

## ••• RESEÑA •••

### Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan

Carlos A. Scolari (autor)

*Centro Libros PAFP, S.L.U., Deusto, 2013, 342 páginas*

Ariana Gómez Company, **Universidad Católica San Antonio de Murcia**  
[ariana.gcompany@gmail.com](mailto:ariana.gcompany@gmail.com)

Recibido: 01/06/2014 • Aceptado: 08/07/2014 • Publicado: 31/07/2014

Bajo el título *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, el profesor Carlos A. Scolari<sup>1</sup> construye un "libro polifónico" (p.18) para ilustrar las características de este nuevo concepto a través de la perspectiva de profesionales e investigadores. A lo largo de siete capítulos, divididos en secciones, el autor recopila ejemplos de producción, entrevistas, infografías y resúmenes del contenido; un material dinámico para "pensar en transmedia", como uno de los recursos para garantizar la supervivencia de los profesionales de la comunicación en esta etapa de convergencia de medios (p. 304); entre ellos se encuentran "guionistas, productores, periodistas, documentalistas, directores de cine, diseñadores, artistas" (p. 17), estudiantes e investigadores. Los capítulos están escritos por el propio Scolari y complementados por entrevistas inéditas a expertos nacionales e internacionales en la materia.

---

<sup>1</sup> Para ampliar información sobre el autor puede dirigirse al blog *Hipermediaciones, conversaciones sobre la comunicación digital interactiva*, en <http://hipermediaciones.com/>

La fortaleza de este enfoque es equilibrar una aproximación académica y didáctica con voces de otros expertos y profesionales del sector, que otorgan un valor añadido al libro. Destaca la aportación de Henry Jenkins sobre esta cultura "producida para la generación que creció mirando *Pokémon*, *Star Wars* y *He-Man*". Sus reflexiones definen los principios fundamentales o *identikit* de las *Narrativas Transmedia* -en adelante NT-, concretadas en la "expansión de una narrativa mediante prácticas virales en las redes sociales" o *spreadability*, la *continuidad* y *multiplicidad*, expresada en diferentes medios y lenguajes, la *inmersión*, la *construcción de mundos*, *serialidad*, *subjetividad* y *realización* (p. 39-42). Lo esencial para el investigador es que "exista una intertextualidad radical"; es decir, una conexión entre las partes, propia de la cultura multimodal de la red (p.34).

Las nuevas actitudes de consumo de las audiencias han permitido la expansión de contenidos por múltiples plataformas, creando un ecosistema alejado de modelos tradicionales, que se basa en producciones donde el relato adquiere un formato expresivo adaptado a la lógica transmedia. La importancia de esta realidad alude a la existencia de una *sociedad multiplataforma*, permitiendo a los usuarios participar de universos narrativos, en sintonía con la evolución de las tecnologías digitales.

El consumidor desempeña un rol más activo, concretado en la figura del *prosumidor* (productor + consumidor) y colabora en el proceso de creación del contenido a través de diferentes medios. La investigación ha sustituido un marcado interés por los conceptos *multimedia* e *interactivo*, protagonistas de la década de los noventa, para definir "una nueva era de convergencia". Esta actitud fue identificada por Henry Jenkins que, en 2003, se refiere a nuevas formas de expresión mediática acordes con las características de la Web 2.0. Jenkins conceptualizó el fenómeno del *transmedia storytelling*, a partir de la publicación de un artículo en *Technology Review*, la revista del Massachusetts Institute of Technology (MIT), cuya relevancia para la investigación está supeditada a las relaciones que surgen entre usuario y medio mediante historias contadas en numerosas plataformas, cada una de las cuales realiza una aportación valiosa para la audiencia y complementa su experiencia.

La emergencia de las NT guarda relación con el modo en que consumimos información ante un universo multimedia y multiplataforma. La expansión de un mismo relato en diversos lenguajes y plataformas ha dado paso a estrategias narrativas y productos que hacen necesario identificar los factores y riesgos, así como conocer los procesos de construcción de nuevos productos.

En el primer capítulo, Scolari realiza una aproximación al concepto de *transmedia storytelling*, como forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de *significación* (verbal, icónico, audiovisual, interactivo) y *medios* (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro) (p.24). El autor puntualiza que esta vertiente no supone de forma exclusiva la adaptación de un lenguaje a otro, sino "una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes" para contar una misma historia (p.25). Pensar en NT es entender la construcción de mundos paralelos con un relato en común, donde los profesionales deben conocer las particularidades de los universos de ficción. Su completa definición no sólo se refiere a la multiplicidad de medios sino que necesita participación de la audiencia para la construcción de historias abiertas.

Por ejemplo, la expansión de los mundos narrativos de *The Matrix*, *Star Wars* o *Harry Potter*, atiende a la necesidad de adaptación de los productos a la marca transmedia con objeto de provocar *inputs* que trasciendan al mundo narrativo, mediante la relación de la audiencia con la marca (p.31).

En las NT, el contenido aprovecha la especificidad de cada medio e involucra a la audiencia, ya que uno de sus factores clave es "promover los contenidos generados por los usuarios" (p. 44). Esta colaboración es un elemento esencial, porque los contenidos deben virar de manera proactiva a través de diferentes plataformas gracias al papel participativo de la audiencia.

En el segundo capítulo, el autor asocia las NT a un proceso de convergencia y transformación a partir de una cultura colaborativa y abierta. El apartado incluye un análisis de los perfiles y situaciones actuales para comprender la adaptación de las lógicas de producción, distribución y consumo a la naturaleza transmedia. En este desafío, los principales actores del actual sistema mediático se dividen en empresas *predigitales*, *postdigitales* y *especializadas*, dando voz a profesionales y usuarios.

En un tercer capítulo, Scolari describe las NT en su conjunto desde la perspectiva de obras literarias y ficción audiovisual, donde sagas como *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos* o *Indiana Jones* han generado proyectos *cross-media* de gran impacto. En la actualidad, dichos productos incluyen una experimentación con nuevos formatos narrativos: "no resulta extraño encontrar obras que comienzan en el papel y continúan en un blog" (p. 123). El género documental, a la vez, ofrece complejos ejemplos de NT.

A continuación, las NT se presentan desde un planteamiento periodístico, "más allá de la ficción", incidiendo en el término *newsgaming*, que contempla relatos periodísticos

que desembocan en videojuegos. La trascendencia del periodismo multimedia responde, a la vez, a su propia naturaleza narrativa. Los siguientes capítulos se centran en el papel de los consumidores, las particularidades de las comunidades online y las fronteras y desafíos de las NT; concretamente, aborda conceptos como los derechos de autor y los límites legales, intuyendo una prospectiva basada en encontrar el equilibrio entre la industrial cultural y la participación de los usuarios. El libro incluye un concepto clave que está siendo incorporado a nuevos modelos de negocio: la *gamificación*, definida como "la utilización de arquitecturas, dinámicas y estrategias propias de los juegos en otros ámbitos", que favorecen experiencias lúdicas permitiendo múltiples posibilidades (p.296).

*Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan* es una obra interdisciplinar, que cierra el contenido de cada capítulo con cinco *tuits*, con el objetivo de resumir las ideas principales abordadas en páginas anteriores. La interfaz invita al lector a realizar un recorrido a través de las diferentes entrevistas, análisis, descripciones, *tuits* e infografías; un trabajo dialogado y colaborativo que emana de la propia filosofía de Internet, construido sobre una base visual atractiva, que propone "descubrir qué son y cómo sacar provecho de las narrativas transmedia". Probablemente sea el libro más completo sobre el transmedia en español.