

# LA CONTRIBUCIÓN DE LOS MUNDOS FICTICIOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA TRANSMEDIALIDAD DE LAS SERIES DE TELEVISIÓN

A CONTRIBUIÇÃO DE MUNDOS FICTÍCIOS NA CONSTRUÇÃO DA TRANSMIDIALIDADE DE SÉRIES TELEVISIVAS

*THE CONTRIBUTION OF THE FICTIONAL WORLDS IN THE CONSTRUCTION OF THE TRANSMEDIAITY OF TELEVISION SERIES*

24



**Claudia Benassini Félix**

- Profesora Investigadora, Facultad Mexicana de Arquitectura, Diseño y Comunicación, Universidad La Salle Ciudad de México.
- E-mail: [claudia.benassini@lasalle.mx](mailto:claudia.benassini@lasalle.mx)

## RESUMEN

El artículo Pretende explorar la contribución de los mundos ficticios en la construcción de la transmedialidad de las teleseries. Recupera una definición de la noción y sus características con énfasis en las teleseries. Muestra las aparentes diferencias entre mundos ficticios y narrativa transmedia, para reflexionar sobre el papel de las audiencias como Lector Modelo en este proceso, y sobre las posibilidades de investigación sobre los mundos ficticios y la construcción de la transmedialidad.

PALABRAS CLAVE: MUNDO FICTICIO, TRANSMEDIALIDAD, LECTOR MODELO

## ABSTRACT

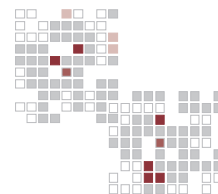
This paper explores the contribution of fictional worlds in the construction of the transmediality of the teleseries. Retrieves a definition of the notion and its characteristics with emphasis on the teleseries. It shows the apparent differences between fictional worlds and transmedia narrative, to reflect on the role of the audience as a Model Reader in this process, and on the possibilities of research on the fictitious worlds and the construction of transmediality.

KEY WORDS: FICTIONAL WORLD, TRANSMEDIALITY, MODEL LECTOR

## RESUMO

O artigo pretende explorar a contribuição de mundos ficcionais na construção da transmedialidade das telesséries. Recupera uma definição da noção e suas características com ênfase nas telesséries. Mostra as diferenças aparentes entre mundos ficcionais e narrativa transmídia, para refletir sobre o papel do público como Leitor Modelo nesse processo, e sobre as possibilidades de pesquisa sobre os mundos fictícios e a construção da transmedialidade.

PALABRAS CHAVE: MUNDO FICTÍCIO, TRANSMIDIALIDADE. LEITOR DE MODELO



Durante los últimos cien años, la construcción de mundos ficticios ha sido un componente importante de la producción cinematográfica y televisiva, a las que se han sumado los videojuegos, realidad virtual y aplicaciones móviles. No obstante, el tema se ha omitido de buena parte de los estudios mediáticos; Mark Wolf (2012) recuerda su abordaje desde la perspectiva de una historia particular ubicada en algún mundo, o los medios en los que se hacen presentes estos mundos. Wolf coincide con otros autores (Ryan, Alexander) en que el problema radica en el tamaño del mundo y su dificultad de encapsularlo para la descripción o análisis de una historia, personaje o situación particular.

Los mundos, sintetiza Wolf, son difíciles de ver en su totalidad, pues suelen experimentarse a través de varias ventanas de medios, aunque ninguna lo muestra todo. “Sólo una vista agregada que contemple a una amplia gama de estas ventanas puede dar sentido completo: si el mundo es así y lo que ocurrió ahí. Entonces experimentar un mundo imaginario en su totalidad puede ser una gran sorpresa” (Wolf, 2012, p. 23-24). Vistos desde la importancia de conocer las diversas ventanas de medios a través de las que circulan y se construyen los mundos, es evidente que estamos ante un fenómeno transmedial. Es necesario acercarse a todas las ventanas pues son producto de complejos procesos de interacción que desembocan en la construcción de mundos ficticios.

En este escenario se ubica nuestro interés por el tema de los mundos ficticios, con la vista puesta en un objetivo preciso: las series de televisión. Su expansión ha trascendido el ámbito de la televisión tradicional para acceder a innumerables audiencias a través de diversas plataformas en las que circulan numerosas representaciones de la vida cotidiana. Mediante estas plataformas las audiencias globales comparten estas representaciones sobre temas tan diversos como la política, el espionaje, el tráfico de personas y de drogas, o

las diversas lógicas para la resolución del aparentemente mismo conflicto amoroso.

El objetivo de este trabajo es ofrecer un primer acercamiento a los mundos ficticios como mediadores para la construcción de la transmedialidad que contribuye a la circulación de representaciones sociales a través de las series de televisión, para reflexionar sobre las maneras en que los mundos ficticios contribuyen a reorganizar las prácticas propias de la transmedialidad.

### 1. Hacia una definición de mundos ficticios.

La exploración de los mundos ficticios en relación con el mundo actual -también identificado como *mundo primario* (Wolf), o *mundo real* (Fort)- ha sido objeto de estudio de diversas disciplinas que van desde la lógica semántica hasta la teoría de la narratividad. Del mundo real se derivan otras construcciones, de las que se desprende el *mundo ficticio*, concebido por Lili Alexander como un modelo artístico diseñado dentro del trabajo de ficción en literatura y las artes.

*Sin embargo, la palabra “mundos ficticios” no pretende subrayar que el tema es falso en lugar de verdadero. La naturaleza de la ficción en la narración de historias tiene mucho que ver con encontrar una verdad más profunda sobre la realidad, como lo destaca el Modernismo. En este contexto, “ficticio” significa “imaginado” y “creado” en lugar de “falso” (Alexander, 2017, p. 123-124).*

La definición de Alexander concuerda con las afirmaciones Wolf (2017), en el sentido de que en toda ficción hay una forma de invención presente en diferentes grados: mientras unas historias se ubican en el mundo primario, otras requieren ubicarse en un mundo secundario diferente del nuestro. Para Bohumir Fort (2016) los mundos ficticios son potencialmente infinitos en número, cuando hay un número infinito de textos ficti-



cios que pudiera generarlos. Sin embargo, añade, los mundos ficticios también están considerablemente restringidos, pues abarcan un número finito de individuos y objetos. Para Wolf esto se debe a que un mundo comprende la suma total de la experiencia de una persona o personaje en particular: “esa experiencia puede ser muy limitada a un pueblo aislado o en algún lugar alejado de la civilización, o puede ser de naturaleza intergaláctica, y puede durar cientos de años” (Wolf, 2017, p. 51-52).

Un último aspecto sobre la caracterización de los mundos ficticios se refiere a la participación del espectador, como requisito importante para la transmedialidad esbozada en la Introducción, e indispensable para la interpretación de los mundos. Umberto Eco (2013) se refiere a la *voluntad cooperativa* requerida por el autor para que el Lector Modelo coopere en la construcción del mundo y que goce con la historia. Para Wolf, esta cooperación permite la extensión de los mundos más allá de la historia o personaje...

*...y se convierten en una experiencia continua a medida que los autores y las audiencias continúan revisando aquellos que disfrutan, en oposición a la experiencia única que fue más frecuente en el caso de las obras tradicionales independientes de una sola historia en diversos medios. Los mundos que están los suficientemente fragmentados para ser habitados imaginativamente pueden permanecer con una audiencia más amplia que las experiencias de los medios que simplemente cuentan una historia o hacen un punto y luego terminan (Wolf, 2017, p. 56).*

Como puede observarse, la ampliación de Wolf a los argumentos de Eco da cuenta tanto de la *voluntad cooperativa* como característica de las audiencias, que trasciende la experiencia de una obra en el sentido tradicional, para ubicarse en

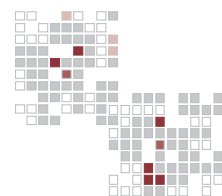
la experiencia transmedial abierta por la posibilidad de disfrutar del mundo en sus diferentes ventanas mediáticas, además de las abiertas por la producción y las aplicaciones móviles.

## **2. Propiedades de los mundos ficticios.**

Los autores revisados se refieren a tres propiedades de los mundos ficticios: invención, completud y consistencia. A medida que crece el mundo, mantener cada una de estas tres propiedades se vuelve más desafiante.

*Cuanto más complejo sea un mundo, más difícil será mantener la coherencia, ya que el material adicional debe encajar en el material existente de manera que todo tenga sentido. La integridad también exige más inventos, a medida que el mundo se revela. Cuanta más invención contenga un mundo, más difícil será mantener todo en ese mundo coherente, ya que cada cambio en el Mundo Primario afecta a otros aspectos del mundo, y, a su vez, esos cambios pueden causar más cambios. Del mismo modo, la consistencia limitará qué tipo de invención es posible a medida que un mundo crece. Por lo tanto, las tres propiedades deben considerarse simultáneamente a medida que el mundo toma forma y se desarrolla (Wolf, 2012, p. 94).*

La *invención* se refiere al proceso de adaptación del mundo principal al ficticio en relación con ambientes derivados de la geografía, la historia, el lenguaje, la física, la biología, la zoología, la cultura, las costumbres etc. Está adaptación, que se traduce en diferencias entre ambos mundos, debe presentarse cuidadosamente para que sea creíble: un asunto no sólo de tecnología sino de diseño, sobre todo para generar ambientes. Para que un mundo sea tomado en serio, las audiencias deben ser capaces de relacionarlo junto con sus personajes en relación a un mundo primario (Wolf, 2012).



Por *completud* entendemos el grado en que el mundo contiene explicaciones y detalles que abarcan todos los aspectos de las experiencias de sus personajes, así como detalles de fondo que juntos suponen un mundo factible y práctico. Sin embargo, los mundos ficticios son necesariamente incompletos porque están basados en textos ficticios finitos<sup>1</sup>. Es importante para que el mundo sea convincente y satisfactorio: incluye personajes bien redondeados y una historia de fondo para explicar sus motivaciones: suficientemente desarrollada y convincentemente viable<sup>2</sup>. La sensación de que el mundo está completo lo hace parecer como si se extendiera más allá de la historia, insinuando ambientes cuya existencia está implicada, aunque no directamente descrita o claramente mostrada. El efecto de completud sólo será posible si el mundo también tiene la consistencia interna, que mantiene juntos y en armonía a sus muchos detalles (Wolf, 2012, p. 104-114; Fort, 2016, p 114).

Por último, los mundos ficticios son lógicamente *consistentes*, es decir, no contradictorios (Fort, 2016, p. 31-32). Esta propiedad se refiere al grado por el que los detalles del mundo son plausibles, factibles y sin contradicción; esto re-

1Para Bohumir Fort “debido a esta cualidad específica de incompletitud de los textos ficticios, los teóricos literarios, para caracterizar los mundos ficticios usan el término “mundos pequeños” de Umberto Eco. Por definición, los mundos pequeños son mundos que obtienen conjuntos finitos de individuos y parámetros, y por lo tanto mundos ficticios, que son macro estructuras (‘mereological sums’) constituidos por un número finito de posibles particulares” (Fort, 2016, p. 115).

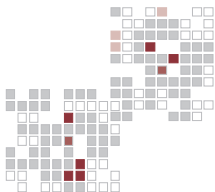
2Para empezar, los personajes deben tener alguna fuente de comida, ropa y refugio para sobrevivir, y deben provenir de algún tipo de cultura. En una escala más grande, las comunidades probablemente necesitarán algún tipo de gobierno, una economía, producción de alimentos, una forma compartida de comunicación, defensa contra otros y otras cosas similares. Algunas cosas pueden ser fundamentales para la historia, mientras que otras sólo pueden ser evidentes en detalles de fondo, son suficientes sugerencias proporcionadas por el público para responder a preguntas básicas sobre la subsistencia y el sustento de un personaje (Wolf, 2012, p. 105-106). De hecho, añade Wolf (2012, p. 113) “un sentido de que el mundo tiene una historia pasada también es necesario para que la historia aparezca completa”.

quiere que todos los detalles estén interconectados (Wolf, 2012, p. 114). La probabilidad de que se presenten las inconsistencias se incrementa en la medida en que el mundo crece en tamaño y complejidad. Es importante notar *dónde* ocurren las inconsistencias para determinar qué tan dañada puede resultar la credibilidad: en el argumento principal, en el secundario, en los detalles de fondo, la infraestructura del mundo o la mecánica del mundo<sup>3</sup>.

Esta apretada descripción de las propiedades de los mundos da cuenta de sus principales características. Conforme se incrementa el tamaño del mundo será necesario que sus creadores sean más cuidadosos. Este rasgo pone de relieve que la creación de mundos ficticios es un trabajo colectivo que depende de las habilidades de un equipo que tomará en cuenta que los detalles de la invención no afecten la credibilidad en la trama; y que el mundo aparezca completo y consistente. Asimismo, las tres propiedades proporcionan algunos indicios sobre la importancia de la cooperación de las audiencias, tanto en el seguimiento y la construcción del mundo como en la percepción de algunos errores. Incluso los fans disfrutaban detectando estas fallas -sobre todo las inconsistencias- “tratando de explicarlas y reconciliarlas con sus propias teorías. Y este tipo de actividades requiere que uno esté inmerso en el mundo en cuestión (Wolf, 2012, p. 125).

En estos dos primeros apartados hemos buscado una caracterización de los mundos ficticios incluyendo las propiedades que les confieren sentido como tales. Aun cuando se han hecho

3 Las inconsistencias en los argumentos distraen e interrumpen la imagen mental que la audiencia tiene de la historia conforme la siguen, especialmente si se presentan en el argumento principal que conduce el resto del trabajo; las inconsistencias en el mundo secundario pueden tener un efecto menos perjudicial, pero debilitarán la impresión general del trabajo. Los detalles del fondo que no son tan cruciales para la historia pueden tolerar más inconsistencias, especialmente si pasan relativamente inadvertidos, o si no están usados activamente en cualquiera de las líneas argumentales (Wolf, 2012, p. 115).



referencias al escenario de los medios de comunicación, el énfasis todavía destaca en las aportaciones de la semántica lógica y la narratología. En los siguientes apartados intentaremos acercarnos al nuevo enfoque de los mundos ficticios y su relación con los medios, sobre todo la televisión y las series, así como a su carácter transmedial.

### 3. Los mundos ficticios en los medios de comunicación.

Desde sus primeros años, la industria cinematográfica estuvo sujeta a la competencia entre empresas productoras que condujo tanto a la diversificación de la oferta como al incremento en la espectacularización de la misma. Si bien hubo muchas películas que supieron satisfacer estos requerimientos en busca de la recuperación de la inversión y de un público fiel, hubo pocos ejemplos de mundos ficticios en toda la extensión de la palabra. El camino hacia la consolidación de la industria está lleno de avances tecnológicos que buscan mejorar la experiencia de audiencia, acompañada de la invitación al Lector Modelo de Eco a participar de los mundos construidos de acuerdo a las leyes de los géneros cinematográficos. Además, se ha procurado la presencia equilibrada de la invención, la completud y la consistencia en este proceso, más evidente en los últimos años del siglo XX y principios del actual, apoyado en la tecnología para mejorar y ampliar la experiencia inmersiva. Se trata, según Marie Laure Ryan, de una historia de dimensiones sensoriales en constante expansión.

*La representación puramente verbal del mundo no ofrece datos a los sentidos, pero al hablar con la imaginación, el lenguaje permite la simulación mental de todas las experiencias sensoriales. Otros medios pueden transformar esta experiencia imaginativa en una percepción real. La ilustración, hecha posible por los avances en la tecnología de reproducción,*

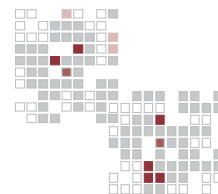
*agregó una dimensión visual concreta a los mundos literarios. Luego, la película contribuyó con el movimiento y el sonido a las imágenes... (Ryan, 2017, p. 102-103).*

En este contexto, surgieron las primeras experiencias transmediales vinculadas a los medios de comunicación, en las que las historias transcurren en diversas pantallas: de la historieta al cine y a la televisión y, más recientemente, al videojuego. La posibilidad de seguir la evolución de un mundo a través de diversas ventanas se tradujo en un conocimiento por parte de las audiencias que fue aprovechado por los productores.

*Los mundos de la radio y la televisión eran audiovisuales; la gente los experimentó en sus casas sobre una base regular que regresaba a ellos semanalmente (o varias veces a la semana en el caso de los programas diarios), durante un periodo de tiempo que podía durar décadas, especialmente en el caso de las telenovelas. Los mundos imaginarios lograron alcanzar esta integración en marcha a largo plazo en las vidas de sus audiencias (Wolf, 2012, p. 295).*

Para Marie Laure Ryan, la habilidad para construir grandes mundos se encuentra en la televisión, en oposición al cine y al teatro.

*Mientras la duración de una película o una obra de teatro se limita a lo que los espectadores pueden absorber en una sesión, la televisión produce seriales que pueden abarcar muchas temporadas, manteniendo al espectador en un estado de suspenso que puede durar por semanas y creando una adicción al mundo del programa. La industria del cine trata de emular esta adicción convirtiendo películas populares en franquicias con secuelas y precuelas interminables (Ryan, 2017, p. 101-102).*





Para que la televisión alcanzara este punto, fue necesario que asumiera un carácter *hipermedial*. Es decir, que el aparato trascendiera el espacio doméstico para hacer posible la recepción a través de múltiples pantallas en diversos espacios y plataformas, como resultado de la convergencia tecnológica y cultural, incursionando así en nuevos formatos en búsqueda de mayores audiencias. El nuevo esquema dio pie además a un híbrido de la transmisión de contenidos: junto a la posibilidad de ver temporadas completas en lapsos de tiempo muy reducido -el llamado *binge-watching*- subsiste la transmisión de episodios semanales vía la televisión abierta, de paga o a través de plataformas y aplicaciones móviles<sup>4</sup>. Así, a los cambios en la espacialidad para la aprehensión del mundo ficticio se han abierto nuevas temporalidades y nuevas ventanas hacia la transmedialidad desde las opciones televisivas hasta las aportaciones de los fans, los sitios web especializados, los videojuegos y las aplicaciones móviles. Hablamos del carácter inmersivo de los mundos ficticios, que contribuye a la explicación del papel que juegan en la cotidianidad de las audiencias. Esto supone, como hicimos notar en el apartado previo, la sustitución de las perspectivas desde las que se abordaba el estudio de los mundos ficticios para asumir un enfoque experiencial (Wolf, Ryan):

*Adoptar una perspectiva medial-tecnológica sobre los mundos significa que ya no deben verse como “todo lo que existe”, como son definidas en las perspectivas cosmológica y filosófica. (...) Esta concepción fenomenológica del mundo se basa en dos propiedades: en la*

4 Según Frank Kelleter, “Más bien, la recepción en serie ocurre primero en interacción con la historia misma. Vemos o leemos una serie mientras ciertas opciones narrativas aún están abiertas p aún no se han materializado como opciones (Kelleter, 2016, p. 48-49). Este argumento explica, al menos en parte, el proceso mediante el que la audiencia, con énfasis en el Lector Modelo, se conecta transmedialmente con la serie de televisión con múltiples implicaciones socio-culturales.

*medida en que me rodean, los mundos son inmersivos; en la medida en que puedo alcanzarlos -e incluso cambiarlos- son interactivos. Si el propósito de los medios de comunicación es estimular lo mejor posible nuestra experiencia del mundo real (...), la creación de entornos inmersivos-interactivos debería ser el Santo Grial de la tecnología de los medios (Ryan, 2017, p. 99-100).*

La nueva perspectiva no sólo asume la transmedialidad de los mundos ficticios; también confiere un papel importante al espectador, que será el centro de los procesos de inmersión e interacción, incrementando con ello su voluntad cooperativa. En este contexto, Henry Jenkins destaca que para Ryan la expansión de los mundos imaginarios...

*...significa para el lector que debe reunir fragmentos de descripción (en un trabajo de prosa) de detalles visuales (en un texto audiovisual) para tomar una construcción del mundo de las historias. Ella sugiere que el espectador está guiado por declaraciones textuales, pero construye esta imagen siempre incompleta en una representación más vivida mediante la importación de información proporcionada por modelos cognitivos internalizados, mecanismos inferenciales, experiencias de la vida real y conocimiento cultural, incluyendo los conocimientos derivados de otros textos (Jenkins, 2016, p. 677-678).*

En suma, en el marco de la voluntad cooperativa atribuida al espectador, se recuperan elementos previamente destacados en las primeras décadas de los mundos ficticios a través de los medios de comunicación. Nos referimos tanto a la memoria como a otras capacidades que permiten enfrentarse a la construcción e interpretación de los mundos ficticios, más que antes en su carácter transmedial.

#### 4. Los mundos ficticios en las series de televisión.

A partir de la década de 1990 se generó una formidable expansión de las series de televisión, tanto por su creciente presencia fuera de Estados Unidos, como por la expansión de su producción y circulación en diversos países, así como por el incremento de su presencia a través de plataformas como Netflix, Claro y Hulu además de HBO y Fox, entre otras. Para efectos de este apartado es necesario volver al formato característico de las series en capítulos. Una lógica que determina la forma en que se construirán y compartirán los mundos ficticios, a la vez que determina la organización del trabajo de los fans y los mecanismos de acción de las aplicaciones móviles. Eventualmente, esta lógica se traduce en algunas inconsistencias; según Frank Kelleter:

*En las series populares, la organización narrativa normalmente se lleva a cabo en movimiento, mientras la historia avanza reemplazándose a sí misma o, especialmente en la era digital, renovándose a través de más actos de reelaboración procesados en paralelo. Entre otras cosas, esto significa que los productores no pueden revisar una narrativa general antes de la publicación final para obtener una lista de inconsistencias. Por lo tanto, las series populares tienen que hacer su trabajo de coordinación, poda y coherencia dentro de la narrativa en sí. Como resultado, estas historias a menudo aparecerán más desordenadas que las estructuras vinculadas al trabajo cuando se consumen como si fueran obras prediseñadas (Kelleter, 2016, p. 58-59).*

En este contexto, debido tanto al formato como a las maneras en que circulan los mundos ficticios, para Kelleter (2016) las series populares tienen una especial habilidad para generar lazos afectivos entre sus audiencias quienes operan

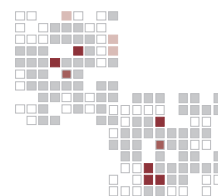
como *agentes de la continuidad narrativa*. Esto es posible debido a la recuperación de la memoria de la audiencia por parte de la producción -ya esbozada en el apartado previo- así como en las reacciones y comentarios que circulan como parte del material transmedial generado por la audiencia en calidad de Lector Modelo. De este proceso se derivan dos propiedades de las series que determinan la forma en que se comparten y actualizan los mundos ficticios: la *continuidad retroactiva* y la *recursividad*.

Wolf concibe la *continuidad retroactiva* (2012, p. 495) como el crecimiento del mundo a lo largo del tiempo, acompañado del incremento de la concepción del autor sobre el mismo. Este proceso, que puede durar años, trae consigo la madurez de las habilidades creativas y las herramientas utilizadas en su construcción, propiciando que los primeros trabajos parezcan desactualizados o menos sofisticados, provocando que el autor repiense y rediseñe su mundo. Estas alteraciones se conocen como *continuidad retroactiva* -o *retcon*- y suelen ser objeto de polémica: puede suceder que las primeras temporadas de una serie fueron las que le imprimieron un sello particular, además de ser muy conocidas y apreciadas por los fans. “El medio utilizado también importa, como lo ha subrayado Henry Jenkins: los fans de los comics tienen una actitud diferente hacia la *retcon* que aquellos del cine o la televisión (Wolf, 2012, p. 496-497)<sup>5</sup>.

Por otra parte, para Kelleter la *recursividad* es “el reajuste continuo de la posible continuación a la información ya establecida”.

---

5 Wolf añade que “a menudo la continuidad retroactiva causa disgusto porque cambia los hechos ya establecidos e incluso el material canónico. Un autor puede reinterpretar eventos del pasado o utilizar ciertos agujeros o suposiciones de la audiencia para re-contextualizar eventos (por ejemplo personajes que se supone está en muertos pero cuyas muertes fueron reportadas por personajes no confiables, o la revelación de motivos ocultos y diferentes puntos de vista en relación con los mismos eventos que condujeron a un nuevo malentendido de esos eventos) pero la *retcon*, que directamente contradice los hechos establecidos, puede parecer una broma (Wolf, 2012, p. 497).





*Las series de larga duración, en particular, están obligadas no sólo a reinterpretar repetidamente e incluso a cambiar sus pasados, sino a hacerlo en el acto mismo de su continuación. Por lo tanto, los elementos nuevos o desarrollados inesperados, a menudo intrusos que forman parte de reinos supuestamente extra narrativos, como la economía de la producción (un actor que se retira después de negociaciones contractuales fallidas) o la geopolítica mundial (incursiones terroristas que resuenan dentro de las narrativas de realismo) deben ser realineados una y otra vez con eventos contados. Hacer eso de manera plausible es un gran reto estructural para todas las series en ejecución... (Kelleter, 2016, p. 62-63).*

Existen diferencias sutiles entre continuidad retroactiva y recursividad, más marcadas por decisiones del autor del mundo ficticio -en el caso de la primera- y de la producción del mismo en el caso de la segunda. Se trata de experiencias vividas por las audiencias sobre todo en los últimos años y muchas veces sin previo aviso. Las mencionamos en este trabajo por su relevancia y sus repercusiones sobre todo para los fans y su eventual presencia en fenómenos transmediales. Después de todo, la desaparición de uno de los personajes favoritos, los cambios radicales en la presentación del mundo ficticio o la presencia de nuevos personajes son factores que repercuten en la audiencia y van desde el rechazo a las actualizaciones introducidas en nuevas temporadas hasta las muestras en la reproducción y ampliación del mundo ficticio por parte de los fans. Las pruebas de ello están en las producciones que circulan en YouTube, los wikis y las reacciones en los sitios oficiales de las series.

### **Conclusiones preliminares:**

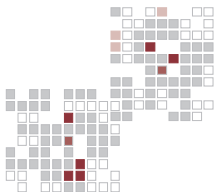
Para Wolf la noción de transmedialidad no necesariamente remite a un principio unificador del mundo ficticio que circula a través de las diversas

ventanas y se pronuncia por una independencia entre las mismas:

La transmedialidad implica un tipo de independencia para su objeto; mientras más sean las ventanas mediáticas a través de las que experimentamos un mundo, menos dependiente será el mundo de las peculiaridades de cualquier medio para su existencia. La transmedialidad también sugiere el potencial para la continuación de un mundo, en múltiples instancias y registros, y lo más que veamos y oigamos de un mundo transmedial, mayor la ilusión del peso ontológico que tiene, y experimentar el mundo se vuelve más como la experiencia mediada del Mundo Primario (Wolf, 2012, p. 569-570).

Cabe aclarar que la perspectiva asumida al respecto por diversos autores (Capello, 2016, Irigaray, 2017; Scolari, 2013) se concentra en el relato como elemento central del proceso de expansión que da lugar a la transmediación y a la transmedialidad. Carlos Scolari (2013, p. 67-69) se pronuncia por una *visión amplia* de la narrativa transmedia, que incorpore todas las piezas posibles del universo narrativo, que permita a productores y realizadores sacar el mayor provecho posible mediante la creación de nuevos textos en diferentes medios. Un argumento adicional de Scolari a favor de la *visión amplia* es que los textos, narraciones y expansiones terminan funcionando como puerta de entrada al universo narrativo<sup>6</sup>. Por su parte, Giancarlo Capello (2016, p. 295-296) apoya también la *visión amplia* de la narrativa transmedia que dé cuenta de la diversidad de productos generados y

<sup>6</sup> Scolari (2013, p. 69) afirma que “muchos niños entraron al universo de *Harry Potter* gracias a los largometrajes, mientras que otros conocieron a los personajes en las páginas de los libros. Algo similar sucedió con *El señor de los anillos*: varias generaciones tomaron contacto con el mundo narrativo de Frodo y sus amigos por los libros de J.R.R. Tolkien, mientras que muchos otros lo disfrutaron por primera vez en la pantalla grande”.



de la diversidad de opciones para su circulación<sup>7</sup>. En suma, convergencia tecnológica y transmedialidad se concretan en la multiplataforma televisiva, a partir de dos líneas estratégicas señaladas por Carles Lámelo (2016, p. 82). Primera, la televisión a la carta, es decir, la distribución de contenido previamente transmitido por la televisión: una práctica asociada a Netflix, Hulu, Roku y, más recientemente, a HBO, Fox, Televisión Española y BBC, entre otras. Segunda, la producción de contenidos digitales para su distribución en línea a través de diversas plataformas tal como lo hacen Netflix y Amazon Prime, entre otras.

Los argumentos hasta aquí presentados parecen estar de acuerdo. Sin embargo hay un punto de inflexión que da cuenta de *diferencias entre el enfoque de la narrativa transmedia y el de los mundos ficticios*, en donde la continuidad retroactiva y la recursividad jugarían a favor de la primera<sup>8</sup>. Para Mark Wolf:

*Incluso, mientras la narración inevitablemente nos dice sobre el mundo en el que se desarrolla la historia, la narrativa y la construcción de mundos son procesos diferentes que en algunas ocasiones pueden entrar en conflicto. Una de las reglas cardinales que a menudo se proporciona a los nuevos escritores tiene que ver con la economía narrativa: se les dice que corten su prosa y se deshagan de cualquier cosa que no signifique un avance activo de la historia. La construcción de mundos a menudo desemboca en datos, exposiciones y disgregaciones que propor-*

7 Conformado por múltiples plataformas, ya que los episodios semanales de las teleseries están vinculados a una diversidad de productos que facilitan la aproximación del público a los complejos universos narrativos que proponen. (...) Hay que sumar los maratones –largas horas de programación destinadas a emitir episodios de una misma serie–, las entrevistas a los actores y productores en el sitio oficial o en publicaciones de interés, las enciclopedias y wikis especializados, así como páginas de críticas y foros de interés (Capello, 2016, p. 295-296).

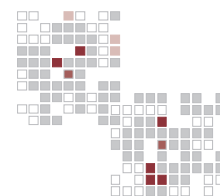
8 Las *cursivas* que aparecen en los dos textos siguientes son nuestras: no están en el texto original.

*cionan información sobre un mundo, desacelerando la narrativa e incluso llevándola a detener la temporalidad, aunque mucho del detalle excesivo y la riqueza descriptiva puede ser una parte importante de la experiencia de audiencia. La información del mundo que no avance activamente la historia puede proveer estados de ánimo y atmósfera, además de formar nuestra imagen de caracteres, lugares y eventos. Una historia irresistible y un mundo irresistible son cosas muy diferentes y una puede no requerir a la otra (Wolf, 2012, p. 84).*

Por su parte, Henry Jenkins hace las veces de mediador en este proceso:

*A grandes rasgos, la narración tradicional a menudo funciona a través de la exposición, compartiendo historias de todos, mientras que la construcción del mundo con mayor frecuencia funciona a través de la descripción, acumulando detalles significativos, aunque en ambos casos la situación es más complicada en la práctica. Estos detalles no son dispositivos de la trama; más bien con frecuencia la trama existe como medio para explorar distintos aspectos de un mundo dado. Estos constructos funcionan a múltiples niveles: como un conjunto de elementos significativos, como niveles espaciales y sociales que nos ayudan a comprender esos elementos que se interrelacionan y como una lógica más amplia que puede ser utilizada por los autores (profesionales y aficionados) para expandir el mundo de la historia original hacia nuevas direcciones. Esos mundos se despliegan por autores (uno o varios) en el proceso de generar historias y por los lectores en el proceso de “ir más allá de la información dada” (Jenkins, 2016, p. 684-685).*

Estas dos extensas referencias son necesarias para mostrar los límites y alcances de la propuesta



que ha dado forma a este trabajo. Si bien es cierto que la mirada tradicional se concentra en la narrativa como punto de partida para la descripción y análisis de fenómenos relacionados con la *transmediación*, lo cierto es que la mirada completa del mundo en cuestión es proporcionada tanto por los autores como por los fans que, en tanto Lector Modelo, recurren a su *voluntad cooperativa* en el proceso de construcción de los mundos ficticios. En suma, para Wolf (2012, p. 572) una discusión sobre el crecimiento transmedial es “mirar cada una de las propiedades presentes en los diferentes medios, sus capacidades y peculiaridades y el proceso de utilizar cada uno como una ventana que revela un mundo imaginario”.

Desde esta mirada a la contribución de los mundos ficticios a la construcción de la transmedialidad, es necesario reiterar que se trata de un trabajo colectivo cuyo resultado se pone a prueba en repetidas ocasiones. La primera, a través de la invención, completud y consistencia propias del mundo ficticio. La segunda, en la medida en que hay un proceso de adaptación mutua al formato de las series televisivas con las implicaciones de la recursividad y la continuidad narrativa. La tercera, en los procesos de construcción de la transmedialidad en los que están inmersos los productores, desarrolladores de aplicaciones móviles y de videojuegos y la industria del entretenimiento, así como los fans en su calidad de Lector Modelo, que con su cooperación interpretativa contribuyen a la ampliación y la construcción de los mundos ficticios. En este contexto, debe quedar claro que no nos referimos a las audiencias en general, aunque son el blanco potencial de las series televisivas, sino a quienes -de diversas maneras- contribuyen a la expansión y construcción de los mundos hacia diversas ventanas contribuyendo con ello al proceso de transmedialidad y a las correspondientes transmediaciones. Antes de la reflexión final, Mark Wolf se pronuncia al respecto:

*Cómo funcionan los mundos imaginarios (cuando tienen éxito) depende de cómo se construyen y cómo invocan la imaginación del público que los experimenta. Los mundos, las historias que parecen sintonías, no necesitan depender de estructuras narrativas, aunque las historias siempre dependen de los mundos en los que tienen lugar. Los mundos se extienden más allá de las historias que ocurren en ellos, invitando a la especulación y a la exploración a través de medios imaginativos. Son reinos de posibilidad, una mezcla de familiar y no familiar, permutaciones de deseo, temor y sueño, y otros tipos de existencia que nos pueden hacer más conscientes de las circunstancias y condiciones del mundo real que habitamos (Wolf, 2012, p. 56).*

Una última reflexión: esta mirada a los mundos ficticios no excluye a la narrativa transmedia del proceso de construcción correspondiente. Más bien la incluye y complementa, a la vez que se convierte en un interesante reto para la investigación, en la medida en que permite remitir los análisis a los mundos ficticios de los que forman parte y obliga a considerarlos como parte de la transmedialidad. Pero quizá más significativo puede ser el reto de mirar a esos mundos ficticios haciendo abstracción de los mismos y ubicándolos en una totalidad que dé cuenta de la forma en que las representaciones sociales a propósito de fenómenos como la migración, el tráfico de personas y de drogas, la corrupción o el ejercicio profesional de la medicina y la abogacía, que abundan en una diversidad de mundos ficticios que es necesario integrar para tener una mirada más completa de cómo se construyen y extienden estas representaciones sociales, cada vez más enfocadas a audiencias transnacionales. Ésa es la continuación de esta contribución mediante la etnografía digital para explorar el comportamiento de las audiencias como Lector-Modelo de este proceso.



## BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- ALEXANDER, L., "Fictional Worlds Building as ritual, drama and medium", en WOLF, Mark (ed.) *Revisiting imaginary worlds*, 2017, New York, ed. Routledge, págs. 116-230 (traducción propia).
- CAPELLO, G. (2016) *Una ficción desbordada: narrativa y series*, Fondo Editorial Universidad de Lima
- ECO, U. (2013) *Los límites de la representación*, Barcelona, Penguin Random House
- FORT, B. (2016) *An introduction to fictional worlds theory*, New York, Peter Lang (traducción propia)
- IGARZA, R. (2013) "El rescate de las mediaciones a la hora transmedia", en OROZCO, Guillermo (coordinador) *TV Morfosis 2*, México, Edit. Tintable, págs. 13-25.
- IRIGARAY, F. "El documental en las narrativas transmedia y en la territorialidad expandida", en APARICI, R. y GARCÍA MARÍN, D. (editores) *¡Sonríe, te están puntuando!*, 2017, Barcelona, Edit. Ge-  
disa, págs. 200-225
- JENKINS, H. "All over the map: Building and rebuilding Oz", en KELLETER, F. (ed.) *Media of serial narrative*, 2016, The Ohio State University, págs. 666-730 (traducción propia)
- KELLETER, F. "Five ways of looking at popular seriality", en KELLETER, Frank (ed.) *Media of serial narrative*, 2016, The Ohio State University, págs. 31-118 (traducción propia)
- RYAN, M. L. "Why worlds now?", en WOLF, Mark (ed.) *Revisiting imaginary worlds*, 2017, New York, ed. Routledge, págs. 78-115 (traducción propia)
- SCOLARI, C. (2013) *Narrativas transmedia*, Barcelona, Edit. Deusto
- WOLF, M. (2012) *Building imaginary worlds*, NY, ed. Routledge (traducción propia)
- WOLF, M. (ed.) *Revisiting imaginary worlds*, 2017, New York, ed. Routledge (traducción propia)

