

Recibido: 02/09/2018

Aceptado: 15/12/2018

ADAPTACIÓN DE ELEMENTOS NARRATIVOS ENTRE MEDIOS: PERSPECTIVA TRANSMEDIA (TRANSMEDIACIÓN)

Jesús Smith Almanza Zamora ¹

Resumen

La adaptación y la historia se han abordado en innumerables obras. La transmedia puede utilizarse como otro enfoque para la adaptación. La narrativa transmedia (NT) construye un universo narrativo a través de diferentes medios: cine, teatro, videojuegos, cómic, etc., y cada historia expande o complementa la narración universal, donde la manera de narrar cambia de un lenguaje a otro. Las adaptaciones también pueden ser narrativas transmedia, de acuerdo a Carlos Scolari (Rodríguez-Ferrándiz y Tur-Viñes, 2015, p. 12). Por ejemplo, *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien se adaptó de la literatura al cine, donde se narra en esencia lo mismo, pero la historia toma una forma diferente de acuerdo al medio donde se adapta y por la visión del narrador. A diferencia de las narrativas transmedia, donde se expande o se adapta la historia, se propone y se expone la adaptación de los elementos narrativos entre diferentes medios, con el enfoque de la transmediación o perspectiva transmedia.

Palabras clave: Adaptación, Transmedia, transmediación, elemento, narrativa.

Abstract

Adaptation and story have been addressed in innumerable works. Transmedia can be used as another approach to adaptation. Transmedia storytelling builds a narrative universe through different media: cinema, theater, video games, comics, etc., and each story expands or complements the universal narrative, where the way of narrating changes from one language to another. Adaptations can also be transmedia storytelling, according to Carlos Scolari (Rodríguez-Ferrándiz and Tur-Viñes, 2015, p. 12). For example, *The Lord of the Rings* by J. R. R. Tolkien adapted from literature to cinema, where the same is essentially narrated, but the story takes a different form according to the medium where it adapts and by the narrator's vision. Unlike transmedia storytelling, where story expands or adapts, the adaptation of narrative elements between different media is proposed and exposed, with the transmediation approach or transmedia perspective.

Key words: Adaptation, transmedia, transmediation, element, narrative.

¹ Doctorando Universidad Internacional Iberoamericana, México

INTRODUCCIÓN



El contexto transmedia provoca que los medios estén en un proceso de transformación por diferentes factores que se relacionan. Jenkins afirma que es la época de "... la cultura de la convergencia, donde los viejos medios chocan con los nuevos, donde los medios populares y los corporativos se entrecruzan, donde el poder del productor mediático y el poder del consumidor mediático interaccionan de maneras impredecibles" (2008, p. 257). Ante este contexto, el enfoque transmediático ofrece muchas posibilidades creativas.

Para conocer sobre las posibilidades transmediáticas de los elementos narrativos, se explorarán las relaciones entre medios para entender su potencial creativo y experimental para generar otras formas narrativas. Los productos híbridos son ejemplos de la transmediación, por lo que se revisará cómo a través de la hibridación los elementos narrativos se pueden adaptar con el tratamiento transmediático de forma consciente e inconsciente. La transmediación de los elementos narrativos de un medio a otro, proporciona un enfoque nuevo sobre la adaptación, pues no se trata de adaptar la historia, sino recursos narrativos.

Posturas, referencias y ejemplos serán expuestos para entender cómo puede funcionar la transmediación como adaptación de los elementos narrativos entre medios, y se establecerán parámetros para explorar este novedoso enfoque que expone cómo "Each medium [...] services as a bridge between minds" (McCloud, 1994, p. 195), y que tiene la ventaja de impulsar el conocimiento, la experimentación y la creatividad.

1. Relación entre medios narrativos

Las convergencias mediáticas tienen un impulso en el contexto actual, pero siempre han estado presentes a lo largo de la historia, la novedad es redescubrir este aspecto en favor de otros puntos de vistas para aplicarlo a factores y contextos diferentes, como es el caso de la transmediación de los elementos narrativos. Para entender el enfoque, se presentarán cruces mediáticos que exponen cómo los elementos narrativos se relacionan, viajan y se aplican de un medio a otro, como lo hace una historia en las narrativas transmedia donde se adapta, se expande o se transforma en otro medio, pero en este caso, será un elemento narrativo.

Los movimientos artísticos son referencias de los cruces mediáticos y de las propuestas experimentales, "In postmodernism, art mingles the tropes of reality and theatricality, fiction and fact, with a kind of quasi-philosophical ambiguity" (Krasner, 2016, p. 24). La postmodernidad trajo un punto de vista renovador, que en el caso del medio escénico "... the dramatic theatre of the past offers an immeasurable potential for postdramatic theatre" (Lehmann, 2016, p. 3), y que "Like modernism, it validates a break with the past, but puts the past in juxtaposition to the present ..." (Krasner, 2016, p. 24).

El espectador es determinante en las convergencias entre medios. Por ejemplo, el cómic con relación al cine, Davis (2017, p. 84) comenta, "The immersive aim of allowing readers to imagine themselves in a movie theater is key to the book's creators, beginning with the cover image of a darkened theater in mid-screening, [...] for each adaptation". En el caso de

las adaptaciones de Movie Comics, como la de la película *Stagecoach* (1939) de John Ford (Davis, 2017, p. 82) muestra cómo los medios se relacionan por imitación o traducción de sus lenguajes con sentido creativo y experimental. Además, expone cómo los elementos del cine se llevaron al cómic para dar la sensación cinematográfica; experimento transgresor para la época. No quiere decir que todo experimento sea exitoso, pues en el caso de la película y el cómic “We might speculate that readers found its hybrid film/comics approach too awkward and unappealing and this is quite likely given how many later series adapting films to comics did not use this ...” (Davis, 2017, p. 85). El producto no resultó tan atractivo para el público, pero los narradores aprendieron de la propuesta e impulsaron su creatividad.

Estas referencias de cruces y transgresiones mediáticas, son ejemplos de las posibilidades narrativas que puede ofrecer la transmediación de los elementos narrativos.

2. Transmediación del elemento narrativo

Sin ser un fenómeno nuevo, las franquicias en la actualidad son muy importantes para la industria del entretenimiento ante la variedad de plataformas y medios para exponer los contenidos, por lo que los universos narrativos “As demonstrated by the thriving Marvel Cinematic Universe, Marvel Entertainment, and its parent company, will continue to mine the transmedia potential of these characters” (Burke, 2015, p. 66). Sobre las NT, Jenkins comenta:

Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los cómics; su mundo puede explorarse en videojuegos o experimentarse en un parque de atracciones (2008, p. 101).

En la adaptación de los elementos narrativos con la perspectiva transmedia, se descarta la adaptación de la historia, donde “Adaptations are often judged by how well the content of another médium is transformed by the new one, while still retaining largely indefinable qualities like the «essence» of the original work” (Davis, 2017, p. 249). En la transmediación se plantea la adaptación de elementos narrativos como el flashback del cine, la anáfora de la literatura, la interactividad del videojuego o la fragmentación de paneles del cómic. Por lo que cualquier elemento que contribuye en la narrativa de un medio es apto para la transmediación.

Adaptar historias construye puentes de comunicación entre medios, la transmediación hace lo mismo al aplicar un elemento narrativo de un medio a otro. Una referencia interesante y poco usual es “The attempts of the Bauhaus group to create a non-representational, manifestly manufactured «total theatre» themselves involved the incorporation of film into the ultimate theatrical experience, as did the production experiments of Marinetti’s «Futurist Variety Theatre» in Italy” (Cardullo, 2013, pp. 2-3). No es común que una escuela de diseño en arquitectura, como la Bauhaus, proponga en la narrativa teatral la incorporación del cine.

Este cruce produce la pregunta ¿Cómo la transmediación adapta elementos del cine al teatro?

La transmediación del elemento narrativo permite llevarlo a otro medio, como si fuera una adaptación, y aplicarlo con los recursos del medio destino. Esto impulsa la creatividad de los narradores, que como Herman comenta “... people use narratives as an interpretive resource in their own right ...” (2018, p. 4), por lo que el carácter interpretativo en la transmediación permite explorar convergencias mediáticas en favor de la creatividad.

3. Adaptación por medio de la transmediación

El término transmediación tiene carácter académico, al respecto Dena comenta “There is also a pedagogical approach that is utilised by media and narrative studies educators, often to help students understand transmedia storytelling: transmediation” (2009, p. 18). Hay que explorar las implicaciones de adaptar para entender este factor en la transmediación de los elementos narrativos entre medios. “Adaptations are texts that are in constant phases of shift -they move, change, alter, modify, and reallocate- when in cultural consumption” (Verrone, 2011, p. 43). La demanda de un contenido de un medio a otro es determinante, por ejemplo, que historias del cómic se llevan al cine, por lo que tal demanda es un impulso para la industria. Esto hace que narradores y realizadores lleven a cabo adaptaciones como puente entre dos o más medios.

La dramaturgia, en el proceso de adaptación es “... the cross-media journey from page to stage, the interpretation and reinvention of text into a process in time and space, and text ciphers becoming flesh and blood people” (Hand, 2010, p. 19). Con la dramaturgia aparecen los factores de la interpretación y la reinención, con estos parámetros, la adaptación es un tipo traducción que “As any translator can attest, there are no exact translations. Unlike mathematics, the process of translation is contextual, not formulaic” (Wiest, 2014, p. 100), por lo que “Translations convert, transform, render, and explain, and they also recast the language of medium into another” (Verrone, 2011, p. 18). “Despite the current trend of comic book film adaptations being characterized by increased levels of fidelity, many balk at the suggestion that a film can faithfully translate a story from another form given the many medium specific nuances” (Burke, 2015, p. 169), el autor cuestiona la fidelidad de la adaptación, pero también menciona el aspecto de la traducción, por lo que la interpretación de narrador, en función del medio origen y del medio destino, se vuelve el factor clave para la adaptación.

El enfoque transmediático desde su aspecto adaptativo, impulsa que “... all adaptations that seek to achieve some degree of autonomy must of necessity involve new and distinctive artistic input from their makers” (Babbage, Neumark, y Willimans, 2010, p. 1), por lo que la transmediación de elementos narrativos puede ser un detonante de la creatividad del narrador.

4. Convergencias entre medios narrativos

Para entender la adaptación del elemento narrativo entre medios a través de la perspectiva transmedia o transmediación, hay que revisar ejemplos, posturas y teorías para comprender cómo puede aplicarse de acuerdo con las convergencias mediáticas, el factor multidisciplinario

y la tecnología. Esto llevará a generar un concepto narrativo para la transmediación.

Las convergencias representan posibilidades narrativas para los narradores, y en un caso específico como “... la literatura y el cine pueden ir conquistando el mundo artístico y que, adaptar o traducir una novela al cine no significa destruir el genio literario en beneficio del cinematográfico” (Essissima, 2012, p. 273), por lo que “... el modelo de adaptación promueve la fidelidad y la concentración de ambos genios” (Essissima, 2012, p. 273). Rajas dice que “Las combinaciones, conexiones, confluencias, complementariedades o contrastes que se van generando entre las distintas opciones elegidas tejen la arquitectura compleja, única y particular materializada en cada relato” (2014, p. 45), y agrega “... no debe percibirse el catálogo de técnicas narrativas como un limitado corpus restrictivo, prescriptivo y aislado, sino todo lo contrario: un permanente conflicto entre reglas y transgresiones que se renuevan constantemente al converger unas con otras en un texto” (2014, p. 45), de tal forma que las convergencias transgreden en los medios e impulsan al narrador a superar límites. En este sentido, el efecto Kuleshov es otra forma de convergencia mediática. Clark explica la técnica del cineasta:

In the 1920s, a Soviet filmmaker named Lev Kuleshov conducted an experiment that demonstrated the ability of film viewers to construct stories: [...] The first sequence started with a bowl of food, the second with a small girl in a coffin, and the third with a woman smiling as she sat on a divan. Each sequence ended with the same shot of the actor looking into the camera, his expression unchanged. The audience, however, interpreted the actor's emotions differently for each shot: they praised his ability to express hunger, grief, or lust, depending on which clip they were shown. They constructed a story in their minds about what was happening (2014, p. 156).

El efecto Kuleshov expone cómo una técnica narrativa es una forma de convergencia transmediática. La técnica puede aplicarse en diferentes medios con la finalidad que el espectador construya ese vacío, como si de una elipsis se tratara, pues “Stories told through films and comic books have always relied on the human ability to stitch together meaning out of a sequence of images” (Clark, 2014, p. 156). Los elementos o técnicas narrativas como el efecto Kuleshov puede tratarse en varios medios, de igual manera, la elipsis o el flashback pueden aplicarse y tomar formas diferentes entre medios narrativos y conservan su función.

El híbrido es otro tipo de convergencia, ya sea con técnicas o elementos narrativos que se combinan o productos que fusionan dos o más medios. Para entender esta convergencia, hay que explorar algunos casos de “... la narrativa clásica (definida como convencional), la narrativa moderna (definida como experimental) y la narrativa posmoderna (definida como simultaneidad o simulacros de narrativa clásica y moderna)” (Zavala, 2007, p. 2).

Un ejemplo que encaja con la utilización de técnicas diferentes dentro en un mismo medio como el cine, es el serial de *Superman* de 1948, en el cual “Animation was also used for other action sequences, such as when Superman bursts through a cave wall to rescue a group of miners after an explosion” (Davis, 2017, p. 112). Como narrativa clásica en cine la secuencia tiene una convergencia de técnicas, combina acción real y animación, para relatar la acción

del héroe y mezcla recursos narrativos con un carácter experimental de forma moderna.

La tecnología, como factor que posibilita las convergencias es determinante, en las “... últimas décadas desde los estudios literarios y de comunicación no han dejado de explorarse las distintas opciones creativas y de interacción que las nuevas tecnologías, particularmente las propiciadas por Internet (Rodríguez-Ferrándiz y Tur-Viñes, 2015, p. 83). La web permite exponer contenidos con recursos narrativos de diferentes medios (cine, música, literatura, cómic, etc.) que se combinan para hacer del internet un híbrido con identidad única. La red se convirtió en un medio con su propio lenguaje con aspectos como la intertextualidad, hipertextualidad, la retroalimentación con los usuarios y la conexión online. Muestra de ello es la ciberliteratura con “... las posibilidades narrativas del hipertexto a la creación de obras híbridas en la red que mezclan texto, imagen y sonido” (Alemany Ferrer y Chico Rico, 2012 citado por Rodríguez-Ferrándiz y Tur-Viñes, 2015, p. 83).

Las convergencias mediáticas muestran las posibilidades que se puede dar al aplicar el enfoque de la transmediación, éste permite experimentar con la función y la forma de los elementos narrativos entre diferentes medios.

5. Narrador inconsciente

Toda persona puede comunicar sus experiencias, la eficacia de tal comunicación es la puede estar a discusión, pero se produce un ejercicio narrativo, ya sea de manera consciente o inconsciente. Con relación a este aspecto, McCloud (2012, p. 55) comenta que “Los dibujantes llevan dibujando comics maravillosos desde hace más de cien años sin preocuparse por términos ...” y agrega “Al hacer comic se aplica una gran cantidad de instinto puro” (p. 55). Esto no quiere decir que estudiar narrativa no tenga sus ventajas, al contrario, impulsa al narrador a crear mejores relatos y tiene consciencia de los elementos que utiliza. Pero las convergencias narrativas también se generan de forma inconsciente, por lo que, al analizar este aspecto, pueden encontrarse elementos narrativos que están en varios medios que el narrador utiliza y, que a veces, nos los conoce.

Para entender cómo puede darse el aspecto inconsciente para un narrador, se puede tomar un caso del cine. Un realizador decide que su historia empezará en la escena más crítica de la película, y desde ahí se hará una serie de flashbacks para entender la trama hasta llegar donde empezó. Esto no es nada nuevo, ya se ha hecho y tal vez un cineasta decida hacerlo con o sin conocimiento de este factor, pues utiliza su visión y creatividad de cómo quiere contar la historia. Al revisar la idea del cineasta, equivale al término *in media res*:

...in medias res (in the middle of things) A NARRATIVE convention in which a story begins in the middle of an important action rather than at its chronological beginning. The technique is associated with the classical EPIC, exemplified in Homer's Iliad, which begins not with the abduction of Helen or the Greek expedition to Troy, but with the anger of Achilles in the middle of the Trojan War. The practice is a common feature of modern literature and film, where it frequently involves the use of the FLASHBACK (Quinn, 2006, p. 215).

Aunque con procedencia literaria, el concepto de *in media res* puede ser aplicado de forma inconsciente al cine, aun cuando se desconozca su origen. Esto mismo puede pasar con un creador de videojuegos, éste puede plantear que el juego se inicie en una fiesta de una mansión donde acaba de ocurrir un asesinato y el personaje tiene que repasar los hechos para resolver el misterio. Estos ejemplos ilustran el actuar inconsciente de un narrador y el funcionamiento que puede tener un mismo elemento narrativo en diferentes medios.

Otro ejemplo, de forma hipotética, es que un creador de cómics realiza una viñeta donde muestra la mano de una persona con una pistola en el piso y la parte de una cabeza con sangre alrededor; esto da la impresión de un suicidio. Esta forma de representar la idea del dibujante se le conoce como sinécdoque, es una figura retórica que puede ser de tipo deductiva o inductiva Beristáin (1995, pp. 464-465). El siguiente texto explica el concepto de la viñeta: "... en la sinécdoque inductiva en que lo amplio es expresado mediante lo reducido. Es la sinécdoque particularizante en la que por medio de lo particular se expresa lo general: por medio de la parte, el todo; ..." (Beristáin, 1995, p. 465).

Los elementos narrativos de unos u otros medios los utilizará el creador de forma instintiva, como dice Mccloud, y no es extraño que los utilice de forma inconsciente. Sobre los videojuegos Clark (2014, 158) dice "... games can carry stories" por lo que posee elementos narrativos que "By shaping these elements, the creator can tell a story" (p. 158). Un elemento puede aplicarse de forma inconsciente entre medios, la ventaja de la transmediación es que se hace de manera consciente y creativa a través de la función y la forma del elemento narrativo.

6. El punto de vista en la narrativa

El aspecto inconsciente e instintivo ponen en evidencia cómo el narrador aplica elementos de diversos medios narrativos aun sin conocerlos, y que es su creatividad y su visión la que da el toque definitivo, en este sentido, el punto de vista es esencial.

Pensar en música como una historia puede dar una nueva perspectiva sobre este y otros medios respecto al tratamiento de los elementos que la conforman. Ryan dice que "Narrative terminology is indeed common in music theory: relations between chords are described as exposition, complication and resolution" (2005, p. 13). Si la música es un medio narrativo de acuerdo a los componentes que se describen, se le pueden aplicar elementos narrativos de otros medios. De manera inversa, la música tiene muchas aplicaciones narrativas, sus relaciones con el cine y otros medios lo demuestran. Hay otros casos donde el punto de vista es importante para concederle el factor narrativo a otras formas de expresión. Por ejemplo, "In the case of architecture, a metaphorical interpretation would draw an analogy between the temporality of plot and the experience of walking through a building" (Ryan, 2005, p. 13). Imaginar la creación de un arte que se materializa en un edificio y que el factor narrativo puede ser importante para su concepto arquitectónico, expone cómo la narrativa permea de muchas maneras. Entonces, es posible que un elemento narrativo se aplique bajo cierto punto de vista de un medio narrativo a otro por extraño que parezca.

Abrirse a las posibilidades narrativas con un enfoque diferente desde el punto de vista del

narrador o realizador, es importante en un contexto cambiante como el tecnológico, “Media technologies also offer new dimensions for the self-reflection of theatre and performance, between repertoire and re-enactment, digital archive and physical memory” Lehmann y Primavesi (2015, p. 170), además, los autores afirma que “The dramaturg is not supposed to function as an expert of technology but to think and act «with» it as an experimentalist. Who in the theatre is afraid of new media?” (2015, p. 170). Ante este panorama, no hay por qué temer a la prueba y error de la experimentación. Transgredir normas y reglas pueden producir resultados inesperados y aprovechables para la narrativa.

El reto mediático es superar prejuicios, “There remain a few barriers to the free flow of personnel from one medium to the other ...” (Potter, 2015, p. 363), y el autor añade, “... if we can dispel the stereotypes and mistaken assumptions, it is clear that more dramaturgs working [...], in doing so, bring enormous skill, knowledge, and creativity to their sister medium and to new media, yet to be invented” (2015, p. 363). Con esta perspectiva, la dramaturgia tiene atributos para aprovechar las relaciones mediáticas, pues “Understood as a transformational, interstitial, and translation practice, dramaturgy bridges ideas and their compositional and embodied enactment” (Eckersall, Grehan y Scheer, 2015, p. 375).

Un medio interesante de explorar, bajo una percepción diferente, es el videojuego. Una escena en el cine se compone por tiempo y espacio, ahí sucede la acción, y en teatro funciona de forma similar. Pero en el videojuego, la escena, además de tener estos factores, puede tener otras funciones de acuerdo a la dinámica de juego, por ejemplo “The visual composition of a scene can direct the player’s attention to what’s important in that scene” Anthropy (2014, p. 103), en este sentido, la escena es un instrumento para dirigir al jugador hacia puntos o espacios específicos en el juego, por lo que cambia su función. Otro aspecto, por ejemplo, es el tratamiento estético del decorado y el espacio del videojuego, donde “Symmetry can suggest importance or artificiality; irregularity can suggest a natural landscape” (Anthropy, 2014, p. 103). Estos ejemplos muestran cómo la forma y la función de los elementos narrativos puede cambiar y moldearse de acuerdo al medio.

Es importante acentuar el punto de vista del tratamiento transmediático sobre los elementos narrativos que, aunque es un tipo de adaptación, su diferencia radica en el enfoque, pues generalmente la adaptación es sobre la historia, “... adaptation has been explored in depth, that is, from literature to cinema. [...] in most cases, this has been done from the structuralist perspective, which has led to an excess of comparative analysis between one text and the other” (Frago, 2016, p. 52). La transmediación es un enfoque que impulsa la visión creativa, experimental y colaborativa entre medios y sus creadores.

7. Homólogos del elemento narrativo

Las convergencias pueden darse a través de elementos y aspectos narrativos. Esto quiere decir que un elemento narrativo puede tener su homólogo en otros medios, o cuando menos acercarse con el parámetro del término. Por ejemplo, en videojuego “... stories are often unique to each player; sometimes this kind of story is called an emergent story” (Clark, 2014, p. 158). La historia emergente “... is about exploring and figuring out systems with goals and rewards, deciding what to do, and often repeating one aspect of the game to understand it

better and develop skills” (Clark, 2014, p. 158). Estas características tienen su homologación con los eventos en una novela o película donde hay un detective que debe resolver el caso.

Un elemento del cómic que es esencial para su narrativa, es el tratamiento de personajes, por lo que “... la figura humana y el lenguaje corporal son uno de los ingredientes esenciales del arte comic. La habilidad en su manejo sirve tanto para medir la capacidad del autor como para transmitir su idea ...” (Eisner, 2002, p. 102), de igual forma el tratamiento corporal de los personajes en teatro y en cine tiene gran relevancia para el actor y la narrativa.

El teatro comparte elementos con otros medios, por ejemplo, la cuarta pared. En el cómic, tiene características como la siguiente: “Otra fuente de confusión sobre qué viene a continuación se produce cuando la disposición de las viñetas está oscurecida por demasiadas rupturas de la «cuarta pared» e imágenes sin bordes” (McCloud, 2012, p. 33). Esto muestra una homologación de un elemento narrativo con características diferentes en otro medio.

La verosimilitud del mundo ficticio depende de las reglas que pone el narrador en cada historia y su medio. En el videojuego, lo verosímil, toma otra perspectiva, pero con el mismo concepto. Anthropy lo explica, “It’s important to introduce rules clearly so that the player understands what they mean and represent when she encounters them in successive scenes” (2014, p. 71), esto hace que el funcionamiento y la dinámica juego se conjuguen con la narrativa para que el jugador participe con la lógica que se estableció.

En el cómic existen cinco decisiones para la narración, entre ellas la elección de imagen y de encuadre (McCloud, 2012, p. 10), las cuales se pueden encontrar en otros medios como el cine, el videojuego o la televisión. La imagen y el encuadre cumplen funciones importantes para mostrar lo que se quiere en pantalla, pero les afectan otros factores particulares de cada medio. En el videojuego, por ejemplo, “Good design leads the player -and the camera- to the things that are important” (Anthropy, 2014, p. 103), esto hace que el encuadre en el videojuego sea determinante por la posición y la capacidad de movimiento, en televisión, el factor inmediato es lo importante, y en el cine, el factor tiempo es suficiente para una planeación a detalle junto con otros recursos para transmitir determinados significados. “Elegir encuadrar momentos en comic es como elegir ángulos de cámara en el fotografía y cine” (McCloud, 2012, p. 24), este y otros homólogos de los elementos narrativos se pueden descubrir entre medios y comprender por la transmediación la forma y la función en cada uno.

8. Multidisciplina y transmediación

El cruce multidisciplinario en el ambiente transmediático puede crear resultados a veces inesperados o productos novedosos, así como concebir diferentes formas de narrar sucesos y experiencias para el espectador. Al respecto y en el ámbito del videojuego. Clark comenta, “The experience of playing a game can involve many different elements that help convey a story: images, animations, words, sounds, and even the rules and processes of playing a game” (2014, p. 158), y añade “This kind of story, deliberately told through the experience of a game, is sometimes called an authored story” (2014, p. 158).

El videojuego se consolidó como medio lúdico y narrativo. El carácter narrativo lo aceptó el

usuario y el medio lo aplica a sus productos de diferentes formas en la historia y lo integra a la dinámica de juego. El cine, en su nacimiento, unió varios recursos narrativos, y en décadas posteriores, serían el videojuego y el internet los que fusionaron recursos de diferentes medios en conjunto con la tecnología, lo que les dio un carácter híbrido. Así, el factor multidisciplinario de los cruces mediáticos permitió nuevas formas de comunicar y narrar.

En el cómic, la estética de sus productos tiene una gran variedad que marca tendencia, pero también se alimenta de otros medios; tal es el caso de los cómics alternativos como una influencia teatral en sus ambientes o de estéticas como en *Maus* de Art Spiegelman con un enfoque adulto (McCloud, 2012, p. 56). Estos cruces mediáticos alteran y renuevan las formas de coordinar la variedad de recursos en un medio, y generan casos como en el cine donde “The multi-streamed, multi-dimensional, narrative complexity of emerging cinematic engagements is evolving new storytelling grammars, styles and aesthetics” (Atkinson, 2014, p. 10).

Para el videojuego, la dramaturgia del teatro tiene un valor primordial para impulsar la historia “Dramaturgy is the design of emotional experience” (Jantke, 2015, p. 370). El teatro y el videojuego, aunque a primera vista parecen muy diferentes, comparten aspectos como la experiencia única, que aunque simulada en videojuego, la dramaturgia contribuye al diseño del éste. También el cruce tecnológico y mediático se dan a través de un elemento narrativo. Tal es el caso de la subjetiva en cine y videojuego que permitieron que “How the player looks at the game world -the camera- does a lot to characterize the player’s relationship to the world and what’s in it” (Anthropy, 2014, p. 103), esta convergencia dio lugar a dinámicas nuevas que impulsaron cambios en los géneros, los dispositivos y las experiencias en los videojuegos.

El puente de comunicación que se establece en el cruce multidisciplinario es importante. En el ambiente teatral, por ejemplo, entre el coreógrafo y el compositor se da una dinámica comunicativa “... unfolding their hidden faces and their hybrid contours in the unusual connections of the cooperative dialogue, which carries on weaving the involvement knots of their differences and giving the musical composers the basis for their compositional argumentation” (Lucas y Lignelli, 2017, p. 7). Esto es sólo una muestra de cómo el diálogo, entre disciplinas y medios narrativos, impulsa la creatividad a través de la cooperación mutua donde los artistas se enriquecen durante estas dinámicas. En este sentido, “In the dialogism of collaboration the complexity of the creative process seen as a whole is being projected like a space and time of the elaboration of the expressive uniqueness of the choreographic and musical work” (Lucas y Lignelli, 2017, p. 10). En esta lógica del dialogo como detonador creativo “... Theatre has been driven also by the desire to explore the implications of the culture of the artificial, of spectacle and event generated by media technologies, and of an increased importance of virtual worlds and identities” (Garde y Mumford, 2013, p. 148). Con esta relación entre el teatro y la tecnología, se puede dar un diálogo que aporte a la narrativa escénica en varios aspectos, donde el personaje, el espacio y el tiempo pueden ser tratados de acuerdo a los nuevos recursos disponibles para los realizadores y el medio.

En el ámbito escénico Warden (2015, p. 119) dice que “Cross-disciplinary, multi-generic performances dominated the modernist avant-garde, ...”. Esto resume cómo una visión

propositiva como la transmediación, sobre los cruces mediáticos, impulsa posibilidades del arte, además, que el diálogo retroalimenta a los creadores en favor de la creatividad.

9. Forma y función del elemento narrativo

Todo elemento narrativo puede someterse a la transmediación, pero hay casos donde los cambios en su forma y función pueden sorprender ante la lógica de cómo deben aplicarse.

Hay elementos que son transferibles entre medios porque comparten recursos a fines, por ejemplo, la imagen, como recurso narrativo, la comparten el cine, el cómic, el videojuego y el teatro (imagen de un espacio real que ve el espectador). En el caso del videojuego, “Recurring visual motifs allow us to develop an ongoing vocabulary of game rules that the player understands” (Anthropy, 2014, p. 103). Otro ejemplo es la estética, esta puede aplicarse a cualquier aspecto, ya se al ambiente o a un objeto, y obedece a un concepto que se quiere comunicar, por lo que “If the player learns that one spiked thing is dangerous, she’ll expect other spiked things to be dangerous” (Anthropy, 2014, p. 103). Con el ejemplo, se puede apreciar cómo la estética puede ser aplicable a diferentes aspectos al tomar forma en un objeto. En este caso del videojuego, la estética toma forma física en un objeto con la función de lucir peligroso, pero pueden alterarse esos factores, por ejemplo, puede lucir peligroso pero que sea, a la vez, un elemento poderoso, lujoso y codiciado por el jugador para atacar con dicho objeto, por lo que se generarían grados de aplicación en la forma y la función del elemento.

Otro caso en el videojuego es el tratamiento estético de un personaje y cómo puede tener funciones variadas: “Character design is useful not just for communicating the rules that govern objects, but also for making them distinct and recognizable. Giving characters unique silhouettes helps the player distinguish them visually” (Anthropy, 2014, p. 103). Este elemento estético puede aplicarse al comic y al cine con sus personajes con algunas variantes.

Cuando se adapta una obra, el medio destino tratará de hacerlo lo mejor posible con sus propios recursos. En el caso específico de los elementos narrativos, más allá de la historia, el tratamiento dependerá de la creatividad del narrador y los recursos disponible de cada medio. En el caso de Movie Comics que adaptaban seriales y películas de Hollywood desde la primera mitad del siglo XX, Davis comenta “... all adaptations seek to retain some elements of what made the original text successful, and create similar positive reactions for the viewer (or reader, listener, etc.) through the distinct formal means of the new medium” (2017, p. 81). Si bien la adaptación intenta llevar aspectos de un medio otro y hacer que permanezcan ciertas semejanzas, también es verdad que, en el caso de los elementos narrativos, puede ser tratados, como dice Davis, por los distintos recursos formales del nuevo medio. Por lo que un medio, con sus propios recursos, hace que la forma de un flashback sea diferente en el cine, en el cómic, en el teatro o en cualquier otro medio donde se adapte.

¿Puede cualquier medio alterar la forma y función de cualquier elemento narrativo procedente de otro medio? Desde el punto de vista de la transmediación, se dice que “Therefore, while transmedia projects do share a concern with bringing together media and artforms that are distinct, in transmedia projects each distinct media retains its manifest nature” (Dena, 2009,

p. 93), con esto de referencia, se puede decir que un elemento narrativo toma la naturaleza de cada medio. Una imagen en cine no es lo misma que en el cómic, “For instance, much like the Tintin cover [...] one year prior to the release of Iron Man an exclusive cover image of the character was provided to popular British film magazine *Empire*” (Burke, 2015, p. 149), la portada era perfectamente reconocible como referencia del cómic, pero no era el cómic. De la misma manera un flashback en cine no es estrictamente lo mismo, en forma y función, que un flashback en el cómic, en el videojuego, en la literatura o en el teatro. En este sentido, la transmediación tiene ventajas cognitivas, que “Indeed, it is in the heresies committed by the practice and criticism of adaptation that we learn most about literature and film in relation to each other” (Elliott 2004, 239, citado por Dena, 2009, p 115).

La imagen está presente en varios medios y puede tomar diferentes formas y funciones en cada uno de ellos. Sobre la imagen, en sentido narrativo, Barton (2016, p. 114) señala:

Narrative images are word and picture combinations that do not just supplement the textual narrative, they are significantly necessary for the textual narrative to function. This type of image on the page of prose fiction is rare but there are notable novels that attempt to achieve this. The best way of describing these images is to suggest that they exhibit interdependency with the words on the page, the words enhance the meaning gained from the pictures and the pictures enhance the textual content on that page.

Una imagen puede tener diferentes funciones según el medio que la utilice, además de adaptarse de manera formal al formato del medio en turno; la transmediación puede desarrollar este tratamiento funcional y formal de los elementos narrativos de manera experimental, en conjunto con la visión y creatividad del narrador.

10. Híbridos, tecnología y transmediación

Para exponer cómo la transmediación de los elementos narrativos puede ser un camino para crear híbridos, hay que tomar un medio que se pueda considerar como tal. El videojuego puede estar situado como un medio híbrido al tener características audiovisuales del cine y la televisión, además, del factor lúdico de los juegos, y que en conjunto con la tecnología permitió su realización como medio. En el ámbito transmedia, Dena expone que:

The peculiar challenge of this approach is to bring together elements that are disparate, incompatible or isolated, in a way that retains their independent nature. This approach does not try to change that which is manifest, but tries to find connections at a level that reconfigures them conceptually. The objects change, but that change happens around the materials, within the minds of those who design and experience them. Unity is perceived, variety is manifest (2009, p. 93)

De acuerdo con Dena “Fusion does exist in transmedia projects, but it happens at an abstract level” (2009, p. 93). En el caso del videojuego, puede aplicarse lo siguiente: “... a conceptual synthesis of separate media rather than an assemblage or transformation at the expressive or material level” (Dena, 2009, p. 93). Pareciera que el videojuego es un concepto que amalgama

recursos y que los mezcla en dosis adecuadas para generar algo nuevo con un origen híbrido. En este sentido, sobre la televisión, se puede argumentar que fue un híbrido que combina recursos del cine, la inmediatez de la radio y la novedad de ser consumida en el hogar con una tecnología que lo permitió, que como dice Eco” ... calificar a la televisión de «suma de preexistentes modos y formas», no significa negar la existencia de un lenguaje televisivo: significa ir en busca de este lenguaje a la luz de la definición señalada ...” (1984, p. 347)”, lo que provocó una reconfiguración de las características en el lenguaje de la televisión.

Para entender cómo la tecnología puede producir híbridos narrativos, se necesita poner en contexto la transmediación como factor detonador de forma consciente. Hay que saber que el contenido en transmedia tiene el objetivo de expandirse y tomar la forma del medio en turno para que ser parte de un universo narrativo. Desde ese punto de partida, la transmediación de un elemento narrativo hace que tal elemento puede adaptarse a otros medios, pero cambiará con las características donde se adapte. Por ejemplo, con respeto a los elementos tecnológicos, si el teatro utiliza pantallas como una manera de mostrar imágenes cinematográficas, o si las proyecta en forma de hologramas, ahí hay una fusión de medios y recursos tecnológicos que toman forma de un medio a otro. Si en el cine la pantalla tiene cierto formato, tamaño y colocación justo enfrente de los espectadores, en el teatro esto puede cambiar, por lo que al aplicar la transmediación de la imagen del cine al teatro, ésta puede variar por la función que tendrá en la narrativa escénica: puede ser sólo un complemento de otro aspecto narrativo o puede ser sólo la parte ambiental. Pero hay una transformación del elemento o recurso técnico por las características del medio destino. También se puede argumentar si el teatro hibridiza o simplemente utiliza recursos externos y no alcanza a ser un medio diferente como en su época fue el cine o videojuego, por lo que puede ser más adecuado lo que Lavender expone, “We see here not only the mixing of media, but a mediality that makes for something that we might call «theatre-plus»” (2016, p. 61), y además agrega, “The hybrid is a product of the simultaneous use of different artforms or distinct media” (2016, p. 61).

Hay un margen connotativo de lo que es un híbrido, desde un estilo estético a un aspecto técnico: “The resultant hybrid styles had tremendous iconic range, from extremely cartoony characters to near-photographic background” (McCloud, 1994, p. 44). Sobre el rango de los tipos de hibridación, en el caso de la televisión, se puede discutir el género del reality, “Much vaunted for its innovation as a television genre, «reality» TV can also be regarded as postmodern in terms of its status as simulation or hyperreality” (Fulton, 2005, p. 305), con esto, cabe preguntar si el reality es un género de la televisión que surgió de la fusión con el documental. Con este parámetro, los híbridos puede ser nuevos géneros de un medio al mantener la esencia narrativa con algunas variaciones o ser tan transgresor como nuevo medio narrativo que crea su propio lenguaje, como lo fue la televisión: “The overlapping and hybrid nature of genre on television has been entrenched by technological changes in the distribution of television and in its consumption” (Dunn, 2005, p. 138).

La tecnología permea cada vez más “... computers are shaping us—profoundly, deeply, and perhaps irrevocably” (Wagner, 2015, p. 151). La transmediación de elementos tecnológicos puede significar que los medios, a veces, cambien al utilizar un recurso nuevo para la narrativa, pero no hace que el medio sea un híbrido como producto diferente, por ejemplo, “Special effects can appear realistic on the screen, while the special effects onstage have limited power

(although computers have revolutionized stage productions)” (Jackson y Prince, 2005, p. 237), pero aun con la tecnología, el teatro no deja de ser un espectáculo escénico. En el caso de obra de *Black Watch* de la National Theatre of Scotland se exponen las vivencias del regimiento escocés entre 2003-2004 en Irak, sobre ella Cummings comenta que “Loud music and the use of video screens provide an immersive experience ...” (2016, P. 51), esto muestra que a veces elementos de otros medios cambian la experiencia, pero no el medio.

En otro caso, Newman comenta “In this attraction, which replaced a traditional documentary film about oceans, the animated sea turtle on the screen talks and responds to the guests in the «human tank»” (2015, p. 62), y aclara que “... the fascination is not with the animation itself but with the playful blurring of boundaries between the actual and the virtual” (2015, p. 62), esto puede disfrutarse como un espectáculo escénico con grados hibridación, pero no es un medio nuevo, sino más bien pudiera ser un género interactivo del teatro. Un cómic en una tableta digital mantiene la esencia del medio, pues “No importa qué forma tomen tus comics, siempre que navegar por ellos sea un proceso sencillo e intuitivo, ese proceso será transparente para el lector” (McCloud, 2012, p. 36). La tecnología puede crear comics interactivos, pero son cómics en esencia con grados de hibridación. En cualquier caso, la transmediación de elementos narrativos cumple al aportar algún factor novedoso al medio o provocar cierto grado de hibridación, o incluso, fusiones entre medios como en el cine o el videojuego y que se producen por el cruce histórico, tecnológico y artístico.

11. Concepto transmediático

La narratología con el contexto transmedia expande su ámbito de estudio, por lo que cada vez este conocimiento crece y complica su abordaje. “Narratology is the ensemble of theories of narratives[...]Such a theory helps to understand, analyse, and evaluate narratives” (Bal, 2009, p. 3). La teoría la narratología establece definiciones que muchas veces dependen del medio que le dio origen para entenderlo y eso limita al elemento narrativo para ser tratado en otros medios. Conceptualizar un elemento narrativo de forma universal es lo que la transmediación necesita para facilitar el tratamiento del elemento entre medios narrativos.

“El cine se ha servido de los textos en un sinfín de ocasiones [...] ya fuera alterándolo en parte, o como punto de arranque, por medio de algún personaje o episodio de la obra, para realizar una particular recreación” (Navarrete-Galiano, 2016, p. 354). La adaptación es un proceso de transformación donde la historia toma forma con los recursos narrativos de otro medio. De la misma manera un elemento narrativo, bajo un concepto, toma su forma en el medio destino. Hay que analizar un concepto para entender esta idea, por ejemplo, la metaficción: “A type of postmodern writing that uses techniques to remind the reader of the artificiality of a fictional work [...] to draw attention to the relationship between fiction and real life” (Gilbert, Loxley, Seymour-Ure, Walisiewicz y Westhorp, 2016, 341). La definición se refiere el medio literario al exponer al lector, pero si la definición fuera: la metaficción es la auto consciencia de la misma ficción, como concepto, puede aplicarse con mayor libertad en cualquier otro medio pues no especifica ninguno en particular. Con este parámetro, la definición funciona como concepto transmediático.

El concepto para la transmediación da un mayor rango para tratar un elemento narrativo. Por

ejemplo, “In narrative discourse descriptive passages or the portrayal of mental processes slow down the pace of the action. The cinematic equivalent of this would be slow motion photography” (Fludernik, 2009, p. 33). Estas definiciones sobre ralentizar tienen sutilezas para explicarlo en uno u otro medio. El objetivo de conceptualizar ayuda a no entenderlo a través de un medio específico, la definición debe ser universal para tratarse en cualquier medio narrativo. Ralentizar, en el sentido universal, puede conceptualizarse como: 1) exponer un suceso que aparenta mayor tiempo que en la realidad; o 2) transmitir la sensación extendida del tiempo. El concepto transmediático debe ser universal para otorgar mayor libertad al tratarlo con los recursos del medio en turno.

En el medio gráfico “Comics panels fracture both time and space, offering a jagged, staccato rhythm of unconnected moments. But closure allows us to connect these moments and mentally construct a continuous, unified reality” (McCloud, 1994, p. 67), el autor sobre el elemento en otro medio dice “In film, closure takes place continuously twenty-four times per second, in fact--as our minds, aided by the persistence of vision, transform a series of still pictures into a story of continuous motion” (1994, p. 65). Para la transmediación, el concepto de closure puede ser: la continuidad que se aporta a la fragmentación de un suceso. Esta definición hipotética es válida para la transmediación, porque “It is, of course, always possible to use a definition that is valid only for the particular study (lesson, discussion, thesis, article) with which one is engaged” (Bal, 2009, p. 5). El concepto funciona para que el narrador lo interprete para generar resultados inesperados y creativos, pues “... it does not make sense to look for systemic coherences in sets of translations or adaptations” (Catrysse, 2016, p. 9).

El concepto puede ser una manera de “Recycling, as a form of adaptation and translation, creates this medial polyphony, which serves as an excellent ground for the playful coexistence of different narrative techniques” (Ungvári Zrínyi, 2014, p. 187). La definición universal tiene sus ventajas y empata con lo que dice Verrone sobre la adaptación “The terms included relate to issues of fidelity but, more appropriately, shun notions of loyalty, faithfulness, and devotion to the original, which is a good thing” (2011, p. 30). Para la transmediación, el concepto universal es importante para la interpretación, como una forma en que “... adaptation might intersect with a broader discussion of aesthetics, and more generally how the reinterpretation of Shakespeare fits into art and culture in the late twentieth century” (Bradley, 2010, p. 242).

El concepto da un rango de interpretación para sacar más provecho del medio destino, de acuerdo a su lenguaje narrativo. En este sentido, King y Page sobre el cómic comentan “The effect is to draw attention to the role of the medium and to the structural grammar of comics as a technology employed in the wider transmedia assemblage” (2017, p. 187). Esta forma de entender un elemento, de manera universal, tiene lógica si se revisan textos como los de Bal (2009, p. 181) donde menciona a Barthes y sus conclusiones sobre la narrativa “... all levels of society, all countries, and all periods of human history led Barthes to conclude that all of these narrative texts are based upon one common model, a model that causes the narrative to be recognizable as narrative”. El concepto narrativo, como el modelo que expone Bal, se adecua al medio narrativo, pues “In some cases borrowing seems inevitable: for instance when a medium tries to imitate the effects of another medium, or when two media share a common channel” (Ryan, 2005, p. 3).

Un elemento gráfico como la rotulación se puede utilizar “... para prestar un servicio a la historia, funciona como extensión de la imagen. En este contexto, proporciona el talante, un puente narrativo y la insinuación del sonido” (Eisner, 2002, p. 12). Si al rótulo se le da un concepto universal o transmediático, éste puede ser: elemento que complementa o extiende la información de otro elemento narrativo. Este concepto llevado al cine pudiera resultar en que un elemento sonoro, gráfico u otra imagen que proporciona información a otro elemento, como un personaje, un lugar, etc. Pero si no se desea despojar al concepto del factor gráfico, se puede definir como: elemento gráfico que complementa o extiende la información de otro elemento narrativo. Con este concepto, se podría cuestionar que lo gráfico no se puede llevar a un ambiente sonoro como la radio. En ese caso, tendría que haber una hibridación, por ejemplo, mientras la persona escucha una historia que se transmite, podría ver en la web de la misma radiodifusora una ilustración que ayuda descifrar el misterio de la historia. Esto daría como resultado un tipo de hibridación por transmediación.

Hay definiciones que ya pueden considerarse conceptos transmediáticos. Los siguientes elementos, en Jahn (2017), son ejemplos de ello, pues no se mencionan medios específicos: “Retrospective narration produces a past-tense narrative whose events and action units have all happened in the past” (p. 68); “Prospective narration produces a future-tense narrative which recounts events that have not yet occurred. Example: prophetic narrative” (p. 68). Estas definiciones utilizan la historia como el factor donde se aplican los elementos y no un medio, lo que les da un carácter universal. La relación con este aspecto, Thon (2016, p. 26) comenta “... narratological concepts be as «neutral» as possible with regard to a variety of different theories of interpretation and that they be as compatible as possible with regard to a variety of other narratological approaches”; postura que concuerda con la utilización de un concepto transmediático como detonador para hacer la adaptación transmediática de los elementos narrativos.

12. Transmediación y sus posibilidades narrativas

La transmediación de los elementos narrativos es un impulso creativo, experimental y cognitivo. Éstos se apoyan en argumentos como el de Nannicelli y Taberham “Cognitive theory’s increasingly cross-disciplinary nature raises questions not only about what its boundaries are, but what they should be” (2014, p. 3), y también con comentarios como el de Ryan, desde el punto de vista de la historia, “Nor do we believe that the migration of a story from a medium to another does not present cognitive consequences” (2005, p. 1).

Jenkins al contestar una pregunta, sobre la escritura transmedia, de Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno, comenta que “Transmedia implica intertextualidad radical más multimodalidad” (2016, p. 41), esto conlleva que un narrador transmediático y, por tanto, multidisciplinario, debe tener un conocimiento global y particular de cada medio. La adaptación de elementos narrativos permite obtener conocimientos al relacionar medios a través de la transmediación y funciona como “An adaptive component that studies how narrative content travels across media and how the properties of media affect the stories; this component will study how the various tie-ins take advantage of the affordances of their medium” (Ryan, 2016, p. 44). La transmediación como adaptación, impulsa la creatividad. Chapple 2010, sobre este aspecto comenta que “... I have always seen adaptation as an intermedial exchange that is not a

linear movement ...” (p. 56), y agrega, “... -for me it is an intermedial network structure that operates like the structure of digital media in an interactive way to create new perceptions- and because it crosses disciplinary and medial boundaries, so it adds to knowledge creation” (p. 56).

Medios como el videojuego tienen mucho potencial para la transmediación, por su gran variedad de recursos y además de las ventajas tecnológicas, pues “... los videojuegos ha demostrado sus amplias posibilidades para el despegue narrativo de historias de múltiples posibilidades en las que se invita permanentemente al lector-jugador-narrador a realizar él mismo las opciones narrativas” (Esnaola Horacek, y Levis, 2008, pp. 55-56) Con este contexto, la transmediación es una llave para el conocimiento, la creatividad y la experimentación con las posibilidades que ofrecen los cruces mediáticos.

13. Reto transmediático

La academia tiene un reto importante ante la transmedia. Sepúlveda Cardona y Suárez Quiceno preguntan a Jenkins sobre qué competencias debe tener un estudiante de comunicación en ámbito transmediático, y el teórico responde: “ una comprensión conceptual -compleja, ya que se extiende a múltiples disciplinas existentes-. Posteriormente, hay un nivel más especializado, donde adquieren habilidades artesanales que les permitan aportar algo al proyecto [...] a través de la artesanía y de todas las plataformas (2016, p. 41).

El sistema transmedia es un reto académico que, si se atiende a cabalidad, puede generar un marco pedagógico para los nuevos creadores en el ámbito. Esto también puede otorgar independencia a los narradores y realizadores al tener la pericia sobre varios medios. El internet, por ejemplo, ofrece oportunidades en forma de páginas, canales, podcasts, etc., por lo que “... independent media professionals could pursue career or creative aspirations outside the mandates and platforms of corporate media” (Boston y Duffy, 2016, p. 221).

La transmediación es un enfoque novedoso para la academia. Debido a que estudios sobre la adaptación generalmente se enfocan en la historia (el contenido) y sus estructuras formales. Essissima (2012) comenta al respecto, “Notamos que hay isomorfia en las tres formas del mismo discurso (novela, guión y filme) y que el mayor cambio se opera al nivel de la forma del contenido del discurso adaptado” (p. 276), y agrega, “Sólo la forma sufre transformaciones y no se altera el sentido con respecto al contenido de las novelas (p. 276).

Enfoques como los de la transmediación son necesarios para impulsar investigaciones con medios poco estudiados, en este sentido, García Mingorance (2014) comenta, “El cine parece adelantar en la innovación narrativa a la literatura e incluso influir en su construcción. Es decir, detectamos un proceso de retroalimentación que no hemos podido verificar salvo a la inversa” (p. 298), y concluye, “Merecería y sería necesario su estudio en investigaciones subsiguientes” (p. 298). En este contexto, Tortolero Cervantes (2013, p. 249) afirma, “Trabajar los formatos, estructuras o arquitecturas narrativas para experimentar diversas formas, ya sean no lineales o adaptaciones estructurales basadas en juegos y videojuegos, de forma que estos formatos amplíen y complementen el contenido y no solo su complejidad estructural”.

Se debe considerar que la adaptación por las conexiones que genera, impulsa el conocimiento, “Adaptation, as an artistic process, has been used with all the ways of traditional artistic expression: music, theatre, painting; art in general” (Apey Ramos, 2016, p. 156). El ambiente transmediático debe aprovecharse en la academia, éste puede ser estudiado en diferentes rubros, tanto para la narratología, la pedagogía, los elementos narrativos y el enfoque transmediático con el fin de impulsar narradores con capacidades en diversos medios:

Los mundos narrativos transmediáticos constituyen un verdadero desafío para la narratología y la semiótica narrativa, campos de estudio fuertemente monomediáticos -existe una semiótica del teatro, de la radio, del cine, etc., pero todavía no existe una semiótica de lo transmediático- y poco acostumbrados a analizar narrativas multimodales de alta complejidad caracterizadas por textualidades hiperfragmentarias, decenas de personajes y programas narrativos (Scolari, 2010b, citado en Montoya, Vázquez Arias y Salinas Arbole, 2013, p. 142).

14. Conclusiones

¿En el marco de la transmediación “...what is adaptation? What is the scope of the term in its various definitions? In what context or contexts is it used and defined? If it is defined against another concept, what is that?” (Minier, 2014, p. 15) Estas interrogantes exponen un amplio campo de exploración. Las posturas y ejemplos revisados ofrecen un panorama para entender las probabilidades narrativas del enfoque transmediático como adaptación de los elementos narrativos ante lo cognitivo, experimental y creativo. Hay un gran ámbito para la exploración metodológica y pedagógica en el contexto transmedia que pueden contribuir al aprendizaje de los diferentes medios narrativos en la academia.

En lo académico “The study of narrative across media is consequently beneficial to both media studies and narratology” (Ryan, 2005, p. 1), por lo que ante la importancia de la transmedia, “In recent years, adaptation studies has moved beyond the traditional novel-to-film debate to not only recognize a wider range of sources, but also the transmedia paradigms practiced by modern entertainment industries” (Burke, 2015, p. 267). La respuesta de la academia ha empezado, pero falta mucho por hacer. Los medios como la literatura, el cómic, el cine y el videojuego se están relacionado en el sentido industrial del entretenimiento debido a las franquicias y las plataformas que buscan éstos universos narrativos. Los productos como *Avenger*, *Games of Thrones* o *The Witcher*, que se mueven entre medios, son éxitos en las taquillas, las plataformas y diversas formas de consumo como el videojuego y el cómic. El futuro es positivo para los creadores, y la academia debe tomar decisiones para los tiempos actuales y venideros con el objetivo de impulsar nuevos narradores en el ambiente de las convergencias mediáticas y considerar enfoques como el transmediático. el cual toma en cuenta que: “A core of meaning may travel across media, but its narrative potential will be filled out, actualized differently when it reaches a new medium” (Ryan, 2005, p. 1). Las academias pueden aprovechar el enfoque transmediático de forma pedagógica con un nuevo estatus para producir generaciones que puedan ser llamados transmediólogos.

Desde el punto de vista de la transmediación, como una fuente de conocimiento entre medios,

este enfoque ayuda a contrarrestar como “Cognitivism has carved out a comfortable corner within film studies, where we have integrated analytic philosophy and empirical neurology/psychology to examine our preferred medium” (Smith, 2014, p. 297). Se debe expandir el conocimiento fuera de los medios más estudiados para formar una red cognitiva más rica y envolvente hacia un creador global como transmediólogo y que cumpla el rol que desee en el campo mediático. Hay medios que necesitan más investigaciones donde se exploren todo tipos de aspectos con profundidad; formatos, tecnologías, dinámicas, hibridaciones, convergencias, estructuras, consumidores, realizadores, dispositivos, etc., y todo lo que conlleva la comunicación y la narrativa, sin olvidar que en cada uno de estos aspectos se puede estudiar con diferentes enfoques como el transmediático.

El aspecto experimental de la transmediación impulsa los límites narrativos “... the essence of human being involves a subject that «throws» itself beyond its own limits in order to be at all; existence is marked by the inherently fraught, hybrid tendency to violate borders” (Lehmann, 2016, p. 113). El enfoque transmediático de los elementos narrativos pueden generar híbridos, ya sea géneros nuevos en los medios, o híbridos con la fusión o colaboración de medios diferentes para impulsar otras maneras de narrar, y con la posibilidad de crear nuevos productos narrativos que pueden sorprender, tanto en la forma como en la función.

Con el conocimiento y sin miedo a explorar las convergencias mediáticas y sus posibilidades narrativas se impulsará la creatividad, donde cada narrador y realizador podrá desarrollar su propia visión ante los retos de las narrativas y sus medios, pues desde la transmediación “... creativity is perhaps most apparent when the adaptation is to a new medium, say, from prose fiction to film or the stage; [...] medium can be precisely the locus of artistic inspiration, rather than its stumbling block” Babbage et al. (2010, p. 1). La creatividad puede desarrollarse en una historia unitaria de un medio específico o hasta un proyecto transmedia donde convergen medios, creadores, espectadores y el marco industrial, pero con la posibilidad de poder desarrollar proyectos independientes fuera de dicha industria.

El narrador a través del enfoque transmediático de los elementos narrativos, puede tener un amplio panorama hacia las conexiones que él mismo puede hacer para comprender las diferentes maneras de las convergencias entre medios con sus elementos narrativos. Esto puede darse con las variantes de la forma y función, de acuerdo a las características y recursos que cada medio posee e impulsar la narrativa y la visión propia ante las relaciones mediáticas, y veces inesperadas, con resultados híbridos que pueden consolidarse en el futuro.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Anthropy, A. (2014). Elements of Vocabulary. En A. Anthropy y N. Clark, *A Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design* (pp. 1-105). Crawfordsville, Indiana: Addison-Wesley.

Apey Ramos, F. (2016). Auster Cersus Auster: An Analysis of the Feedback Process Between Cinema and Literatura. En P. Baldwin Lind (Ed.), *Telling and Re-telling Stories: Studies on Literary Adaptation to Film* (pp. 156-162). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Atkinson, S. (2014). *Beyond the Screen: Emerging Cinema and Engaging Audiences*. Nueva York: Bloomsbury.

Babbage, F., Neumark, R. y Willimans, L. (2010). Adapting Wilde for the Performance Classroom “No Small Parts”. En D. Cutchins, L. Raw y J. M. Welsh (Eds.), *Redefining Adaptation Studies* (pp. 1-16). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc.

Bal, M. (2009). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (3ª ed.). Toronto: University of Toronto Press.

Barton, S. (2016). *Visual Devices in Contemporary Prose Fiction: Gaps, Gestures, Images*. Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan

Beristáin, H. (1995). *Diccionario de retórica y poética* (7ª ed.). México, D.F.: Porrúa.

Boston, N. y Duffy B. E. (2016). “What Actually Matters” Identity, Individualization, and Aspiration in the Work of Glossy Magazine Production. En M. Banks, B. Conor y V. Mayer (Eds.), *Production Studies, the Sequel! Cultural Studies of Global Media Industries* (pp. 213-226). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Bradley, L. (2010). *Adapting King Lear for the Stage*. Farnham, Surrey: Ashgate.

Burke, L. (2015). *The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre*. Jackson, Mississippi: University Press of Mississippi.

Cardullo, B. (2013). Introduction: Avant-Garde Drama and Theatre in Historical, Intellectual,

and Cultural Context. En B. Cardullo (Ed.), *Theories of the Avant-Garde Theatre. A Casebook from Kleist to Camus* (pp. 1-40). Lanham, Maryland: Published by Scarecrow Press, Inc.

Cattrysse, P. (2016). Descriptive Adaptation Studies: Why Systems Exist? En P. Baldwin Lind (Ed.), *Telling and Re-telling Stories: Studies on Literary Adaptation to Film* (pp. 2-24). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Chapple, F. (2010). Pedagogy and Policy in Intermedial Adaptations. En D. Cutchins, L. Raw y J. M. Welsh (Eds.), *Redefining Adaptation Studies* (pp. 55-70). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc.

Clark, N. (2014). Conversations. En A. Anthropy y N. Clark, *A Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design* (pp. 107-189). Crawfordsville, Indiana: Addison-Wesley.

Cummings, L. B. (2016). *Empathy as Dialogue in Theatre and Performance*. Londres: Palgrave Macmillan.

Davis, B. (2017). *Movie Comic: Pages to Screen/Screen to Page*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers: University Press.

Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Tesis doctoral. University of Sydney, Sidney. Recuperado de <http://ciet-transdisciplinarity.org/biblio/theses.php> Dunn, A. (2005). The Genres of Television. En H. Fulton, R. Huisman, J. Murphet y A.

Dunn (Eds.), *Narrative and Media* (pp. 125-139). Nueva York: Cambridge University Press.

Eckersall, P., Grehan, H. y Scheer, E. (2015). New Media Dramaturgy. En M. Romanska (Ed.), *The Routledge Companion To Dramaturgy* (pp. 375-380) Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Eco, H. (1984). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.

Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de a forma de arte más popular del mundo*. Barcelona: Norma Editorial.

Esnaola Horacek, G. A. y Levis, D. (2008). La narrativa en los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (3), 48-68. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201017343004> Essissima, M. (2012). *Estudio de las interrelaciones de lenguajes en El alquimista impaciente y Pudor (novelas, guiones y películas)*. Tesis doctoral. Universidad Nacional de Educación A Distancia, Murcia, Región de Murcia. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=43470> Fludernik, M. (2009). *An introduction narratology*. Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Frago, M. (2016). Adaptation, Re-Adaptation, and Myth. En P. Baldwin Lind (Ed.), *Telling and Re-telling Stories: Studies on Literary Adaptation to Film* (pp. 45-60). Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.

Fulton, H. (2005). Narrative to Film. En H. Fulton, R. Huisman, J. Murphet y A. Dunn (Eds.), *Narrative and Media* (pp. 96-107). Nueva York: Cambrige University Press.

García Mingorance, G. (2014). *Fractura y fragmentación narrativa de lo extraordinario en cine y literatura*. Tesis doctoral. Universidad Rey Juan Carlos, Madrid. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10115/12445> Garde, U. y Mumford, M. (2013). Postdramatic Reality Theatre and Productive Insecurity: Destabilising Encounters with the Unfamiliar in Theatre from Sydney and Berlin.

En K. Jürs-Munby, J. Carroll y S. Giles (Eds.), *Postdramatic Theatre and the Political, International Perspectives on Contemporary Performance* (pp. 147-149). Londres: Bloomsbury.

Gilbert, R., Loxley, D., Seymour-Ure, K., Walisiewicz, M. y Westthorp, C. (Eds.) (2016). *The Literature Book: Big Ideas Simply Explained*. New York: DK Publishing.

Hand, R. J. (2010). Victor Hugo's Lucretia Borgia and Adaptation. En D. Cutchins, L. Raw y J. M. Welsh (Eds.), *Redefining Adaptation Studies* (pp. 17-30). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc.

Herman, D. (2018). Introduction: More-Than-Human Worlds In Graphic Storytelling. En D. Herman (Ed.), *Animal Comics: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives* (pp. 1-25). Londres: Bloomsbury.

Jahn, M. (2017). *Narratology: A Guide to the Theory of Narrative*. University of Cologne. Recuperado de <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.pdf> Jantke, K. P. (2015). Dramaturgical Design of the Narrative in Digital Games. En M. Romanska (Ed.), *The Routledge Companion To Dramaturgy* (pp. 370-374). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Jenkins, H. (2008). *Converge Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

King, E. y Page, J. (2017). *Posthumanism and the Graphic Novel in Latin America*. Londres: UCL Press.

Krasner, D. (2016). *A History of Modern Drama, Volume II: 1969-2000*. Malden, Massachusetts: Wiley-Blackwell.

Lavender, A. (2016). *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement*. Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Lehmann, H. (2016). *Tragedy and Dramatic Theatre*. Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Lehmann, H. y Primavesi, P. (2015). Dramaturgy on Shifting Grounds. En M. Romanska (Ed.), *The Routledge Companion To Dramaturgy* (pp. 169-172). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Lucas, J. P. y Lignelli, C. (2017). Dance, Music and Dramaturgy: collaboration plan and dramaturgical apparatus. *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, 7 (1).

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=463550151004> McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York: HarperPerennial.

McCloud, S. (2012). *Hacer cómics: Secretos narratvisio del cómic, el manga y la Novela Gráfica*. Bilbao. Astiberri.

Minier, M. (2014). Definitions, Dyads, Triads and Other Points of Connection in Translation and Adaptation Discourse. En K. Krebs (Ed.), *Translation and Adaptation in Theatre and Film (Routledge Advances in Theatre and Performance Studies)* (pp. 13-35). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Montoya, D. F., Vázquez Arias, M. y Salinas Arboleda, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Revista Coherencia*, 10 (18), 137-159. Recuperado de <http://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/coherencia/issue/view/335> Nannicelli, T. y Taberham, P. (2014). Introduction: Contemporary Cognitive Media Theory. En T. Nannicelli y P. Taberham (Eds.), *Cognitive Media Theory* (pp. 1-23). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Navarrete-Galiano, R. (2016). Influencias sintácticas del teatro en el cine. Dos nuevas relecturas. *Opción*, 32 (8), 349-359. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048481020>

Newman, J. D. (2015). The Future of Family Play at Epcot. En M. Omasta y D. Chappell (Eds.), *Play, Performance, and Identity: How Institutions Structure Ludic Spaces* (pp. 55-78). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Potter, G. (2015). Dramaturgy and Film. En M. Romanska (Ed.), *The Routledge Companion To Dramaturgy* (pp. 359-363). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Quinn, E. (2006). *A Dictionary of Literary and Thematic Terms* (2ª ed.): Nueva York: Facts On File, Inc.

Rajas, M. (2014). Estrategias del discurso narrativo: participación activa del espectador en el relato cinematográfico. En L. A. Alves, F. García García y P. Alves (Coords), *Aprender del cine: narrativa y didáctica* (pp. 41-67). Madrid: Icono 14 editorial.

Rodríguez-Ferrándiz, R. y Tur-Viñes, V. (2015). Entrevista a Carlos A. Scolari (Junio 2014). En R. Rodríguez-Ferrándiz y V. Tur-Viñes (Coords.), *Cuadernos artesanos de comunicación CAC (Narraciones sin fronteras Transmedia storytelling en la ficción, la información, el documental y el activismo social y político)*, (81), 11-17. Recuperado de <http://www.cuadernosartesanos.org/abscac81.html> Ryan, M. (2005). On the Theoretical Foundations of Transmedia Narratology. En J. C. Meister, T. Kindt y Schernus (Eds.) *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity* (pp. 1-23). Berlín. Walter de Gruyter.

Ryan, M. (2016). Transmedia Narratology and Transmedia Storytelling. *Artnodes: Revista de Arte, Ciencia y Tecnología*, (18), 37-46. Recuperado de <http://artnodes.uoc.edu> Sepúlveda Cardona, E.A. y Suárez Quiceno C. (2016). *Transmedia literacy e intertextualidad*.

Medellín: Funlam. Recuperado de <http://www.funlam.edu.co/modules/fondoeditorial/item.php?itemid=218&keywords=TRANSMEDIA> Smith, G. (2014). Coming Out: the Challenges of a Broader Media Cognitivism. En T. Nannicelli y P. Taberham (Eds.), *Cognitive Media Theory* (pp. 285-302). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Thon, J. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press.

Tortolero Cervantes, X. (2013). *Estructura narrativas lúdicas: Un resorte creativo para artistas digitales*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Valencia, México. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/31122>

Ungvári Zrínyi, I. (2014). Scenic Narration Between Film and Theatre. En K. Krebs (Ed.), *Translation and Adaptation in Theatre and Film (Routledge Advances in Theatre and Performance Studies)* (pp. 178-195). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Verrone, W. (2011). *Adaptation and the Avant-Garde: Alternative Perspectives on Adaptation Theory and Practice*. Nueva York: Continuum.

Wagner, R. (2015). *Video and internet games*. En J. C. Lyden y E. M. Mazur (Eds.), *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture* (pp. 137-153). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Warden, V. (2015). *Modernist and Avant-Garde Performance: An Introduction*. Edimburgo: Edinburgh University Press.

Wiest, J. (2014). The Thief of Bagdad: Foreignising Adaptations. En K. Krebs (Ed.), *Translation and Adaptation in Theatre and Film (Routledge Advances in Theatre and Performance Studies)* (pp. 99-121). Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group.

Zavala, L. (2007). *La ficción posmoderna como espacio fronterizo: Teoría y análisis de la narrativa en literatura y cine hispanoamericanos*. Tesis doctoral. El Colegio de México, Ciudad de México. Recuperado de https://colmex.userservices.exlibrisgroup.com/view/delivery/52COLMEX_INST/1264_698020002716

