Esto (no) es una narración transmedia

POR **JOAQUÍN RODRÍGUEZ**

Todo medio genera su propio lenguaje[1].

Cuando todos los medios que conocíamos son susceptibles de ser digitalizados -la escritura, el cine, la música- se genera una nueva forma de hibridación, de confluencia, que a su vez genera una forma de expresión necesariamente distinta, combinada y agregada, que estamos todavía aprendiendo a construir y a descifrar.

Todo medio genera su propio lenguaje

En esa hibridación, los nuevos medios acaban encontrando su verdadera naturaleza y significado cuando remodelan y renuevan los usos de los antiguos medios, cuando los 'remedian', tal como lo denominaran Jay David Bolter y Richard Grusin[2].

Algunos han denominado a este nuevo horizonte creativo 'cultura de la convergencia'[3], porque la naturaleza nativa e íntegramente digital de todos los medios fuerza su concomitancia.

Siempre ha sucedido a lo largo de la Historia que el nuevo medio ha prolongado durante un tiempo variable la forma de expresión precedente: «según parece -escribió el gran Walter Ong-, la primera poesía escrita en todas partes, al principio consiste necesariamente en una imitación por escrito de la producción oral. Originalmente, la mente no cuenta con recursos propiamente caligráficos»[4]. Esa presencia de lo oral en los textos escritos, esa tensión entre la oralidad y la escritura, se encuentra todavía presente hasta los textos del siglo VI d.C.

En el año 16 del siglo XXI, adentrados tan solo unas pocas décadas en el nuevo ecosistema digital global, no cabe duda de que todavía estamos en ese estadio en el que imitamos y remedamos digitalmente los medios de expresión precedentes.

Aún así, vislumbramos que el contenido, la narración, se desplegará en distintos medios, contando cosas diferentes o complementarias en cada uno de ellos, según sus potencialidades y características. Curiosamente, esa expansión o extensión no descarta que alguno de los soportes en los que se exprese la narración vuelva a ser analógico.

Fundación Telefónica
Telefónica

«Seamos realistas -escribió Henry Jenkins- hemos entrado en una era de convergencia de medios que hace que el flujo de contenidos a través de múltiples canales sea casi inevitable»[5].

¿Piratería o creatividad?

Por voluntad de los autores que generan el relato, o sin voluntad alguna en algunos casos, lo cierto es que sus destinatarios no se conforman con disfrutarlo estáticamente: lo manipulan, lo amplían, lo mezclan, lo enriquecen, lo comparten y lo distribuyen, utilizando para ello todas las potencialidades de los medios digitales. El fenómeno de la *fan fiction* no es, por eso, el de un mero club de fans. Es, más bien, el de un taller creativo que sigue una pauta inicial hasta convertirla en una nueva obra derivada.

«Los niños que han crecido consumiendo y disfrutando de *Pokémon* a través de los distintos *media* -escribió también Jenkins- van a esperar que este mismo tipo de experiencias e encuentre en *El ala Oeste* a medida que se hagan mayores. Por diseño, *Pokémon* se desarrolla a través de juegos, programas de televisión, películas y libros, sin que ningún medio se sobreponga de manera privilegiada sobre cualquier otro».

El 22 de febrero de 1774 se celebró en Londres el juicio Donaldson contra Becket[6]. El primero, librero, con tienda en esa misma ciudad, reclamaba la limitación temporal de los derechos de los autores y editores sobre la propiedad intelectual de sus escritos. La Cámara de los Lores, habilitada para tomar decisiones ejecutivas al respecto, concluyó que el autor tenía derecho al *copyright*, a la propiedad de su trabajo y del fruto de su trabajo, pero esa posesión vendría limitada por el derecho que los demás detentaban de acceder al conocimiento. Sobre ese equilibrio entre propiedad y acceso en un mundo analógico se ha construido el edificio legislativo de la propiedad intelectual. Va siendo hora de adaptar sus términos, de modificar y adaptar esas leyes, cuando los usuarios generan toda clase de obras derivadas digitalmente a partir de un original.

Dice Lessig: «Si la piratería significa usar la propiedad creativa de otros sin su permiso -si es verdad que ‘si hay valor, hay derecho’-, entonces la historia de la industria de contenidos es una historia de piratería. Cada uno de los sectores más importantes de los conglomerados de medios de hoy en día -el cine, los discos, la radio y la televisión por cable- nació de una forma de piratería, si es así como la definimos. La historia, que se repite sistemáticamente, consiste en que la última generación de piratas se hace miembro del club de los privilegiados en esa generación -hasta ahora[7].

Llamamos convencionalmente narrativa transmedia, por tanto, a las historias y narraciones que se despliegan a través de múltiples medios digitales -sin excluir alguna modalidad analógica- y en las que los destinatarios intervienen activamente en su desarrollo, modificación, extensión y resolución. No es infrecuente que se adopten diferentes denominaciones para describir la transmedialidad del hilo narrativo y que encontremos designaciones como *cross–media*, plataformas múltiples o multimodalidad.

Una buena y profunda adaptación de una obra precedente, que despliegue el argumento a

Fundación Telefónica
Telefónica

través de medios diversos, debería ser también considerada una modalidad de narrativa transmedia.

La transmedialidad no es algo nuevo

Lo transmedial no se limita a la ficción narrativa. Puede abarcar potencialmente cualquier forma de razonamiento y expresión, sea el pensamiento científico y sus modalidades de publicación y circulación, sea la poesía y ciertas encarnaciones móviles y digitales, sea una campaña de *marketing* y comunicación que discurra en diversos medios y dispositivos.

Conviene hacer justicia, sin embargo, con la historia: la transmedialidad estaba ya inventada hace milenios. Basta pensar en la expansión iconográfica, arquitectónica y lingüística de cualquier religión, en especial de la cristiana, con sus textos escritos y miniados, su repertorio de pinturas y esculturas, de objetos rituales, de arquitecturas de culto y vitrales.

Hablando de la arquitectura gótica y el pensamiento escolástico, Erwin Panofsky[8] escribió que la relación entre ambos iba más allá de un mero paralelismo y de una mutua influencia individual: «esta conexión, en oposición a un simple paralelismo, es una auténtica relación de causa efecto». Panofsky afirmaba que esa relación «se establece de hecho a través de la difusión de lo que puede denominarse […] un hábito mental […] principio que regula el acto».

Existe una relación de estrecha y mutua determinación entre las nuevas formas de expresión digital y la manera en que percibimos, pensamos y actuamos. Somos esos primitivos de una nueva era en la que nuestros sentidos se amplían drásticamente y nuestros cerebros y nuestros nuevos hábitos aún se están conformando.

Toda transformación de un medio es mucho más que un mero cambio de formatos. Es la transformación de nuestra manera de percibir, actuar y pensar, de nuestras estructuras sociales, económicas, culturales y políticas. La transformación del medio todo lo transforma, si se me permite abusar de McLuhan.

Otras convergencias

La convergencia de los medios desencadena y precipita otras tantas convergencias: la tecnológica es la más evidente, porque todos los medios y formatos expresivos son susceptibles de digitalización; la comunicativa después, porque muchos géneros tienden a converger en el nuevo espacio; la profesional a continuación, porque los antiguos oficios asociados exclusivamente a los distintos medios redefinen sus conocimientos y competencias; y la empresarial para concluir, porque las antiguas multinacionales que antes explotaban un solo medio luchan ahora por el control del espacio digital.

Los caballos no son automóviles sin ruedas, de la misma manera que la escritura, el cine o la música no son formas disminuidas y preliminares de narrativa transmedia. El hecho de que la forma previsible de narratividad del siglo XXI se acomode a la transmedialidad no significa que los caballos dejen de correr y de saltar o que sigamos escribiendo novelas, haciendo cine y

Fundación Telefónica
Telefónica

componiendo sinfonías.
Es más: el hecho de que la digitalización fuerce la confluencia y la agregación de los medios en un nuevo marco expresivo, potencia y realza lo más exclusivo de la naturaleza de los medios precedentes. De ahí que muchas de las novelas que se estén escribiendo ahora sobrepasen con creces los varios centenares de páginas, porque recobran la idea de una experiencia inmersiva prolongada en el lenguaje.

Mientras tanto, los heroicos exploradores del nuevo espacio[9] pergeñan un nuevo lenguaje[10]; los artistas esparcen el hilo argumental de una narración a través de distintos medios, buscando al mismo tiempo que el argumento se extienda y diversifique de manera consistente y que cada medio proporcione una puerta de entrada para que el usuario pueda seguir explorando y profundizando en el asunto[11], en una experiencia narrativa múltiple, mientras que los usuarios crean y recrean indefinidamente a partir de una incitación original[12], respetando o no la integridad del modelo.

«Los nuevos entornos tecnológicos son los que generan más dolor entre aquellos menos preparados para modificar sus antiguas estructuras de valores», declaró McLuhan a *Playboy* en 1969, «[…] pero, aunque se lamenten, la revolución ya ha acaecido».

Sigue #*estoesunanarraciontransmedia*

Nota

[1] Cada uno de los párrafos de este texto va precedido de un elemento gráfico en forma de almohadilla o *hashtag*. Se trata de una convención utilizada en redes sociales para convertir a la cadena de caracteres o de varias palabras concatenadas que le sucede en un hipervínculo, en un tema que se convierte en una línea de discusión que cualquier usuario puede seguir sencillamente.
Aquí, esta almohadilla pretende superar las limitaciones del papel, convirtiendo a cada párrafo en una posible línea de discusión que se expandirá a través de las redes sociales o páginas de la web. Es, en el fondo, un juego que pretende explotar el doble sentido del título: ¿puede una narración en papel convertirse en el desencadenante de una narración transmedia?

[2] Véase: Bolter, J. D. y Grusin, R. (1998). *Remediation. Understanding new media*. MIT Press.

[3] Véase: Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

[4] Véase: Ong, W. (1998). *Oralidad y escritura*. Madrid: FCE.

[5] Véase: Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling. *MIT Technology Review* [en línea]. Disponible en: *http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/*

[6] Véase: Vaidhyanathan, S. (2003). *Copyrights and Copywrongs: The Rise of Intellectual Property and How it Threatens Creativity*. New York:New YorkTime Press.

Fundación Telefónica
Telefónica

[7] Véase: Lessig, L. (2005). *Por una cultura libre*. Madrid. Traficantes de Sueños.

[8] Véase: Panofsky, E. (1986). *Arquitectura gótica y pensamiento escolástico.* Madrid: La Piqueta.

[9] Véase: *Pathfinders. Documenting the experience of early digital literature* [en línea]. Disponible en: *http://scalar.usc.edu/works/pathfinders/index*

[10] Véase: *Electronic Literature* [en línea]. Disponible en: *http://collection.eliterature.org/1/* (vol. 1 y siguientes).

[11] Véase: *El Cosmonauta* [en línea]. Disponible en: *http://es.cosmonautexperience.com/*

[12] Véase: *FanFiction* [en línea]. Disponible en: *https://www.fanfiction.net/*

Fundación Telefónica
Telefónica