en la narración audiovisual y su lógica, en tanto a partir de materialidades distintas, logra configurar un mundo, es extrapolable al diseño de mundos requerido en las narrativas transmedia.

En definitiva, la puesta en escena aparece como una herramienta versátil y de gran utilidad práctica ante una narración que comienza a articularse desde el enfoque del diseño, dando lugar a un concepto que cada vez se incorpora más en la práctica audiovisual como en la industria del entretenimiento en general: el diseño narrativo. La narración cinematográfica, en tanto se basa en un medio que utiliza diversas materialidades y códigos, supuso una mayor complejidad discursiva que otros medios anteriores, por lo tanto, se convirtió prontamente en una creación colectiva. Las narrativas transmedia vienen a elevar la complejidad, no solo involucran diferentes lenguajes y plataformas, sino que lo hacen desde una concepción abierta y rizomática que, como dijimos, rompe con el texto clausurado y prevé la participación de distintas individualidades y grupalidades (desde el *canon* al *fandom*³).

A mayor complejidad, se requiere una confección más flexible y consistente de la diégesis, que es el elemento aglutinante. En este sentido, el diseño como disciplina (generalmente asociado a los medios de expresión espacial) es capaz de ofrecer herramientas y métodos que permiten articular la compleja trama de elementos y relaciones que suponen estos proyectos, pudiendo dar cuenta de los diferentes aspectos que construyen el mundo desde lo espacial y lo temporal.

Esta coherencia forma parte de cada relato y es suficientemente comprensible y extraíble como para permitir la apropiación por parte de las audiencias dando lugar

3 *Canon*: textos oficiales. *Fandom*: textos producidos por fans (Scolari, 2014)



a los procesos de co-creación *fandom*. Esta producción, que es parte esencial de las narrativas transmedia, se sostiene en la lógica del mundo implícita en los relatos producidos desde el *canon*. A partir de ella, los fans, generan nuevos contenidos de manera solidaria para su comunidad, amplían el mundo narrado, marcan tendencias y tienen una fuerte disposición a caracterizar su propio entorno con los rasgos de los mundos narrativos en los que participan. De este modo, a través del *fandom*, lo particular se articula con lo colectivo.

En este vínculo que se entabla con los usuarios, las narrativas transmedia se presentan como un sistema abierto en torno al cual se han desarrollado diversos fenómenos. Por un lado, se ha puesto en cuestión la figura del autor, tanto desde su aspecto legal (conflictos por el *copyright* y derechos de autor, emergencia de figuras como el *copyleft* y las *creative commons*), como en su aspecto individual a partir del ejercicio de las construcciones colectivas. Pero también es posible observar, especialmente en ficción, cómo el éxito de determinadas narrativas transmedia colocan al autor en un lugar de culto, convirtiéndolo en información que agrega valor a la experiencia narrativa. En este último caso, es significativo observar el modo en que la narración diégetica convive y se yuxtapone con la narración que delata el artificio y la construcción del mundo ficcional como parte de la misma experiencia.

Asimismo, a partir de esta dinámica que se establece entre el *fandom* y la narración, es interesante abordar una segunda acepción, o mejor dicho una ampliación, del concepto de diégesis:

[...] Finalmente, por nuestra parte nos sentimos tentados a entender también por diégesis la *historia tomada en la dinámica de la lectura del relato*, es decir, tal como se la elabora en el espíritu del espectador en el devenir del desarrollo fílmico [...] La diégesis sería aquí la historia tomada en la plástica de la lectura, con sus falsas pistas, sus dilaciones temporales o, por el contrario, sus hundimientos imaginarios, con sus escisiones y sus integraciones pasajeras, antes de que se fije en una historia que yo pueda contar de principio a fin de una forma lógica. (Aumont et al, 2011: 114-115)

Este enfoque nos permite conectar con lo experiencial de la narración, con los vaivenes de la inmersión y el distanciamiento que afecta no solo a la vivencia ante cada uno de los relatos, sino también ante la totalidad de relaciones posibles entre ellos.

En una narrativa transmedia, la vivencia ya no es la del rastro (secuencia), sino la del mapa. “Un mapa que siempre es retazable, conectable, reversible, modificable, y tiene múltiples vías de entrada y salida, así como sus propias líneas de vuelo”, afirman Deleuze y Guattari (1980 en Landow, 2009: 93) cuando refieren a las estructuras hipertextuales. Así, si el rastro es índice de tiempo, de recorrido lineal, que caracteriza a un tipo de narración concebida desde lo temporal; el mapa es indicio de espacio, que presenta un tipo de narración concebida desde lo espacial, donde el tiempo queda condicionado por el recorrido elegido por quien decide transitarlo. De esta manera, en las narrativas transmedia hay muchos recorridos posibles, la temporalidad de la narrativa no solo remite a la de los relatos/nodos, sino que de forma más general admite diversos órdenes de entrada y recorrido de la diégesis.

Esta estructura rizomática, además, permite reforzar los intersticios. En las narraciones transmedia no solo se trata de aquello que un relato sugiere más allá de sus límites, sino del mundo que queda entre dos (o más) relatos. Estos desbordes e



intersticios entre nodos refuerzan la ausencia y estimulan la participación: podemos seguir aportando, completando, versionando. Como en las tradiciones orales, es un sistema abierto, se amplía y es permeable a la marcación, lo que fortalece los aspectos experienciales, lúdicos e inmersivos. Con esto no pretendo decir que un libro o un film tradicional no inviten al juego o a la incorporación de sus elementos en el cotidiano, sino que la narración que los constituye no contempla ese “fuera de texto” (por analogía al fuera de campo), que en las narrativas transmedia es central. La “ausencia” es parte del contrato, es el patio de juegos, el trampolín para la producción *fandom*, y es algo que se piensa y se diseña desde el interior de cada relato.

Conclusiones

Podríamos aventurar que en las narrativas transmedia lo que adquiere valor es el mundo por sobre la/s historia/s, que son potencialmente infinitas y ni siquiera necesitan tener una única versión para un mismo acontecimiento (son comunes los finales múltiples o los desarrollos alternativos). Asimismo, en ellas, la estructura narrativa se configura desde una lógica espacial, en tanto mapa, y el tiempo (vinculado a un recorrido particular) rompe con la concepción secuencial, e incluso con la cíclica, para asumir el carácter de la red. En consecuencia, se modifica la noción tradicional de narración, desarticulando la idea de linealidad y secuencialidad, y se descentra el foco de la acción: narrar es construir un mundo donde puedan acaecer historias y donde podamos participar tanto de la fruición de los mundos como de su construcción.

Si la experiencia ante cualquier narración pensada como sistema cerrado, en cuanto a marcación pero abierto a la experiencia subjetiva, ya suponía un fenómeno dinámico, las narraciones transmedia vienen a complejizar las formas en que nos contamos. Son la “cosa viva”, orgánica, abierta, contradictoria y en constante tensión. Su propia lógica expone la artificiosidad misma de todo el aparato discursivo, recordando la concepción derridiana de textualidad como montaje “que anuncia o coloca en primer plano el proceso de escritura y, por lo tanto, rechaza una transparencia engañosa” (Derrida, 1989 en Landow, 2009: 87). De este modo, la narración transmedia, que incentiva la inmersión, paradójicamente constituye una constante puesta en abismo de la que se alimenta la densidad del mundo creado.

Finalmente, se torna evidente cómo las narrativas transmedia rompen con la secuencia impuesta por la lógica de la lectura y se establecen mapas donde los recorridos son diversos e interactivos. En este contexto, la fruición también cambia y recupera aspectos de la narración tribal en un escenario digital donde predomina el lenguaje audiovisual, cuyas configuraciones mutan en función de las narrativas de las que forma parte.



Referencias bibliográficas

AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc (2011). *Estética del cine*. Buenos Aires, Paidós.

DARLEY, Andrew (2000). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.

GARDIÈS, André (2014). *Le récit filmique*. Canadá, Hachette Clasique.

JENKINS, Henry (1992). “Es que no tenéis vida propia. Fans, piratas y nómadas”. En *Piratas de textos*. Buenos Aires, Paidós. Pp. 21-67.

JENKINS, Henry (2008). *Convergence Culture*. Barcelona, Paidós.

LANDOW, George (2009). *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios de una época de globalización*. Barcelona, Paidós.

LEVIS, Diego (2001). *Videojuegos y cine: Intersecciones e influencias*. Disponible en: <https://docplayer.es/6926054-Videojuegos-y-cine-intersecciones-e-influencias.html>

METZ, Christian (1991). “Cuatro pasos por las nubes (vuelo teórico)”. En *La enunciación impersonal, o la visión del film*. París, Klincksieck. Disponible en: http://www.avizora.com/publicaciones/cine/textos/textos_002/0008_cuatro_pasos_nubes.htm

MONTOYA, Diego Fernando; VÁZQUEZ ARIAS, Mauricio; SALINAS ARBOEDA, Harold (2013). “Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas”. En *Co-herencia*, Vol. 10, No 18 Enero-Junio 2013, pp. 137-159. Medellín, Colombia.

OUBIÑA, David (2008). “Construcción sobre los márgenes itinerarios del nuevo cine independiente en América Latina”. En Russo, A. (Comp.) *Hacer cine. Producción Audiovisual en America Latina*. Buenos Aires, Paidós.

SCOLARI, Carlos Alberto (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, Grupo Planeta.

SCOLARI, Carlos Alberto (2014). “Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital”. *Anuario AC/E de Cultura Digital*. Pp. 71-81.

SPERA, Ailén (2016). “El cine mainstream hollywoodense en las pantallas grandes argentinas (2010-2013)”. En *V Congreso De La Asociación Argentina De Estudios De Cine Y Audiovisual (AsAECA)*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: ASAECA Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual. Recuperado de <http://asae-ca.org/download/el-cine-mainstream-hollywoodense-en-las-pantallas-grandes-argentinas-2010-2015/>



SPERA, Ailén (2019) “Narración, Mapas y Participación: reflexiones para el diseño del proyecto transmedia Comunidad U.nime”. En *Memorias del 2º Congreso Internacional Media Ecology and Image Studies- O protagonismo da narrativa imagética*. Sao Paolo, UNESP. Recuperado de https://b93fba32-a010-436c-8aa6-c4b8f881de7a.filesusr.com/ugd/0b2e1c_764f3ba72de645e8ba872d078f0178a5.pdf

STAM, Robert (2010). *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona, Paidós Comunicación.

SZMUKLER, Adrián; CASENAVE, Pablo; GIL, Gonzalo; LAGUZZI, Mariano; LESCANO, Romina; MALATINO, Valeria (S/F). *Relación entre ritmo y sentido. El tiempo en el cine* (Informe Final). Facultad de Informática, Ciencias de la Comunicación y Técnicas Especiales, Universidad de Morón, Argentina.



UM
Universidad de Morón



www.larivada.com.ar