Satanás de Mario Mendoza: una apuesta por salir de la convencionalidad narrativa desde la transmedialidad

Luis Miguel Marín Rúa, ✉ luismiguelmarinrua@gmail.com

Monografía presentada para optar al título de Licenciado en Humanidades y Lengua Castellana

Asesor: Camilo Herrera Rodríguez, Magíster (MSc) en Hermenéutica Literaria

Universidad de San Buenaventura Colombia
Facultad de Educación
Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana
Medellín, Colombia
2020

Citar/How to cite	(Marín Rúa, 2020)
Referencia/Reference	Marín Rúa, L.M, (2020). *Satanás de Mario Mendoza: una apuesta por salir de la convencionalidad narrativa desde la transmedialidad.*. Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana) Universidad de San Buenaventura Colombia, Facultad de Educación, Medellín.
Estilo/Style: APA 6th ed. (2010)	

Bibliotecas Universidad de San Buenaventura

Biblioteca Digital (Repositorio)
http://bibliotecadigital.usb.edu.co

- Biblioteca Fray Alberto Montealegre OFM - Bogotá.
- Biblioteca Fray Arturo Calle Restrepo OFM - Medellín, Bello, Armenia, Ibagué.
- Departamento de Biblioteca - Cali.
- Biblioteca Central Fray Antonio de Marchena – Cartagena.

Universidad de San Buenaventura Colombia

Universidad de San Buenaventura Colombia - http://www.usb.edu.co/

Bogotá - http://www.usbbog.edu.co

Medellín - http://www.usbmed.edu.co

Cali - http://www.usbcali.edu.co

Cartagena - http://www.usbctg.edu.co

Editorial Bonaventuriana - http://www.editorialbonaventuriana.usb.edu.co/

Revistas - http://revistas.usb.edu.co/

Tabla de contenido

Resumen 6

Abstract 7

Introducción 8

1 Justificación 11

2 Objetivos 14

2.1 Objetivo general 14

2.2 Objetivos específicos 14

3 Antecedentes 15

4 Marco teórico 38

4.1 Transmedialidad 38

4.2 Narrar 39

4.3 Narrativa 40

4.4 Narrativa Transmedial 41

4.5 Novela gráfica 44

4.6 Cine transmedial 45

4.7 Efectos y modificaciones de la transmedialidad 46

5 Metodología 52

5. 1 Tipo de investigación 52

6 Discusión 56

6.1 Dispositivos de la obra 58

6.1.1 Satanás, el libro. 58

6.1.2 Satanás, la película. 61

6.1.3 Satanás, la novela gráfica. 64

7 Conclusiones 66

8 Recomendaciones 70

Referencias 71

Resumen

Este trabajo ofrece un análisis detallado de *Satanás* de Mario Mendoza, observando desde la literatura cómo se da el enfoque transmedial por medio de la visualización de las causas y efectos de ese cambio en la narrativa convencional. Para esto, referentes como Jenkins, Scolari, Kinder, etc. muestran cómo surgió lo transmedial en la literatura y la manera en que cada una de esas condiciones hacen que lo transmedial haga de la narrativa un mundo nuevo por descubrir a través de diferentes medios, campos y plataformas de comunicación en los que se comparta la obra, para que los receptores puedan acceder a ella de acuerdo a sus gustos e intereses.

Una novela escrita (2002), una película (2007), y una novela gráfica (2018) comprenden hasta el momento a *Satanás* como propuesta de narrativa transmedial. En ella se ven unos principios que la hacen cumplir con lo necesario para ser catalogada como narrativa que ha salido de lo convencional y que está en el espectro literario para satisfacer las exigencias de distintos receptores que quieren, a su modo, leer lo que tiene para ofrecer el autor y tomar su propia postura acerca de lo consumido para crear un nuevo mundo.

Palabras clave: Narrativa, Transmedialidad, Comunicación, Literatura, Novela.

Abstract

This work offers a detailed analysis of *Satanás* by Mario Mendoza, observing from the literature how the transmedial approach is given through the visualization of the causes and effects of that change in the conventional narrative. For this, references such as Jenkins, Scolari, Kinder, etc. select how the transmedial operated in the literature and the way in which each of these conditions make the transmedial click on the narrative in a new world to discover, through different media, fields, and communication platforms in which the work for the recipients can access it according to their tastes and interests.

A written novel (2002), a film (2007), and a graphic novel (2018) specifically so far to *Satanás* as a proposal for transmedial narrative. It shows some principles that make it comply with what is necessary to be classified as a narrative that has come out of the conventional and that is in the literary spectrum to meet the demands of different receivers who want, in their own way, to read what they have to Offer the author and take his own stance on consumption to create a new world.

Keywords: Narrative, Transmediality, Communication, Literature, Novel

Introducción

Desde hace mucho tiempo se ha venido discutiendo si las obras escritas adquieren más importancia cuando son llevadas a otro medio, es decir, cuando la transmedialidad hace parte de la comunicación y difusión de la obra. Dicho de otra forma, hay una infinidad de obras escritas de diferentes géneros y se trata de ver cómo estas son adaptadas a otros campos, por ejemplo, el cine y el comic. Esto último sin olvidar que hay muchos más medios como el juego de video, la televisión, la música, etc., y qué es lo que pasa cuando eso se hace realidad, es decir, cuando se permite la adquisición por parte de la cultura, la cual accede a esas obras y determina si para ella tiene más éxito, más acogida, si se vuelve más atractiva la obra, o si por el contrario se reafirma que la literatura solo se vería bien en su esencia escrita u oral y sin hacer parte de ningún medio digital.

También hay que mencionar que la dirección no es única y exclusivamente de lo escrito a lo digital, pues vale la pena mencionar que puede operar también en forma inversa. Ahora este último aspecto no será el que se trate en este trabajo, aquí se hablará de cómo *Satanás* de Mario Mendoza, ha pasado de ser solo una novela escrita (2002) a ser una película (2007) y también una novela gráfica. (2018).

La cultura de hoy es muy diferente a la de hace algunos años. Los jóvenes de este siglo son totalmente diferentes a lo que eran los jóvenes del siglo XX y del XIX, siglos del auge de la novela, pero el asunto es menos romántico de lo que parece, la verdad es que es algo netamente pragmático. Hoy, los medios de comunicación ofrecen a las personas mucha más variedad de servicios que hace veinte años y todo está al alcance de las manos en un tiempo mínimo. Estamos en la cultura de lo inmediato, y, según parece, llama más la atención todo lo que tenga que ver con el uso de aparatos tecnológicos. Entonces la comunicación desde ese enfoque se vuelve más efectiva o por lo menos más requerida.

Satanás es una novela del principio de este siglo, donde se narran una serie de sucesos que se cruzan al final con el del protagonista, un personaje malvado que hace algo impensado con varias personas, sucediendo una especie de crímenes en cadena, pero en un mismo día. Es una historia tan impactante y creó tanta acogida en el público que cinco años después fue llevada al cine, donde las personas que no son tan cercanas a la lectura tuvieron la oportunidad de ver la

novela en una versión diferente a lo narrado en el libro. Ahora, existe un medio de difusión diferente de acercarse a *Satanás:* desde una novela gráfica que le apuesta nuevamente a una cultura más visual que la de otros tiempos, todo esto por la llegada del nuevo milenio y lo que este ofrece, el cual también permite que los individuos conozcan otras narrativas y dicha novela esté a su alcance para ser leída en una manera diferente a la escrita.

Desde el punto de vista transmedial, Kinder, citados por Montoya, Vásquez y Salinas (2013) dice que esta es una posibilidad de transitar la narración por diferentes medios, como videojuegos, películas, televisión, entre otros. Es así como se advierte que no solo el mundo de la narración está obligado a estar en el medio escrito o en el oral, ya que lo transmedial ofrece una gama de posibilidades más amplia donde quienes quieren acceder a una obra, encuentran ante varias opciones, y ya no solamente hojas de papel o la oportunidad de escuchar a lo que antes eran los juglares. Hoy se visualizan como narradores orales (cuenteros, teatreros, etc.), además, la pantalla, el reproductor y la consola, están dando al público otras opciones narradas de la literatura, tal vez una confabulación del mundo tecnológico y el arte de la literario.

En el mundo literario, la esencia y el arte de escribir configuran en el autor un camino por donde desea transitar sin medidas para que lo conduzca a la meta de la creación, es decir, materializar su obra, pero como el mundo va avanzando y las personas con él, ahora se tiene más cuidado con saber cuál será ese resultado que nos permita acceder a una obra más apropiada para poderla entregar al público. Malo o bueno, por ahora no es el tema, sí lo es el fenómeno de la transformación literaria al mundo transmedial. Montoya, Vásquez y Salinas (2013) cita a Laurel con lo siguiente:

> Desde el principio debemos pensar en términos "transmedia". La autoría tradicional es formal, es decir, se piensa primero en la forma del drama, de la novela o del juego, y dicha forma guía la selección y disposición de los materiales. La nueva forma de autoría es de naturaleza material, es decir, se pone el énfasis en el desarrollo de materiales que pueden ser seleccionados y dispuestos para producir muchas formas diferentes (Montoya, Vásquez, & Salinas, 2013,p 14).

Según lo anterior, se podría pensar en una desnaturalización de la obra al poner en mayor relevancia a la forma en la que será materializada (en lo físico) antes de la forma en la que será concebida, pero también es cierto que seguir con los métodos tradicionales puede ocasionar que

dicha obra deje de ser atrayente para el público, y haga que se quede como una más, que, a pesar de ser muy buena, no se atrevió a incursionar en la vanguardia.

También es claro que cada opción de visualización de la obra debe ofrecer al público consumidor una esencia propia, la obra escrita debe ser diferente a la obra llevada al cine o al videojuego. De lo contrario, no valdría la pena adentrarse a conocerlas porque sería estar viendo exactamente lo mismo. Cada aspecto transmedial tiene su propia estructura y obedece a su propia originalidad. Montoya, Vásquez y Salinas (2013) cita a Jenkins de la siguiente manera:

> En la forma ideal de la narración transmedia, cada medio hace lo que mejor sabe hacer, de modo que una historia puede ser introducida en una película, expandirla a través de televisión, novelas y cómics, y su mundo podría ser explorado y experimentado a través del juego. Cada entrada de una franquicia debe tener autonomía suficiente para permitir el consumo independiente. Es decir, no es necesario haber visto la película para disfrutar del juego y viceversa. (Montoya, Vásquez, & Salinas, 2013, p. 15).

Es por esto que se espera que, al acceder a una obra escrita, un lector pueda incursionar con cualquier otro campo transmedial sin que le falte o le sobre algo. Lo transmedial aporta a que la experiencia sea diferente y enriquecedora, no necesariamente es un mundo donde se busca evaluar cuál de todas las versiones dejó más complacido al público. Realmente lo que importa es la obra en sí, y no el autor o el medio por el cual se está compartiendo culturalmente.

Por lo tanto, a partir de estos planteamientos surge la siguiente pregunta:

¿Cómo se da la transmedialidad en *Satanás*, qué efectos produce y cómo modifica la forma narrativa convencional?

1 Justificación

Es importante que en el universo de la literatura se exploren los diferentes medios de comunicación con los que esta puede ser concebida, producida y reproducida. El siglo XXI tiene para el público en general una oferta de medios para que accedan al arte de lo literario, pero de una manera transmedial, es decir, que haya un camino que no transite en línea recta, sino que tenga diferentes posibilidades de meta para el disfrute de la literatura.

Por esta razón, se propone escudriñar lo transmedial en *Satanás*, del escritor Mario Mendoza, y que se pueda realizar una comparación importante entre la novela escrita, la novela gráfica y la película, De esta forma este trabajo se configura en un instrumento de consulta por parte de los maestros de secundaria y educación superior que quieran incursionar en temáticas fuera de los convencionalismos del aula y que sirva también para su reflexión pedagógica en su importante quehacer.

Los estudiantes que asisten a las aulas de hoy están en un constante acceso a medios que antes no se hallaban tan fácilmente en una casa, una biblioteca o institución educativa. Ellos han nacido en una época cultural importante desde lo tecnológico, por eso es muy común escuchar la frase "nacieron con el celular en la mano" y desde muy corta edad aprenden a manejar dichas herramientas como si desde el vientre vinieran programados para ello. Por este motivo, la educación tiene que ir cambiando también y no quedarse en lo convencional del proceso educativo. Entrar a una obra literaria con simples y llanos métodos convencionales está haciendo que en cierta medida se vaya perdiendo el interés por parte de los estudiantes y por eso es necesario que se realicen acciones para que en el campo de la educación se generen nuevas propuestas para la apreciación literaria.

La transmedialidad es el camino para que la literatura atraiga a más público que se interese por disfrutar de las obras desde diferentes puntos. Es bueno leer la obra escrita, pero ciertamente para la gente de hoy será atractivo también poder disfrutarla en el cine, en una canción, en un videojuego y, por qué no, en una serie o programa de televisión. Esto no quiere decir que se esté perdiendo la esencia de lo literario en las narraciones escritas, lo que sí es cierto es que con lo transmedial se llega a una oportunidad importante de acceder a otro tipo de narraciones que culturalmente están en el medio.

La idea de ver cómo *Satanás* ofrece al lector convencional una nueva obra desde el mundo transmedial es invitarlo a explorar nuevas formas de disfrutar una obra literaria, es llevarlo a que se deje seducir por una forma narrativa distinta y que está cobrando fuerza en la actualidad. Hacer la comparación entre lo escrito, lo gráfico y lo cinematográfico puede dar muestra de cómo se pueden abordar diferentes campos para transmitir y comunicar la misma obra, obviamente conservando la esencia de cada uno de esos medios.

Con lo anterior se ve que el autor de una obra literaria quiere y busca comunicar algo con su creación, y ahora no es solo lo escrito lo que permite que esto se dé. Este es un tiempo nuevo que apela a otras maneras de comunicar, a que no sean solo las letras las que digan algo, sino las imágenes, las secuencias, y lo que se escucha lo que hoy ofrezca al lector una idea de lo que el autor quiere comunicar con su obra, aunque parece que no a todo el mundo le gusta eso y se evidencia una resistencia a dejar lo convencional. Pedreira (2015) así lo propone:

> En una época de entornos cambiantes la denominada comunicación transmedia parece que ha llegado para quedarse. Este nuevo proceso implica una participación del público más activa, pero en el campo académico genera dudas e incertidumbres sobre su aplicación e, incluso, hay quien esgrime argumentos apocalípticos en torno al fenómeno y señala la suplantación y/o desaparición de las narrativas tradicionales (Pedreira, 2015, p. 17).

Es así como se evidencia que lo transmedial ha llegado para formar un nuevo público, uno más inquieto, uno que no niegue lo que ya existe, pero sí que voluntariamente se adentre a un universo con elementos nuevos en la narrativa, sin miedo al cambio y con la seguridad de que todo lo que sigue es para enriquecer más la obra. Por su parte, la educación, tiene un camino nuevo con el que puede implementar nuevas estrategias que ayuden a configurar buenos y nuevos espacios de aprendizaje para llegar al conocimiento, sin creer que lo tradicional se va a perder, y con la confianza de que ya existe una senda transmedial que hace más apasionante la academia.

Así, pues, en la educación, hay una necesidad de caminar al mismo ritmo que caminan los tiempos. La actualidad da más herramientas de trabajo para que los maestros compartan el conocimiento con su estudiantes y estos últimos tienen en cierta medida, más oportunidades que antes de obtener un buen aprendizaje, ya que dicho aprendizaje está surgiendo en ellos desde cada uno de los espacios que prefieren, porque hay que decirlo con sinceridad, si alguien tiene

preferencia por el plano digital, resulta más sencillo conocer nuevas cosas desde ese plano que hacerlo físicamente, y si alguien es más cercano a lo tradicional y le gusta leer desde el propio libro, no debe ser tan sencillo disfrutar la misma obra en cine. Hay que saber también, que, una cosa no excluye a la otra y que con la orientación adecuada se pueden ver todos estos medios con la visión propia, es decir, desde lo que ofrece cada una por su misma esencia, sin la necesidad de estar diciendo cuál es mejor o peor.

Lo transmedial es un aspecto poco explorado, es un terreno nuevo, pero eso no quiere decir que no haya ocasión para ir a distintos referentes que den una mejor ilustración a lo que este fenómeno está invitando, no solo desde el campo de la educación sino de todas las dimensiones en las que está el ser humano. La transmedialidad indica que la vida no es ese camino rectilíneo que solo permite un lugar de entrada y uno de salida, pues lo transmedial le permite al ser humano adentrarse en un mundo tan complejo como él mismo, donde lo discontinuo es importante y le ofrece al universo varias aristas desde las cuales observar las maravillas que hace la mente humana, para este caso, la literatura, como ese medio perfecto que nos hace tan diferentes al resto de las especies y que nos deja ver la condición humana, así como Mario Mendoza lo muestra primero en su propuesta escrita, también con la propuesta cinematográfica, y por último, su nueva exploración en el mundo de la novela gráfica donde hay una apuesta hacia que las personas, jóvenes y viejas, vean gráficamente cómo la naturaleza humana se encamina poco a poco a la autodestrucción.

2 Objetivos

2.1 Objetivo general

Reconocer el enfoque transmedial en la literatura de *Satanás* del escritor Mario Mendoza, por medio de la visualización de las causas y efectos de ese cambio en la narrativa convencional.

2.2 Objetivos específicos

- Comparar *Satanás* como novela, novela gráfica y película, identificando cómo se da la transmedialidad narrativa en ellas.
- Examinar los postulados teóricos que se vinculan a la hibridación artística desde lo transmedial.
- Identificar los principios que hacen de *Satanás* una narrativa transmedial.

3 Antecedentes

En cierta medida parece que, hay un imaginario en el que los escritores están en un lugar lejano, donde no es muy fácil llegar. Una zona que los pone a gran distancia de los demás, y los vuelve, tal vez, inalcanzables. De acuerdo con esto, hay quienes todavía piensan que la literatura escrita aísla al autor de todo lo que sea diferente a su obra, y esta se encuentra ahí sin un receptor preciso, en una especie de confabulación entre el autor y su creación que permite que la obra quede a disposición del que llegue a tomarla, como una suerte de casualidad, a lo mejor sin intención de llegar a un lector determinado y preciso. Mientras que lo nuevo, las narrativas digitales, encuentran un punto fijo, un destinatario claro e identificado, una cercanía más fuerte entre el emisor y el receptor, cosa que no se da tácitamente entre quien escribe un libro y sus posibles lectores. Para ilustrar mejor esto, Rivera, citado por Ortega (2016). lo expresa de la siguiente manera:

> Las tecnologías digitales no han inventado una escritura a la deriva, en disenso, interactiva, pero sí han tenido una influencia determinante en imaginar y poner en práctica procesos creativos que en mucho cuestionan los estereotipos básicos del siglo xix: "el escritor como el genio solitario y atormentado —cuando no francamente elitista— en contacto con fuerzas acaso supernaturales, pero con pocas ligas con su entorno. Lo que hacemos los que participamos en plataformas horizontales 2.0, tales como Twitter, es escribir con otros, es decir, escribir en comunidad" (Ortega, 2016, p. 184).

Con lo anterior se expresa entonces que, las nuevas narrativas que usan medios diferentes al papel, es decir, medios que llegan con los nuevos tiempos y que se ponen a disposición del público, vuelven la comunicación más directa, más cercana, o si se permite decirlo, más unida. A diferencia de lo que se piensa del autor que crea un libro y que de alguna forma u otra se aleja del público en general y propicia que solo algunos lleguen a conocer la obra, por gusto, por azar o por un asunto circunstancial.

Por otra parte, es conveniente mencionar las distintas oportunidades para la comunicación que tiene el mundo digital, pues es en muchas maneras más rápida que la comunicación escrita en libros y revistas, y que van de mano en mano. Lo digital es más cómodo de llevar, pues puede estar en dispositivos móviles o acceder a esa plataforma desde aparatos tecnológicos de escritorio. Lo

escrito de manera física, aunque no genera un trauma en su portabilidad, puede en ocasiones resultar más engorroso, pero no en una manera que genera malestar, o sea, cada medio tiene sus particularidades, sus formas de uso, y sus estrategias de consumo. El interrogante está en saber si todos esos medios narrativos existen porque tienen una relación entre sí y hay una dependencia de unos con otros, es decir, no pueden existir por sí mismos, o, por el contrario, cada medio es totalmente independiente y puede mostrar su esencia sin necesidad de que haya una matriz que oriente el proceso. Esto lo comenta López-Varela, citado por Ortega (2016), así:

> La cuestión que se plantea es si estamos hablando de la existencia de materialidades específicas, dependientes de cada medio y que precederían a la relación intermedial o, si por el contrario, hablamos de una intermedialidad originaria (ontological intermediality en términos de Schröter) y que funcionaría como posibilidad de la existencia de unidades individuales (monomedia) y conjuntas (multimedia). Mi investigación ha venido cuestionando aspectos similares a partir de una orientación investigadora en semiótica, literatura comparada y estudios culturales. Se trata de un tipo de exploración interdisciplinar que conlleva evidentes riesgos, puesto que uno no puede tener un conocimiento exhaustivo de todas las disciplinas. Sin embargo, en su conjunto, permite una visión comparativa que revela el impacto de los cambios tecnológicos en las formas de producción/ representación, distribución, exhibición y recepción de la información, tanto en la evolución de las teorías científicas como en el curso de las investigaciones en ciencias sociales y humanidades. Dichos cambios resultan particularmente evidentes cuando se atiende a las representaciones artísticas, mediáticas y científicas de vanguardia (Ortega, 2016, p. 191).

Es así como se muestra entonces que el tiempo nuevo ofrece al mundo unos caminos con más salidas que los que había antes. Las distintas dimensiones del ser humano tienen la posibilidad de gozar de unos medios de comunicación más amplios que los que existían antes y disfrutar de lo que cada uno de ellos ofrece en esencia y palpar la calidad que tienen en sus particularidades. Lo cultural, lo social, lo político, lo científico, etc., están en la esfera donde circulan los diferentes medios de comunicación y son estas dimensiones las que determinan cómo ha sido su participación en esos medios comunicativos.

Ahora bien, entre los seres humanos hay siempre comunicación desde varios aspectos, posiblemente eso merezca teorizar todo el asunto comunicativo, pero también ese fenómeno puede ser visto como simplemente algo espontaneo y que tiene que ver con la condición de la especie humana. De esa manera se hacen unos constructos en la persona que lo ayudan a desarrollarse en el mundo y le permiten conectarse con todo su entorno y no desde un solo camino, sino desde todos los que le permita su espacio vital. En lo comunicativo, la humanidad no está separada por mundos muy lejanos. Entonces, esa comunicación hace que la vida sea intermedial, que se cruce por muchos campos y vuelva a cada individuo, parte del otro. De nuevo López-Varela, citado por Ortega (2016), propone lo anterior de esta manera:

> Todo fenómeno comunicativo responde a topologías, ecologías y tecnologías particulares que darían forma a nuestras ideas, ideologías, etc. El imaginario cultural contemporáneo parece situar el énfasis en el dialogismo, la intertextualidad, la intermedialidad, el hibridismo y la ambigüedad. Esta situación ha hecho cuestionarme la validez científica de tales análisis y ha dirigido mi investigación hacia la exploración de aproximaciones más cercanas a los aspectos materiales de la comunicación humana con el fin de explorar hasta qué punto impactan sobre el imaginario cultural. Mis trabajos anteriores se han centrado en explorar simultáneamente tendencias biológicas y culturales de los intercambios de información. Más recientemente he intentado mostrar cómo la comunicación interpersonal es el soporte natural del desarrollo de la conciencia humana y cómo existe un amplio espectro de estudios en distintas áreas que muestran cómo la separación entre la mente individual y las mentes de los demás comienza a estrecharse (Ortega, 2016, p. 192).

En la comunicación, la intermedialidad se ve entonces como un fenómeno que no es separatista. Al contrario, crea un mundo nuevo donde todos pueden participar en la medida de sus posibilidades, lo que ayuda a que las personas estén en un ambiente que los faculte para desarrollarse de la mejor forma. La mente humana es una muestra de lo no lineal, así como lo es también la narrativa transmedial, que ofrece a la comunicación una gama de posibilidades intermediales que ayudan a que los seres humanos participen del mundo desde varios caminos, y lo descubran más efectivamente.

Después de esta antesala, entraremos en materia analizando cómo en la narrativa transmedial hay diferentes casos de aplicación. Este apartado se ocupará de algunas investigaciones realizadas en Medellín, otras ciudades de Colombia y algunos países de América y Europa.

Comencemos con la serie de televisión *The walking dead* como un proceso transmedial que no empezó precisamente en la televisión sino en historietas fisicas y que también pasa después a historietas digitales. Montoya (2014), dice que esa serie fue producida en 2010 para la televisión, siendo su esencia un universo zombi y cuya trama se edifica en grupos de sobrevivientes que pasan distintos avatares en medio de miles de muertos en vida. No es una serie que busca hablar sobre cómo deshacerse de los zombis, sino de cómo los que quedan vivos luchan diariamente por saber quiénes son los que mandan y quiénes no, haciendo una alusión a que los muertos están condenados a la podredumbre exterior, mientras que los vivos se debaten en la pudrición interna, y teniendo claro que todo esto empezó en historietas en 2003 cuando Robert Kirkman e Image Comics lanzan al mercado esta producción, luego pasa a ser una adaptación en animación digital producida por AMC y, después, llegaría a la televisión en Halloween del mentado 2010.

Con lo anterior, vemos que pasar de una forma a otra ha permitido que la serie tenga mucha fama a nivel mundial. Más allá de que haya cambios significativos, se busca que la obra en sí no pierda su razón de ser, sino que esos cambios hagan que la producción gane mayor calidad y eso conlleve a que se mantenga. Los diferentes receptores disfrutan de la obra presentada desde varios caminos, lo que hace que TWD pueda permanecer en el imaginario colectivo como una serie que agrada y que motiva a seguir viéndola.

Luego de esto podemos ver cómo Montoya y Arango (2015), quienes también hablan de esa serie, manifiestan de una forma más específica y detallada que:

> TWD es una serie de televisión producida desde 2010 por el canal estadounidense AMC® y que transmite para Latinoamérica la cadena FOX®. La serie narra la historia de un pequeño grupo de personas que escapan al apocalipsis zombi y que deambulan a través de EE. UU. en busca de un lugar seguro que los mantenga a salvo de las hordas de muertos vivientes. Inicialmente la serie nace del cómic homónimo que en 2003 empieza a producir la empresa Image Comics® para el mercado norteamericano. En 2009, AMC® obtiene los derechos de la historia y

> anuncia la producción de una serie para televisión. Antes de darse este hecho y como forma de promoción, AMC® realiza una adaptación en dibujos animados de la primera historieta que es presentada en el Comic-con de 2010. Ese mismo año, para la celebración del día de Halloween se estrena la serie para la televisión mundial, respetando el comienzo de la historia del cómic impreso, aunque después es alterada al incluir nuevos personajes y modificar algunos hechos. Cuatro años después del lanzamiento de la serie para televisión, TWD se mantiene como un caso exitoso de transmedialidad, en la medida que su universo narrativo ha posibilitado la creación de múltiples historias que han expandido el relato por diferentes medios, generando así la creación de un amplio grupo de fans en todo el mundo (Montoya & Arango, 2015, pp. 21-22).

Al ser la serie un éxito mundial se pueden hacer diferentes cruces dependiendo de la manifestación de la obra, es decir, lo escrito en las historietas puede ayudar a la televisión y esta a su vez dotar de grandes aportes a las historietas en forma digital, lo que indica que un campo no deja pobre al otro, sino que lo enriquece y lo potencia. En este sentido, al hacerla más global la vuelve más productiva y asequible para diferente tipo de receptores.

Después de revisar a TWD, vale la pena mencionar que desde la academia también es importante ver el asunto transmedial. Es allí donde tal vez a través de la comunicación se pueda formar mejor a los receptores de las obras y que encuentren con eso el gusto por leer y escribir. Por esto Montoya y Londoño (2015) hablan de la transmedialidad en la comunicación aplicada en la escuela:

> En un entorno mediado por tecnologías y entendiendo las múltiples lecturas que ofrecen otros sistemas simbólicos, nos parece pertinente dirigir la mirada hacia la transmedialidad como estrategia de comunicación clave para incentivar los procesos de lectura tradicional y escritura al interior del aula de clase bajo la noción de Sistemas Intertextuales Transmedia (Montoya, Vásquez & Salinas: 2013), entendida esta como una matriz de contenidos compuesta por dos ejes: uno horizontal o diegético, en donde los textos se interrelacionan por medio de la historia, y el otro vertical o paratextual, en donde los textos se relacionan con los primeros a través

> del análisis, la explicación o el comentario, contribuyendo a entender la historia (Montoya & Londoño, 2015, pp. 423-424).

Es así como por medio de ejercicios de lectura y escritura, se pueden relacionar diferentes textos escritos que tengan o no un contexto similar, y con eso, ver cómo se pueden analizar dichos textos para generar unos productos que ayuden a los estudiantes en su desempeño escolar constante y cree en ellos un hábito de lectura y escritura importante, lo que seguramente les ayudará en las otras áreas que aborden por el asunto de lo integral que tiene el hecho de leer y escribir en una forma constante.

Si eso puede pasar en la institucionalidad educativa, con la televisión también se pueden explorar algunos asuntos de lo transmedial, y cómo por medio de una producción se puede llegar a otra y según el recorrido de esta, ver qué otras expresiones resultan para aprovechar su popularidad. Ese es el caso de un programa famoso en la televisión colombiana. A propósito, Salinas (2013) argumenta cómo una novela dio lugar a la creación de la serie *El man es Germán*, mostrando así su carácter transmedial:

> En el último capítulo de la novela, mientras toda la gente del barrio asiste al segundo matrimonio de Víctor e Isabel, Germán le anuncia a su mejor amigo —«Frito», el único personaje de la pandilla que tiene parlamentos, los demás son simples extras— que se marcha de ese barrio que «le queda chiquito», que se va para Chigorodó (Antioquia) en pos de su verdadero sueño: tener un equipo de fútbol. En este último parlamento de la novela, Germán anuncia que les va a demostrar a todos que «el man es Germán».
>
> Con la novela como obra núcleo se trazaron los parámetros generales que alimentan la construcción del universo narrativo, pero es la comedia la que termina convirtiéndose en el centro del sistema, como núcleo alrededor del cual orbitan las demás producciones de la franquicia y de los usuarios. Con la aparición de la serie ya podemos empezar a hablar de transmedialización. En primer lugar, porque su trama es diferente a la de la telenovela, pues ubica la historia de Germán y su ‘manada’ en un tiempo posterior, cuando el ‘macho alfa’ regresa de su viaje dispuesto a luchar por reconquistar el amor de su vida, la «Chiquita brava», a

> recuperar el tiempo al lado de su cachorro «el Tigre» y a ponerse nuevamente al frente de su 'manada'. En segundo lugar, porque cambia el género al pasar del drama a la comedia. Este tránsito es posible porque, a pesar de que en la novela Germán era un personaje secundario, en él y en «Frito» se depositó la dosis de comedia que requería la estructura general de la telenovela (Salinas, 2013, pp. 62-63).

La buena recepción por parte del público hizo que la producción hiciera que el programa se pasara de un contexto a otro. La comedia fue la principal casusa para que esto pasara. Seguramente porque llama mucho la atención cómo las vidas de los colombianos reflejadas en los personajes de la serie, tomaban un poco de sentido, o por lo menos, lo cambiaban.

Después de analizar el caso de *El man es Germán,* es conveniente mirar investigaciones en ciudades diferentes a Medellín, pero conservando el contexto nacional. Esta nación tiene propuestas de narrativa transmedial, siendo este el caso de un proyecto en Bogotá llamado *Simulación de Inteligencia Colectiva IC,* donde se apuesta por el trabajo colaborativo y no individual, para que, con una ambientación, los diferentes grupos intervengan en el proyecto trabajando en la solución de diferentes problemáticas que se les plantean. Rodríguez, López y González (2015) hablan del proyecto comentando que este tiene como premisa que la reacción de los grupos a la hora de resolver problemáticas especificas en modalidad de colaboración depende de cómo cada uno se vea aspectado en la simulación.

Todo esto es posible entonces si los participantes realizan bien las actividades y trabajan en conjunto, ya que las propuestas del proyecto están encaminadas al trabajo colaborativo en grupo y no en forma individual, partiendo desde un texto literario que orienta las actividades. Rodríguez, López y González (2015) lo comentan así:

> Así, el texto literario fuente tiene un modo de simular vinculada a la experiencia mental de la representación literaria, que promueve preguntas del tipo "¿qué haría yo si...?" (frente a una acción determinada de la trama que provoca la reacción mental del lector). Sin embargo, este efecto mental no permite una alteración de la situación ya narrada en el texto y por tanto limita su función simuladora. Se puede evocar y hasta evaluar mentalmente el problema, pero no se consigue verificar posibles divergencias de la historia, ya plasmada de forma definitiva en el texto literario. Para ello, se debe sofisticar el artefacto simulador para que favorezca otras

> operaciones cognitivas como verificar, comparar y garantizar la posibilidad de variar fácilmente los parámetros del modelo —en este caso, las acciones de los personajes, los finales de la trama, los efectos sobre los comportamientos, etc.—. También es importante que el artefacto permita observar visual e inmediatamente las consecuencias de dichas variaciones, de manera que se puedan formular y explorar diversas hipótesis (Rodriguez, López & González, 2015, pp. 66-67).

Esto evidencia que en este caso hay un proyecto que tiene un texto base, el cual narra unos acontecimientos específicos, pero también incentivan a los participantes a que piensen en otras soluciones a las problemáticas con las que se encuentran. Aunque ese ejercicio mental que ellos realizan no va a cambiar la historia que ya está plasmada en el texto base, les ayuda a solidificar el trabajo en grupo y ver que la mente puede acceder a otro tipo de narrativas que enriquecen más todo el argumento del texto base. Para esto se usan narrativas como el comic, el videojuego y el juego de rol, y más allá de que no haya una fracturación entre lo que pueden hacer en esos medios y lo que observan en la base del proyecto, la obra queda edificada desde más puntos que lo escrito, haciéndola más amplia y más incluyente. Esto es ilustrado por Rodríguez, López y González (2015):

> En ese sentido, el espacio transmedia del proyecto se diseñó de manera tal que los artefactos derivados del texto literario fuente tuvieran distintos grados de sofisticación, en función de la posibilidad de manipular los parámetros de la situación inicial. El cómic, entonces, ofrece no solo detalles dramáticos que no están presentes en la fuente, sino tres finales distintos derivados de la alteración de las condiciones del clímax narrativo. El videojuego ofrece la posibilidad más explícita de jugar con los caracteres predeterminados —pero a la vez relativos— de los personajes y exige la constante toma de decisiones por parte del usuario. Finalmente, el juego de rol permite que el jugador construya su personaje y lo exponga a distintos destinos y tensiones. Además, exige la construcción colectiva de la trama y sus finales (Rodriguez, López & González, 2015, p. 67).

Esto quiere decir que cada uno de los medios que son propuestos por el proyecto para hacer la simulación ofrece a los participantes una manera de actuar diferente a lo que ven en el texto

literario, sin que eso conlleve a cambiar el argumento inicial y hacer otra obra diferente a la que ya está planteada.

Lo anterior fue con ambientes creados. Diferentes situaciones en recorridos que equipos transitaban, algo así como viajes, pero sin desplazamiento. Desde Cartagena Baltar y Valencia (2015) muestran cómo una serie de viajes reales en el marco del Festival Le Grand Bivouac, se convierten en narrativa transmedial:

> Nuestro objeto de estudio es el relato de viajes contemporáneo. Entendemos por relato de viajes la transposición de una determinada experiencia de viaje en una narración construida por el propio viajero, y compartida a través de un determinado soporte o medio narrativo. La experiencia del viaje se constituye así en un universo narrativo.
>
> El universo de la investigación lo han constituido un conjunto de productos narrativos de viaje elaborados a partir de 2006. Para conformar la muestra se empleó un muestreo estratégico no probabilístico, dada la finalidad exploratoria del estudio. Concretamente, se trató de un muestreo por conveniencia, en el que se incluyeron los productos narrativos programados para la edición más reciente del Festival Le Grand Bivouac (2015) y los de las ediciones 2010 y 2012, éstos últimos debido a la accesibilidad a su programación para los investigadores. La muestra final la compuso un corpus de 80 productos realizados por 116 autores y presentados -mediante diversas plataformas mediáticas- en dichas ediciones del festival (Baltar & Valencia , 2015, pp. 189-190).

Todos esos viajes llevados a lo escrito permitieron que el festival agrupara una cantidad considerable de producciones, para luego depositarla en medios que los receptores regularmente usan y así fueran de conocimiento público. Unos viajes personales se convirtieron en obras literarias que luego fueron depositadas en medios digitales y físicos diferentes al texto físico como una apuesta transmedial de participación.

Por otra parte, hay unas prácticas que también dan cuenta de lo transmedial. Para este caso es una práctica cultural que consiste también en viajes, pero un poco más pasivos. Viajes al

conocimiento a través de la cultura de los museos. Para esto Abisambra (2018) comenta cómo partiendo de la museología se da la posibilidad de adentrarse a lo intermedial:

> La decisión de hacer un guion museográfico surgió de un interés personal por lo que se conoce como "nueva museología", que se va a explicar más adelante, pero que, en líneas generales, implica la concepción del museo, ya no como espacio estable sino como una institución dedicada a la construcción de pensamiento crítico y de comunicación e interacción con los públicos. Entendido así, el museo se presenta como plataforma de divulgación, lo que, para mí, podía ayudar a la literatura en dos tareas específicas: la primera es en la democratización del conocimiento, es decir en la divulgación de los trabajos críticos sobre la literatura, que tienden a producirse solo para el público especializado en el tema y, la segunda, en la creación de proyectos intermediales que, sin dejar al lado el trabajo textual, hablaran en nuevos formatos con el público lector, que poco conocemos, y que no parece interesado en acercarse a la lectura tradicional, lo que nos lleva a buscar nuevas formas de fomentar el acercamiento con los libros (Abisambra, 2018, p. 8).

El museo deja de ser un lugar estático con cosas que están ahí esperando a un observador y pasa a ser un lugar donde se puede permanecer para construir tejido social con las personas, compartir experiencias y acceder a la literatura en una forma más libre y con eso, crear nuevas estrategias para que las personas conozcan más obras.

En el plano internacional tenemos otra aplicación de narrativa transmedial procedente de una serie de televisión en España. Esta ofrece al receptor que a través de la narrativa se creen mundos que salen desde lo que ofrece la transmisión. No es simplemente lo que pasa allí y lo que hacen los personajes, también tiene que ver cómo los receptores se interesan por conocer más sobre la naturaleza de la creación de la serie y relacionarla con otras. Scolari y Establés (2017) explican el fenómeno diciendo que: "Las nuevas generaciones de consumidores se han vuelto cazadoras y recolectoras de información, les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia". (Scolari & Establés, 2017, p. 1015)

Esto permite entonces que, las personas se pregunten e indaguen por los asuntos previos a la serie, qué hay en el momento en ella y qué cosas se pueden crear a partir de eso. Esta nueva era muestra que las personas exigen más, que no están conformes con lo que el medio les ofrece y que siempre estén en disposición de recibir más de lo que a simple vista se ve. Esto se evidencia claramente en obras que están en la memoria de personas de hace varias generaciones y que han causado un gusto importante para niños, jóvenes y adultos. Lo que deja entender que con dichas obras se pueden crear unas relaciones importantes y volver a cada una de esas creaciones, un asunto transmedial y creativo. Scolari y Establés (2017) también lo mencionan cuando afirman que no hay mucho trabajo en volver a hacer unas obras en el universo transmedia que se convierta en canon y que hayan nacido en el cine, Star Wars o Indiana Jones son ejemplo de eso, pero también otras obras que se iniciaron en el comic, por ejemplo, Superman, Ironman y Spiderman. Pero no se queda ahí, porque hay otras que empezaron en televisión como 24 y Lost, y, por último, sin ser menores, las nacidas en videojuegos como Final Fantasy, Resident Evil y Assassins Creed.

Estas son obras que están desde hace buen tiempo en el medio y que tienen una importancia muy grande puesto que tienen receptores de todos los tipos y gracias a eso se ha construido un universo transmedial con ellas, no como algo que repita la trama desde otro medio, sino como la oportunidad de mostrar una continuidad de la obra pero narrada desde las diferentes particularidades que tienen los distintos campos como el cine, el videojuego, el comic o la televisión, cada uno ofrece algo distinto y no se convierten es espacios de repetición sino de nuevas posibilidades.

El Ministerio del Tiempo habla de eso, una narrativa desde varios puntos, que no tiene nada estático, y que sus receptores están siempre en pro de que salga algo nuevo y no se pierda la serie en el tiempo y en el espacio. Esto se evidencia cuando Scolari y Establés (2017) postulan que:

> El Ministerio del Tiempo es un excelente ejemplo de narrativa transmedia, tal como la entiende Jenkins (2003, 2006): se trata de un relato formado por una variedad de textos, cada uno de los cuales actúa como puerta de ingreso a la narrativa. La historia de El Ministerio del Tiempo se cuenta a través de muchos medios y plataformas, y los fans participan de manera activa en la expansión narrativa y, en ese caso en particular, han llegado incluso a garantizar la continuidad del mundo narrativo al presionar para que se renovara la serie televisiva. Dicho en términos de Jenkins

> (2006), en El Ministerio del Tiempo, se produce la tan citada convergencia entre la industria de los medios y las culturas colaborativas (Scolari & Establés, 2017, p. 1022).

Lo anterior muestra la importancia que tienen los receptores para mantener viva la obra, obviamente esta debe ser atractiva para que guste y que se pida que haya nuevas construcciones que ayuden a enriquecer la creación y no se caiga en una suerte de repetición de lo que ya está, sino que en realidad se promueva una innovación constante y la narrativa dialogue con lo que el mundo actual pide diario.

La génesis de *El ministerio del Tiempo* devela que es una obra que permite mucha creación ya que habla de la historia misma de un país y los personajes que participan en la serie ofrecen también unos caminos para transitar más complejos que los que la misma serie ofrece. A medida que la serie avanza se abren caminos que se cruzan con otros de otros medios, lo que hace que haya una potencialidad en la narrativa para ser transmedial. Esto lo dicen Scolari y Establés (2017) describiendo que:

> El 24 de febrero de 2015 el canal La 1 de la televisión pública de España (RTVE) estrenó una nueva serie titulada El Ministerio del Tiempo. Esta serie fantástica creada por los hermanos Javier y Pablo Olivares relata las aventuras de un grupo de agentes de un ministerio secreto que controla una serie de puertas que permiten viajar a través de la historia española. Si bien la función del Ministerio es mantener sin cambios la historia de España, los agentes no tardarán en descubrir que existen tanto excepciones a la regla como agentes dobles que apuestan por cambiar la historia del país. De hecho, en El Ministerio del Tiempo está presente una reflexión crítica sobre la complejidad, los conflictos y las contradicciones de la cultura e historia españolas. Además, se trata de una producción plagada de referencias intertextuales (Kristeva, 1978; Bajtin, 1989; Genette, 1982) —quizá fue este hecho el que ha favorecido la creación de una gran complicidad con los espectadores— que explora todo tipo de género televisivo, desde la comedia al drama, pasando por el relato policial, el thriller, la ciencia ficción o la épica histórica. (Scolari & Establés, 2017, p. 1019)

Con esto se puede inferir que la serie es un éxito en España, y que se pueden crear varios espacios a través de ella debido al auge que tiene en la comunidad. Es común que las series bien logradas pasen por esa situación. El impacto causado en los receptores permite que la obra se mantenga, o que por lo menos no desaparezca pronto y que se replique en otros contextos. Esto se ve en la serie en mención. Por eso Patten citado por Scolari y Establés (2017) dice que hoy esta serie, es decir, El ministerio del Tiempo, es una producción de España con varios premios y mucho reconocimiento por fuera, llegando incluso a tener una versión en Portugal, además de una gran disputa o rifirrafe con Timeles, de USA, a quien le alegan un tema de plagio.

Sí, también puede pasar que el éxito es tan grande que se suscitan controversias con otras narrativas que argumenten encuentros en la génesis, es decir, que se presuma de que haya plagio o mala intención a la hora de hacer las propuestas. Esto no sucede solo en la televisión, pues puede pasar fácilmente con obras exitosas en el cine, los videojuegos y en los libros. Es uno de los efectos que tiene ese éxito, mismo que tiene *El ministerio del tiempo*, ya que se ha mantenido más de una temporada, haciendo muy rentable su existencia en el medio. Así lo presentan Scolari y Establés (2017):

> La primera temporada de la serie consta de ocho episodios y tuvo una audiencia media de 2.5 millones de espectadores, es decir, una cuota de pantalla correspondiente a 12.3 % (Pimentel, 2015). En unas pocas semanas, y gracias a la actividad en las redes sociales, la serie generó una enorme comunidad de fans, no solo en España, sino también en países de América Latina. Pocos días después de su lanzamiento, los primeros contenidos generados por los fans, desde carteles hasta juegos de mesa, páginas del Ministerio en Facebook, remixes (por ejemplo los personajes de El Ministerio del Tiempo en versión The Sims o The Simpsons) y otras expresiones de fanart, aparecieron en las redes sociales y rápidamente se pusieron en circulación, con lo cual realimentaron y expandieron aún más la comunidad de fans crecida alrededor de la serie. (Scolari & Establés, 2017, párr. 20)

Todo esto muestra que en realidad la serie ha hecho un buen trabajo al incursionar en el medio con esta temática, pero todo tiene una razón de ser. Sabiendo esto es conveniente entonces, observar por cuáles caminos de narrativas transmediales decidió transitar la serie y así entender esa importante acogida en el medio. Esto dicen al respecto Scolari y Establés (2017):

> La difusión oficial de la serie se centró en la creación de un community manager, Aurelio Pimentel (un personaje ficticio del siglo XIX que comienza a conocer el mundo digital del siglo XXI) a través de una amplia campaña en redes sociales (Twitter, Facebook, Instagram y WhatsApp, principalmente), así como acciones puntuales en Tumblr o Telegram. Además, había contenidos adicionales en la web y en el foro oficial de RTVE, y algunos cebos en varios programas televisivos de La 1 y La 2, como en los informativos, o en programas de entretenimiento como MasterChef o Saber y Ganar (Scolari & Establés, 2017, p. 20).

Estas acciones específicas permitieron que la serie llamara la atención de receptores de la época actual, que se sintieron identificados porque ese personaje principal, se adentraba a un mundo nuevo pero que para ellos hace parte de su cotidianidad. Eso causó tanta expectativa que no solo se avizoraba que tener la serie con argumentos dispuestos en redes sociales, sino que se optó por entrar en otra temporada que aportara otras cosas. Scolari y Establés (2017) explican esta idea analizándola así:

> Sin embargo, a partir de la segunda temporada (cuya emisión comenzó el 24 de febrero de 2016), los productores de El Ministerio del Tiempo decidieron convertirla en una experiencia narrativa transmedia en los términos definidos en las secciones precedentes. Además de los doce episodios televisivos, en la segunda temporada, el mundo narrativo de El Ministerio del Tiempo incluyó un episodio especial filmado en realidad virtual, una serie de podcasts, una novela y una presencia más coordinada en las redes sociales. Al equipo de producción se sumó Pablo Lara, un productor transmedia, que aparecía mencionado como tal en los créditos de cada episodio (Scolari & Establés, 2017, p. 20).

De esta manera se ve que la serie ahora había pasado de estar en la televisión para entrar también en campos importantes como la realidad virtual, las mismas redes sociales desde un ángulo más profesional y esquemático, archivos multimedia que comúnmente tienen textos y son de larga extensión en modo video o en audios y hasta la posibilidad de una novela, pero aclarando que el de realidad virtual ha sido el de mayor impacto porque prácticamente permitió que los receptores entraran a la serie. Scolari y Establés (2017) lo entienden de esta manera:

> El episodio especial filmado en realidad virtual titulado El tiempo en tus manos, fue una producción pionera en el contexto español e internacional: se trata de la primera expansión de una serie televisiva a través de contenidos inmersivos que deben ser consumidos con lentes 3D. El tiempo en tus manos, una producción de 10 min de duración grabada con un sistema de estereoscopía, permite visitar las instalaciones del Ministerio e interactuar con los personajes (Scolari & Establés, 2017, p. 20).

Siguiendo con lo anterior, se nota que la serie dio pasos gigantes en cuanto a narrativa transmedial se refiere, pasó de ser una serie que se situaba con beneplácito en la televisión, a estar en otros campos donde los receptores querían tenerla, y la riqueza de su argumento era tan grande que también ayudó a que la serie se adentrara ya no solo en la historia de España sino en la de otros territorios y hacer esa relación argumentativa que traspasa los cuerpos de distintos países que aportan al núcleo de la serie para hacerla mucho más incluyente, es decir, no desmienten su origen, sino que lo transmedial abre el abanico de posibilidades para que la obra en sí crezca, respetando la particularidad de cada uno de los medios que toca. Scolari y Establés (2017) explican esto cuando plantean que, El tiempo, hace una expansión en la narración de la televisión cuando se dan historias en el siglo VIII en torno al rescate de un agente perdido, en el siglo XVII tomando como escenario a Cartagena, y la última en la Segunda Guerra Mundial donde se hace necesario un recate de una integrante más. Esto fue fortificado con un trabajo especial en redes sociales como Twiter, Facebook, WhatsApp e Instagram, una serie en la web, la Intranet de la serie Ministerio del Tiempo, portales web, tiendas oficiales para manejar todos los artículos inherentes a la producción, etc.

Esto evidencia cómo una serie de televisión acude a la transmedialidad para hacer una suerte de inclusión narrativa, donde no se aísla un campo de otro, sino que se entretejen para volver más robusta y fuerte la obra y lograr que permanezca y que sea pedida por los receptores por diferentes medios que utilicen, para que esta siga presentándose de diferentes formas cada vez más creativas para satisfacer el gusto de todos los que ahora están consumiéndola y los que poco a poco van llegando.

El Ministerio del Tiempo, en conclusión, es una serie que aporta al mundo transmedial en la medida de que su esencia narrativa puede abordarse desde varios puntos y no está limitada a uno solo, es decir, la calidad de su obra ofrece varios posicionamientos para que los receptores la disfruten y no haya necesidad de establecer cual versión es mejor, asunto que también pasa con

Satanás, la cual desde la novela escrita abrió un camino grande con varias entradas, donde sus receptores han tenido la oportunidad de contemplarla en forma audiovisual desde el cine y actualmente en algo tan concreto como una novela gráfica, conservando la matriz y abarcando más público.

Por otra parte, en Ecuador pasa algo similar. Esta vez es un proyecto educativo llamado *La Carta Ancestral* que trabaja la narrativa transmedia desde la ficción que tendría como principales protagonistas a los estudiantes. De esta manera lo presentan Molas y Rodríguez (2017):

> El propósito de explorar el potencial de la narrativa transmedia en la educación, juntamente a la voluntad de explorar un campo poco estudiado fueron los motivos principales para el diseño de La Carta Ancestral, una narrativa transmedia de ficción con finalidades educativas. La narración incluyó una primera fase de diseño en la que se desarrolló el conjunto de la experiencia: diseño del mundo narrativo, interacciones con los estudiantes, momentos de toma de decisión y medios que formarían la historia (Molas & Rodríguez, 2017, p. 226).

Con esto, *La Carta Ancestral* espera que los estudiantes no solo entren en un mundo que no es muy conocido, sino que el ingrediente principal es cómo a través de eso se llega al conocimiento. Esto es posible con un argumento que presentado a los estudiantes los motive a ser investigativos, a tomar decisiones correctas según la situación y a llegar a un punto final que les arroje un aprendizaje, en síntesis, de eso se trata el proyecto educativo como lo muestran Molas y Rodríguez (2017):

> La historia de ficción que se plantea está protagonizada por Toni Júpiter, un androide o mimet al que le quedan 30 días de vida. Al inicio de la historia Toni pide ayuda para detener su desconexión y sacar a la luz los planes de sus creadores, los Ancestrales, una comunidad secreta originaria de Ancestra, que ha trazado un plan para salvaguardar la Tierra de su principal enemigo, el hombre. Estos Ancestrales han iniciado un proceso, que denominan "Gran Sustitución", y que tiene por objetivo la introducción paulatina de androides en sustitución de los humanos. Toni Júpiter, uno de los mimets, ha llegado a un grado de integración tan elevado que ha desarrollado emociones humanas y decide rebelarse e intentar detener los planes de

> los Ancestrales. Cuando Estrella Blanco, la creadora de Toni y una de las Ancestrales, descubre las intenciones del joven decide reprogramarlo para que en un período de 30 días sea desconectado y muera. Toni decide escaparse y desde su escondite pide ayuda para poder salvarse. La única forma de ayudarle es accediendo a la intranet de la empresa Mimets, S.A., dónde los Ancestrales guardan toda la información sobre sus planes, así como el código para poder reprogramar a Toni. Pero para poder acceder a la web antes se debe descifrar un código escrito en el alfabeto ancestral. Para poder hacerlo se deberán descubrir pistas e informaciones mediante materiales analógicos, por ejemplo, un diario personal y digitales, como una webquest o una caza del tesoro (Molas & Rodríguez, 2017, pp. 226-227).

Es una aventura total la de Toni, que se ve incluido en varios medios con sus respectivas particularidades, lo escrito, lo digital, lo audiovisual, etc., que lo hacen tomar decisiones acerca de qué es lo que debe hacer para salvarse y salvar a la especie humana de los planes de sus creadores, lo que le permite ir recopilando información para usarla más adelante y aprender mucho en ese camino, donde a través de la experiencia va construyendo el conocimiento por medio de las decisiones adecuadas. Davidson, citado por Molas y Rodríguez (2017), explica sobre esto que todo lo que hay en La Carta Ancestral fue creado para esa narrativa, es decir, pequeñas historias explicadas en cada uno de los medios. A su vez, así se dan pistas sobre cada experiencia y es de esta manera como se da lugar también a información extra sobre la obra, lo que lleva a que se aprenda más, se resuelva el misterio y se llegue a lo que otras experiencias transmedia también han logrado.

Teniendo en cuenta lo anterior, se faculta a los estudiantes para que vean en el proyecto cómo un personaje va deambulando por una senda que va aportando a su vida muchas situaciones donde él debe elegir por cuál camino seguir y aprender mientras lo hace, proceso importante para cualquier persona, pero que en este caso reúne solo un adolescente de secundaria. Esto es comentado por Molas y Rodríguez (2017), cuando dicen que:

> Esta investigación se enmarca en el contexto de Educación Secundaria Obligatoria, la última etapa de educación obligatoria que comprende cuatro cursos, con estudiantes de entre 12 y 16 años. Concretamente se centra en dos institutos de

> educación secundaria del área metropolitana de Barcelona en el cuarto curso de la etapa (Molas & Rodríguez, 2017, p.228).

Siguiendo el comentario de los autores, se intuye que los estudiantes ganarán con este proyecto, una oportunidad de salir de la convencionalidad educativa, para ir a narrativas desde otras esferas y no solo desde las que ya están acostumbrados a trabajar, por esta razón, los estudiantes que están en el proyecto aprenderán del mundo digital y de lo gráfico y según su participación en él, se verá si el proyecto ayuda a la academia a explorar la narrativa transmedial con fines que nutran el campo de la educación. A decir de Molas y Rodríguez (2017):

> Estos dos institutos participaron durante dos meses en la aplicación de la narrativa transmedia de ficción La Carta Ancestral. El desarrollo de este proyecto responde al interés por explorar el potencial de la narrativa transmedia en un contexto de educación formal, como una propuesta basada en el aprendizaje por proyectos que permita poner en práctica formas de alfabetización digital avanzada y competencias culturales a partir de distintos contenidos mediáticos integrados en un mundo narrativo. El propósito es recoger la percepción sobre el uso de la narrativa transmedia con finalidades educativas de los estudiantes y profesorado de educación secundaria obligatoria (Molas & Rodríguez, 2017, p. 228).

Para lograr eso era indispensable que el personaje no actuara solo, se necesitaba de la incursión de los estudiantes, ya que ellos mismos eran los que debían evidenciar que los objetivos del proyecto se cumplieran, es decir, que *La Carta Ancestral* aportara a la pedagogía utilizada en las dos instituciones que acogieron el proyecto. Molas y Rodríguez (2017) hablan de la forma en la que el proyecto llegó a los establecimientos:

> La Carta Ancestral se introducía en el instituto a través de la aparición de una videocarta que interpelaba a los participantes a involucrarse en la trama narrativa para conseguir información y así ayudar al protagonista. Los estudiantes actuaban como cazadores y recolectores de informaciones a través de distintos canales y medios, avanzando así en el desarrollo de la narrativa hasta el desenlace final. Las distintas actividades se desarrollaban indistintamente dentro del instituto o fuera e

> igualmente se utilizaban medios propios de la institución escolar, así como herramientas habitualmente no consideradas en la educación formal (Molas & Rodríguez, 2017, p. 229).

Nada mejor que la experiencia para vivir el aprendizaje de la mejor forma y que eso confabule con la obtención del conocimiento. Este proyecto acoge lo transmedial puesto que se fija en varios puntos de la narrativa para invitar a los estudiantes a interactuar con la propuesta y así poder establecer si este tipo de procesos aportan a lo que se trabaja en el aula, haciendo que los estudiantes vean que hay un mundo muy extenso que está afuera de su institución y que es donde ellos deberán desenvolverse bien siempre, en la medida de lo posible.

La anterior idea también puede rastrearse en Argentina, pero no desde el mismo caso sino acudiendo a la literatura tradicional y con población de edades tempranas, tal vez como una suerte de cultivación de generaciones futuras que practiquen la transmedialidad con mayor naturalidad y facilidad. Así lo podemos ver con Pérez (2016), quien habla de la intermedialidad y la literatura para un público infantil y juvenil en varias obras, pero en este trabajo se mostrará solo Alicia en el país de las maravillas:

> Un libro que abrió nuevos caminos y nuevas miradas respecto de la relación de la literatura con los niños –y de la relación de los niños con la literatura– y demostró que una obra literaria debe ser polisémica (abierta a varias interpretaciones) y disfrutable (en oposición a las tendencias de la época –e incluso hoy en día a veces– que hacían que fuese casi obligatorio que los textos para niños fueran solo vistos como transmisores de conocimiento o instrumentos de adoctrinamiento (religioso o con respecto a los modales). Nos referimos a Alicia en el país de las maravillas (1865), de Lewis3 Carrol. Esta novela ha sido objeto de exploración intermedial quizás más que cualquier otra obra literaria (Pérez, 2016, pp. 4- 5).

Esta obra ofrece al lector y a los autores una rica gama de posibilidades para ser dimensionada. Los niños no son los mismos siempre, lo que indica que la obra puede ser transformada también a través del tiempo. La obra en sí permite que la historia se nutra con otras posturas sin perjudicar la matriz narrativa y que así también se pueda adentrar en recorridos por

otros medios de difusión que también la vuelvan más llamativa y que le aumenten la calidad. Pérez (2016) propone esto argumentando que Alice's *adventures under ground*, dedicada a Alice Liddel es un texto con buenas ilustraciones de Sir John Tenniel creando una combinación perfecta entre letras e imágenes. A través del tiempo se han creado otras interpretaciones por diferentes medios sobre esta obra, siendo de las más importantes, la adaptación cinematográfica de 1903. Pero ahora se menciona a la adaptación musical a ópera, que hace una unión de Alicia en el país de las maravillas y Alicia a través el espejo en 1971, y que fue creada por Unsuk Chin, donde vale la pena pensar en cómo la música, los textos, el vestuario y todo lo demás que implica un acto creativo de esa envergadura, ayuda a potenciar la obra.

Esta es la clara muestra de que una obra interpretada de la mejor forma puede aportar mucho a un trabajo transmedial. En este caso, la obra tiene una riqueza en la imagen que es superlativa, lo que logra que campos como la música, el texto escrito, la narración, la ambientación y todo lo que tiene que ver con los aspectos materiales de la obra hacen que esta sea nutrida cada vez más de un proceso que la engrandece y la vuelve más digerible para los receptores. No se queda solamente en una creación escrita, sino que pasa a ser transmitida por otros medios y por tantas versiones que la obra termina siendo una creación con universalidad de sentidos y caminos, lo que la hace transmedial por excelencia.

Pues bien, siguiendo con la academia, pero ya no con niños y jóvenes sino con adultos, en España, Pérez y Noguerol (2013) exponen un proyecto de innovación propuesto por un docente y dirigido a docentes, donde se explora la intermedialidad e intertextualidad en la narrativa gráfica:

> El estudio de la intermedialidad que se ha propuesto para la ejecución de este proyecto de innovación docente, dirigido a estudiantes de Máster (Narrativas latinoamericanas de ruptura, Teoría cinematográfica vanguardista, 'The One and The Many': The Short Story and the Short Story Composite), no parte de una perspectiva amplia y heterogénea (genealógica), sino que se concibe como una categoría crítica para el análisis de manifestaciones específicas de relaciones interartísticas en un género específico (la narrativa gráfica) y en un contexto históricocultural determinado (redefinición del cómic como arte, madurez de su lenguaje y acercamiento al hecho literario).

> La inclusión del estudio del cómic como medio (cultural de masas) y de la "novela gráfica" como género en el área de Artes y Humanidades pretende atender, en su globalidad, a los fenómenos de la comunicación con un enfoque interdisciplinar. Ello implica analizar tanto la especificidad del medio como del formato de publicación, y abordar, manteniendo un planteamiento semiótico integrador, las características formales y los recursos específicos, según su soporte, articulación y relación pragmática con las condiciones de su producción y con los valores ideológicos que transmite (Pérez & Noguerol, 2013, pp. 1-2).

Aquí lo gráfico y el comic cobran mucha relevancia porque pasan de ser simplemente las figuras para ser las obras que transmiten, comunican y narran. Los gráficos y el comic se vuelven en sí mismos unos mundos que distan mucho de una parálisis literaria, al contrario, cada gráfico y comic desde el enfoque transmedial se vuelven unas creaciones vivas que integra el mundo de las artes con el de las humanidades.

En otros campos se encuentran un trabajo de Chile. Bongers (2015), quien habla de *Teorema* de Pier Paolo Pasolini y sus aportes intermediales desde la pintura, el cine y la literatura, propone lo siguiente:

> Como primera figura intermedial queremos destacar la "anfibología". El concepto denomina una ambigüedad sustancial a nivel verbal (disemia o polisemia) que sugiere interpretaciones diversas y dobles sentidos. Llevado por Pasolini al plano interartístico entre pintura, cine y literatura, esta figura apunta a una indiferenciación e hibridación, un cruce de los registros y medios: pintar el texto y la película, filmar la poesía. Esta relación cuádruple y dinámica −poesía/pintura/película/relato se intercalan, transmutan y se corrigen− está en el centro de la poética de Teorema y de otras obras de Pier Paolo Pasolini (…) Si asociamos estos procesos de creación con el concepto de "remediation" que proponen Bolter/ Gusin para analizar los diferentes tipos de interacción y transformación entre los medios y las artes, podemos decir que PPP muestra una extraordinaria conciencia de las "literacidades" entre imágenes y textos. Es decir, entre la literacidad de la cultura moderna letrada, herencia de los procesos de la ilustración que se produjeron durante los siglos XVIII y XIX en Europa; y la literacidad de una cultura audiovisual que se instala a nivel

> mundial a partir del "giro pictórico" (Mitchell) y mecánico en todos los campos del conocimiento y la convivencia social, fenómeno generado en primer lugar por la fotografía a partir de los años cuarenta del siglo XIX y, después, en mayor escala, por el cine a partir de los años veinte del siglo pasado (Bongers, 2015, pp. 354-355).

Todo esto nos muestra la oportunidad tan extensa que hay entre obras que salen de una misma matriz. Cómo desde el cine se refuerza el poema, desde el poema a la pintura y desde esta última también se refuerza al cine. Se forma un tejido donde todos tienen que ver, pero todos no son un todo. Cada uno tiene su propia particularidad, la cual ayuda a crecer a la otra instancia, no la anula y tampoco la opaca, simplemente le da la oportunidad de engrosar su esencia.

Ya para terminar, y cerrando el asunto de lo gráfico, aparece de nuevo la televisión. Desde España, Guerrero (2012) aporta a este trabajo su visión sobre dos programas femeninos llamados *Infidels* y *Mistresses* hablando de los transmedial entre ellos.

> Creada por el productor y guionista Javier Olivares. Se trata de un drama contemporáneo de 42 capítulos, repartidos en tres temporadas (2009-2011), en las que se desarrollan las relaciones familiares y sentimentales de cinco mujeres de Barcelona, todas ellas muy diferentes entre sí, pero a las que une un estrecho vínculo de amistad. Por sus elecciones estéticas y la continuidad de sus tramas, se puede hablar de un serializado drama femenino, con algunos puntos de comedia y surrealismo. A lo largo de la serie, las cinco protagonistas —Paula, Lidia, Joana, Cruz y Arlet— hacen frente a diversas situaciones y circunstancias, que van desde la infidelidad, la enfermedad, la pérdida de los seres queridos y la maternidad hasta el redescubrimiento sexual. Así mismo, la variedad de edades en grupo (Arlet se encuentra al final de la veintena, Paula y Cruz rondan los 35 años, Joana está en plena cuarentena y Lidia ya ha cumplido los 50 años) permite ofrecer ópticas distintas a estas problemáticas. En una entrevista con motivo de esta investigación, Javier Olivares reconoce que una de las inspiraciones para crear la historia de Infidels proviene de los seis capítulos que forman la primera temporada del drama Mistresses, que BBC One emitió a principios de 2008. La historia de Infidels guarda similitudes básicas con la serie británica, como es el foco en la relación entre las amigas (cuatro en este caso), así como el tipo de personajes que presenta y los retos

> a los que deben hacer frente cada uno de ellos. Mistresses, creada por S. J. Clarkson y Lowri Glain, finalizó su andadura de tres temporadas en agosto de 2010 con la emisión del último episodio de la serie, en el que Siobhan, Jessica, Katie y Trudi dijeron adiós para siempre a sus espectadores (Guerrero, 2012, p. 78).

Aquí hay una interpretación más sencilla de lo sucedido porque un autor se basa en la producción de otro para hacer su propia creación, no como una vil copia sino como un impulso para apelar a recrear a través de la televisión un programa que hable de una manera u otra de la vida de las mujeres, teniendo en cuenta lo que vio en el otro programa, pero justamente aportando cosas distintas que hagan de su obra algo inédito y no una propagación de lo que ya estaba, de lo que ya existía.

4 Marco teórico

4.1 Transmedialidad

Para acercarse a la definición de transmedialidad es menester evidenciar que esta es, sobre todo, una posibilidad. Distintos medios y canales se cruzan para compartir con el mundo una obra, y no dejarla en un punto donde permanezca inmóvil y posiblemente se pierda en el tiempo y en el espacio. De Toro (2007) ilustra lo anterior así:

> Partiendo de los dos términos centrales en la actual discusión teórico-cultural, de la hibridez y transversalidad, que incluyen o presuponen los de transdisciplinaridad, transculturalidad y transtextualidad, empleo el concepto de 'transmedialidad', que no significa el intercambio de dos formas mediales distintas, sino de una multiplicidad de posibilidades mediales. Además, este concepto incluye diversas formas de expresión y representaciones híbridas como el diálogo entre distintos medios –en un sentido reducido del término 'medios' (video, películas, televisión)–, como así también el diálogo entre medios textuales-lingüísticos, teatrales, musicales y de danza, es decir, entre medios electrónicos, fílmicos y textuales, pero también entre no-textuales y no-lingüísticos como los gestuales, pictóricos, etc. Asimismo, el prefijo 'trans' expresa clara y formalmente el carácter nómada del proceso de intercambio medial (De Toro, 2007, p. 6).

Lo anterior da cuenta de que la transmedialidad no es solo un camino que parte desde lo escrito. Hay diferentes matrices narrativas que dan vida a esas posibilidades de propagación de la obra por diferentes campos y su proyección por cuantos canales permita la esencia narrativa que se está trabajando. Así, se ve también que la transmedialidad no es solo tomar una obra, adaptarla a otro medio y hacer que funcione, al contrario, es un procedimiento más responsable y complejo que eso. Es todo un trabajo que implica reunir una serie de condiciones estratégicamente para que la obra salga a la luz desde otros puntos diferentes a la matriz y hacer que cabalguen con éxito y que lleguen a los receptores de la mejor forma, y con esto crear otras oportunidades de abarcar más mercado. De Toro, citado por Guarinos (2007), lo explica de esta manera:

> No se trata de una mera agrupación de medios, ni de un acto puramente medial-sincrético, ni tampoco de la superposición de formas de representación medial. La transmedialidad representa un proceso, una estrategia condicionada estéticamente que no induce a una síntesis de elementos mediales, sino a un proceso disonante y con una alta tensión. La conexión epistemológica entre hibridez y transmedialidad radica precisamente en esta deslimitación de las prácticas tradicionales que se derivan de la superación de discursos universales (géneros, tipos textuales, poéticas normativas) como resultado de un cambio radical de los conceptos de sujeto y realidad. El empleo estratégico de distintos medios no es simplemente un acto formal, sino uno semántico-cultural (Guarinos, 2007, p. 18).

Salir de lo meramente tradicional es algo que implica todo un trabajo de pensamiento, por eso es que la transmedialidad se convierte en un campo que a través de la producción del conocimiento crea nuevos mundos para ser vividos conforme las personas de la actualidad van pidiendo desde lo diferentes ámbitos, entendiendo esto como las dimensiones en las que está inmerso el ser humano: económica, política, social, cultura, etc.

4.2 Narrar

Luego de hablar de la transmedialidad, el acercamiento a la narración dará las luces necesarias para empezar a hacer una amalgama entre ambos conceptos, o sea, la narrativa y la transmedialidad unidas. Es por esto que el concepto de narrar puede configurarse como una situación comunicativa que sale de un punto para llegar a otro, siempre con la intención de que esa comunicación logre algo, no solo el acto en sí mismo. Siciliani (2014) lo argumenta con lo siguiente:

> Narrar es entonces un acto intersubjetivo que se sitúa en el eje de la comunicación entre el hablante (narrador) y el receptor (narratario). Desconocer la intencionalidad de la narración sería reducir la comunicación al puro código lingüístico-narrativo, como si este, por sí solo, bastara para comprender la complejidad del acto narrativo. Por el contrario, situar la narración en ese horizonte pragmático es desmentir toda posición neutral del narrador, y entrar más bien en la conciencia de que en todo

> relato hay una oferta de mundo; que todo relato es una vigorosa propuesta de posibilidades que el narratario puede acoger o rechazar (Siciliani, 2014, p. 40).

Narrar es entonces, la oportunidad de contar historias con el fin de ser interpretadas por otro, y el camino de eso que se narra es la comunicación, la cual no utiliza un solo medio para hacerlo, sino que permite que se confabulen varios para lograr su cometido final, llegar a unos receptores que interioricen lo que han recibido y que lo hagan parte de su diario vivir, a través de los recursos que ellos mismo propongan.

4.3 Narrativa

El análisis del campo de la narrativa merece un importante cuidado. Ver el asunto del género literario que envuelve a la novela y al cuento, resulta ser, en el mejor de los casos, un ejercicio que deja como resultado la posibilidad de interpretación de una o varias ideas que se materializan por medio de la práctica de escribir prosa, de tal forma que se cree un nuevo mundo a través de eso que se escribe. Para esto es necesario primero tener claro qué es eso de escribir y también desde cuándo se escribe. Podría pensarse que lo segundo es algo lógico y que es en la escuela donde esto se da, pero Ferreiro (2006) argumenta que:

> La adquisición de la representación escrita del lenguaje ha sido tradicionalmente considerada como una adquisición escolar (es decir, como un aprendizaje que se desarrolla, de principio a fin, dentro del contexto escolar). Ahora bien, sabemos que no hay prácticamente dominios, entre los conocimientos fundamentales, para los cuales podamos identificar un inicio propiamente escolar. En todos los dominios en donde la investigación psicogenética ha aportado hechos sólidos, los orígenes del conocimiento han podido ser identificados antes del inicio de la escolarización (es el caso de todas las nociones numéricas elementales, de la organización del espacio, de las seriaciones temporales, de la estructuración de las relaciones y de los objetos físicos) (Ferreiro, 2006, p. 5).

Lo anterior muestra que el aprendizaje significativo de las personas, en este caso de los niños, es importante desde antes de entrar a la vida escolar y todos esos fenómenos que viven antes de ingresar a la formación educativa formal los ayudan a desenvolverse bien en la escuela, donde tecnifican ese aprendizaje y lo vinculan a otras áreas del conocimiento.

Esto lleva la escritura a un plano importante donde las personas pueden ingresar, si quieren, a un espacio creativo que parte de su imaginario y así llevar eso a un género literario que agrupa el ejercicio de escribir y que nace de la imaginación. Es la narrativa la que toma forma con lo anterior y se adentra a caminos diferentes donde puede tomar más fuerza, con características diferentes, pero conservando su esencia y potencial creativo escrito.

Por su parte, Scolari (2013) postula su visión acerca de la narrativa diciendo que esta va más allá de lo escrito y que es un tema vigente siempre, haciendo hincapié en que fácilmente pasa de lo textual a lo narratológico, o sea, la oralidad, los cuentos, las series de televisión, etc.

Es así como se ve que lo narrativo está por todas partes, ya no solamente en lo escrito sino en distintas formas de contar algo, por ejemplo, lo audiovisual. No se concibe ya a la narrativa como esa convencionalidad de un género que propone solo una forma de decir algo, pues ahora hay varias aristas que enriquecen lo que se narra y la vuelven, si se quiere, más potente y con mayor calidad, lo que varios autores llaman narrativa transmedia (NT).

4.4 Narrativa Transmedial

Después de haber visto la conceptualización de narrativa, es pertinente explorar cómo esta pasa a ser algo transmedial, razón por la cual es indispensable ver qué asuntos son los que engloban ese elemento transmedia que tienen las narrativas.

Scolari (2013) menciona a Jenkins como la primera persona que habla del concepto de narrativa transmedia, diciendo que:

> El concepto de NT fue introducido originalmente por Henry Jenkins en un artículo publicado en Technology Review en el 2003, en el cual afirmaba que «hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales (Scolari, 2013. p. 23).

De esta manera, Jenkins afirmaba que la narrativa ya no estaba en un panorama estático y convencional, sino que la gama de posibilidades se tornaba más generosa y amplia y ya era necesario que lo narrado pasara de un mismo lugar a habitar otros espacios y así ser "un tipo de relato en el que la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de expansión". (Scolari, 2013, p. 247)

Teniendo en cuenta esto, es necesario que se establezcan unas variables para saber cuándo una obra puede ser considerada transmedia. Para esto, Corona (2016) menciona dos posturas de Jenkins que logran dimensionar ese asunto:

> Según Henry Jenkins (2003) son dos los momentos elementales que hacen que un relato pueda ser considerado transmedial. El primero, es cuando hay expansión, que implica que fragmentos diferentes de una misma narrativa se cuenten a través de dos o más medios, formatos o textualidades. El segundo, es cuando hay participación de las audiencias, las cuales pueden intervenir, modificar o resignificar por lo menos alguna porción de los contenidos propuestos por el productor seminal reelaborándolos, redistribuyéndolos y agregando elementos novedosos a la narrativa (Corona, 2016, p. 35).

La expansión es entonces la posibilidad de que la obra salga de su mundo inicial y llegue a habitar otros que sus mismas posibilidades le permitan crear, y la participación vincula directamente al consumidor, donde este se vuelve importante, porque gracias a sus aportes la obra inicial puede transformarse y comunicar otros asuntos que su obra seminal en un principio no comunicaba.

Es importante tener ese tipo de claridades, ya que la concepción en sí de narrativa transmedia puede generar confusiones por los diferentes proponentes que hay en ese campo y también las distintas creaciones que poco a poco van incursionando en él. Corona (2016) dice al respecto que "una buena parte del caos conceptual que existe en torno de la transmedialidad se debe a los creadores y productores de narrativas transmedia que utilizan una amplia diversidad de conceptos para definir sus producciones" (Corona, 2016, p. 38). Aun así, la esencia se conserva y sobresale el aspecto de lo transmedial, más allá del apellido que se le quiera dar.

Esto indica que con lo transmedial se sale del estado de confort: hace constantemente una invitación a salir de la camisa de la convencionalidad y apostar a otras cosas, entre ellas, a que se produzca la intermedialidad. Al respecto, Cubillo (2013) habla de su visión sobre esto cuando comenta que la intermedialidad implica salir de la comodidad que ya tenemos y conocemos, de esta manera, los creadores y los consumidores se pueden renovar como la misma obra. En conclusión, la intermedialidad desbarata lo que ya hay, lo que genera costumbres, lo que obliga a ser lineal y hace la invitación a salir de los esquemas que social y culturalmente tenemos. Esto permite a su vez que se vea a la literatura en el mismo nivel que otras manifestaciones del arte como la pintura y el cine, que durante muchos años se han tomado o les han dado un papel e importancia más altos.

Dicho esto, podría asumirse que lo intermedial es hacer que lo narrativo pase por el cuerpo, es no estar seguros, o por lo menos no del todo, de que ya se ha dicho lo suficiente acerca de la narrativa transmedial y que, por el contrario, hay mucho que conocer y crear.

Cubillo (2013) postula lo anterior, haciendo hincapié en que lo intermedial deja lo convencional y tradicional de lado y da paso a otras coas. Así lo argumenta hablando de un caso en específico:

> La revista de Estudios Culturales. Cultura, lenguaje y representación, de la Universidad Jaume I (Castellón, España), dedicó un número monográfico a la intermedialidad y en la presentación los editores señalan que "la intermedialidad se asocia con la difuminación de las tradicionales fronteras formales y de géneros propiciada por la incorporación de los medios digitales a las prácticas culturales. Esto ha llevado a la aparición de espacios intermediales entre modelos de representación y creación de significados, así como a la proliferación de textos, intertextos, hipertextos, hiperficciones, a los que se asocian diferentes actos de redefinición del medio de representación, transmedialidad, multimedia, hipermedia, con la creciente confusión de las realidades asociadas a tales actos" (Cubillo, 2013, párr. 9).

Todo esto lleva a pensar que lo intermedial es un asunto netamente creativo y de amplio potencial artístico, el cual ayuda a que la obra se produzca nuevamente y luego se reproduzca, haciendo que se abarquen muchos más medios que la obra inicial.

Lo intermedial se puede examinar si es posible identificar lo literario de la obra y lo que eso produce en el medio: lo otro es lograr ver lo que esa obra comunica y los medios que usa para hacer esa comunicación posible. Cubillo (2013) menciona a Rawjesky, quien es la que hace el postulado oficialmente, de esta manera:

> Irina Rawjesky plantea que, en términos generales, existen dos aproximaciones posibles al estudio de la intermedialidad: una proveniente de los estudios literarios y narrativos, a la cual se asocian conceptos como dialogismo (Bajtín) e intertextualidad (Kristeva, Barthes, Greimas y otros); y otra proveniente de los estudios de comunicación social, la cual se centra en las distinciones materiales entre los medios y los grupos de fenómenos asociados a ellos (Schröter; Chapple y Kattenbelt, entre otros). Rajewsky establece una diferencia entre relación intramedial, que sería semejante a la intertextualidad, y relación intermedial (Cubillo, 2013, párr. 10).

Así se ve que lo transmedial y lo intermedial tienen mucho que ver entre sí, es decir, un concepto y el otro no distan mucho en esencia y realizan una provocación en lo literario a salir de las convencionalidades que orientaba el medio para volver mucho más grande el campo de lo narrativo y proveerlo de facultades que engrandezcan las obras.

4.5 Novela gráfica

Una de las facultades que tiene la narrativa transmedia es la creación de la novela gráfica. La que hace que se abarquen diferentes disciplinas para que unidas den sentido y cuerpo a una nueva obra que tenga la rigurosidad necesaria para satisfacer lo que el mercado pide, es decir, integrar lo que la obra en esencia quiere decir, pero en un medio más visual, organizado e impactante y que así los receptores tengan otra opción de conocimiento y reconocimiento de la obra, Pérez (2016) lo postulan así:

> La inclusión del estudio del cómic como medio (cultural de masas) y de la "novela gráfica" como género en el área de Artes y Humanidades pretende atender, en su globalidad, a los fenómenos de la comunicación con un enfoque interdisciplinar.

> Ello implica analizar tanto la especificidad del medio como del formato de publicación, y abordar, manteniendo un planteamiento semiótico integrador, las características formales y los recursos específicos, según su soporte, articulación y relación pragmática con las condiciones de su producción y con los valores ideológicos que transmite (Pérez, 2016, p. 3).

La novela gráfica vista desde lo anterior, se convierte en una nueva obra que trasciende los esquemas tradicionales de la narrativa. Es un nuevo sendero por el que lo transmedial quiere comunicar algo nuevo al público receptor y lo hace desde estrategias distintas a las que obviamente tienen otros medios transmediales, con el agregado de volver la obra más articulada, y tal vez, más diciente.

4.6 Cine transmedial

Pasando al campo del cine transmedial, se evidencia que este es el que se genera a través de la posible creación de otros medios que salen de uno anterior y que puedan reproducir la obra a otros tantos, es decir, una instancia transmedial creada, que sirve y funciona también para crear y recrear otras instancias que pueden ser también transmediales. Cappello (2017) lo argumenta de la siguiente manera:

> La industria y la práctica profesional se han acostumbrado a entender como cine transmedia al trabajo de autores y directores que generan nuevos sintagmas narrativos a partir de sus creaciones –con continuidad o no–, para distribuirlos luego bajo la forma de videojuegos, aplicaciones, programas de televisión, cómics o libros que construyen y asientan un universo ficcional orientado a la explotación de franquicias (Cappello, 2017, p. 18).

Así pues, el cine transmedial se desempeña como un medio comunicativo que genera en los receptores una intención de conocer la historia narrada desde otro punto, que puede ser desde el mismo enfoque, es decir, el cine, o desde otro que ofrezca a quien lo consume una innumerable serie de oportunidades para disfrutar lo audiovisual y que le aporte la misma esencia, pero con cambios, que ha generado anteriormente la obra matriz. De esta manera los receptores mantienen

la obra, acomodándose a lo nuevo que ofrece el medio y adaptándose a sus nuevas exigencias. Fernández, citado por Capello (2017), lo expresa de esta manera:

> Los antiguos grupos de fans hoy se han transformado en comunidades on line capaces de viralizar contenidos diversos mediante las redes sociales. Una realidad que los productores de la industria audiovisual y los profesionales del mercadeo han sabido asimilar, tanto para sus campañas de fidelización como para el lanzamiento de nuevos productos (Cappello, 2017, p. 27).

Así se asegura la permanencia de la obra en el mercado, y también su expansión porque no solo es que se produzcan nuevas versiones de una misma obra, sino también otras creaciones que surjan de lo que se va encontrando en los gustos de los receptores, que haya hibridación artística y que se le dé importancia a que se expandan por diferentes caminos al propio de su creación, o sea, que del cine pasen al videojuego, que del libro pasen al comic, que de la serie pasen al cine, que de la caricatura pasen al blog, de este al libro, etc.

4.7 Efectos y modificaciones de la transmedialidad

Luego de haber revisado lo anterior, hay que pasar a todo lo que la transmedialidad genera en el medio narrativo, mostrar qué fenómenos se producen como consecuencia de lo transmedial e identificar su génesis.

Scolari (2014) menciona un efecto especifico dado en la televisión:

> En la década de 1980, con la difusión de la televisión por cable y la aparición de las primeras antenas parabólicas en los techos y balcones, se comenzó a hablar de la fragmentación de las audiencias televisivas. Este aumento en la oferta de canales fue bautizado por Umberto Eco como el paso de la paleotelevisión (donde había un puñado de canales) al zapping de la neotelevisión (donde el televidente puede elegir entre decenas de opciones). Más canales, más contenidos específicos (un canal de noticias, un canal de música joven, etc.) ..., más fragmentación de las audiencias (Scolari, 2014, p. 72).

Lo que se desprende de la anterior cita es que se abre el mercado con nuevas ofertas de narrativas audiovisuales, lo que hace que el receptor no tenga una sola opción sino varias para escoger, asunto que provoca que no haya una misma línea receptiva de la obra, sino que haya diferentes nichos que desean consumir cosas diferentes cada uno, en este caso desde la televisión. Lo transmedial es una invitación a eso, a indicar diferentes rutas por las cuales se pueden transitar y salir del mismo camino convencional al que ya se estaba acostumbrado.

Que resulten efectos como este puede hacer pensar que lo transmedial, en definitiva, no genera una estabilidad, de hecho, lo verdaderamente interesante de la narrativa transmedia es que precisamente sea inestable. Todo esto es importante porque ofrece a los consumidores una inestabilidad narrativa que los atrapa y hace que quieran ver con mayor frecuencia cosas diferentes. Eso en el mercado tiene sus repercusiones porque si el público constantemente está pidiendo cosas nuevas, dicho mercado tiene que hacer algo para satisfacer la demanda del receptor. Scolari (2014) habla de lo anterior así:

> La atomización de las audiencias y de las experiencias de consumo mediático no es simplemente un fenómeno cultural: implica un ataque al corazón del modelo de negocios de la industria cultural. La industria televisiva o la cinematográfica funcionaban porque millones de personas consumían sus productos; si esos consumidores ahora distribuyen su tiempo en diferentes experiencias de recepción mediática..., ¿cómo se sostiene el mercado? Las narrativas transmedia, en este contexto, se presentan como una posible solución –seguramente no la única– para afrontar la atomización de las audiencias (Scolari, 2014, p. 73).

Así se ve que el público receptor está en constante movimiento con los días y que también se vuelve cada vez más cambiante, es decir, más inestable, situación que hace un choque en la narrativa transmedia y provoca que esta deambule cada vez más por nuevas propuestas que puedan ser disfrutadas por diferentes tipos de receptores, quienes ya tienen una amplia variedad de opciones para escoger y no están con la mirada solo en lo que ya conocían, en la costumbre, en lo convencional de la narrativa.

Lógicamente los efectos no están solo en lo audiovisual, hay otros campos que con el pasar de los días van produciendo que el público acceda a diferentes medios narrativos y los consuma de diferentes formas, lo que hace que esos medios vayan experimentando cambios en su esencia

narrativa. Ya no se pueden quedar en el tiempo pasado y tienen que incursionar en la actualidad con asuntos que atrapen al receptor y provoquen que la obra se vuelva más universal. Esos cambios van desde diferentes propuestas narrativas, pero enmarcadas en una misma idea que sale de una matriz, hasta traspasar esas propuestas por caminos narrativos diferentes y en contextos diferentes desde lo literario.

Esto se plantea mejor cuando se dimensiona que dichas narrativas van de un lado a otro por diferentes medios y explorando géneros distintos como periodismo, ficción, publicidad o documental, teniendo claro que lo político, científico y lo educativo se adentran ya al mundo transmedial también (Scolari, 2014).

Esto muestra que, en lo transmedial, no solo hay cambios en las novelas, en los cuentos, en la televisión, etc., también hay otras formas de narrativas que poco a poco van entrando a un campo que se va tomando el mundo y que se van dando cuenta de que en esencia su contenido puede entrar perfectamente en lo que se denomina narrativa transmedia.

La narrativa transmedia genera en el mercado una serie de movimientos para poder hacer que la obra se reconozca y pueda ser consumida por los receptores. Dentro de la misma esencia narrativa todo no es estático, hay diferentes formas de abarcar lo transmedial, lo que hace que ese fenómeno esté en constante cambio, según la manera como quiera compartirse y teniendo en cuenta cómo se planea todo lo referente a la transmedialización o si esta entra al mundo por las posibilidades que dan los diferentes medios de comunicación. Corona (2016) lo plantea así:

> Diríamos que una narrativa es transmedia cuando existe en ella expansión y participación. Según si la expansión narrativa es planeada se considerada estratégica, o si se expande como resultado de los inputs del entorno, (naturales en la época caracterizada por la mediatización) se asume como táctica (Corona, 2016, p. 35).

Después de haber visto esto, no resultaría equivocado pensar que la narrativa transmedial va generando sus propias capacidades para sostenerse en los diferentes entornos viendo siempre la posibilidad de volver más rica la obra para que sea consumida por los receptores en forma segura, es decir, que cada narrativa tenga su propio público garantizado, al cual llegar desde diferentes mecanismos que posibiliten el alcance y sabiendo también que todos los medios narrativos funcionan de manera diferente y trabajan la obra de otras maneras para poder llegar bien al público

receptor. Resultaría incomodo que, si una obra pasa de un medio a otro, los receptores tengan que conocer el resultado de ambas propuestas para poder saber de qué trata la obra. Entonces lo mejor sería que desde cada esencia el medio haga su trabajo tan bien hecho que los receptores se sientan satisfechos y no con vacíos narrativos de esa obra que consumen. Así lo argumenta Scolari (2013):

> Cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo; evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí. Tal como explica Jenkins, en las NT cada medio «hace lo que mejor sabe hacer: una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, y este mundo puede ser explorado y vivido a través de un videojuego. Cada franquicia debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa». En un texto posterior, Jenkins reafirmará que las NT son «historias contadas a través de múltiples medios. En la actualidad, las historias más significativas tienden a fluir a través de múltiples plataformas mediáticas» (Scolari, 2013, p. 24).

Esto muestra que cada medio hace un trabajo consciente en la elaboración de la obra y la potencializa desde su esencia narrativa para generar un buen producto y provocar en los receptores efectos de bienestar y de querer conocer más lo que se pueda hacer con eso que están consumiendo. También es evidente que la narrativa transmedial debe estar en constante cambio porque si se queda en un mismo punto estaría cayendo también en lo convencional. Los cambios vuelven la obra más sofisticada, lo que no quiere decir que se vuelva de difícil acceso, por el contrario, se vuelve de mayor calidad y genera más auge en los receptores. Esto lo entendió bien Jenkins, a quien Rodríguez (2013) cita manifestando que:

> Para Jenkins, las NT representan un fenómeno cultural característico de la "era de la convergencia", según el cual elementos sustanciales de una ficción narrativa son diseminados sistemáticamente a lo largo de canales diversos, con el fin de propiciar una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada a través de todos ellos. Idealmente, cada medio hace una contribución exclusiva, distintiva y valiosa a la

> construcción de la historia, es decir, no se trata de una mera adaptación, transposición o traducción intersemiótica (Rodriguez, 2013, p. 20).

Entonces es así como la narrativa transmedial se dimensiona como un campo que debe estar en tránsito siempre, mostrando que cada medio que la utiliza debe hacer su contribución de la mejor forma para que siempre haya una obra notable que pueda ser consumida por receptores inquietos que constantemente están en búsqueda de más. Por lo pronto, lo efectos y cambios que genera la narrativa transmedial se engloban, entre otras cosas, en ofrecer al público una opción diferente que los acerque a las diferentes formas narrativas y no los aleje de lo nuevo y sí los deje en lo convencional.

En conclusión, abordar la transmedialidad en la narrativa permite conocer un discurso diferente en cuanto a los medios en los que se comparte la literatura, ayuda a evidenciar que no hay un tiempo estático y que la forma en la que se comunican las personas requiere una manera de narrar que vaya de acuerdo a lo contemporáneo. Es así como la narrativa ofrece, en este caso desde la novela, una oportunidad de ver la magia que mueve a lo literario desde varios campos. Con eso se logra que los receptores accedan a una obra desde el medio que ellos mejor prefieran y que de esta manera se cree la narrativa transmedial, la cual, acerca al receptor a ver cada una de esas obras, que ya están en ese medio en una manera diferente a como la vieron en su matriz, y que eso los invite a sacar su propia interpretación acerca de lo que están consumiendo, sin que haya la necesidad de pensar en si es bueno o malo, sino en la incursión que hacen al avanzar con el mundo.

Mario Mendoza ofrece con *Satanás* la opción de, además de la escrita, ver la *novela gráfica*, esa que rompe el esquema de la narrativa convencional y le da al lector la oportunidad de consumir algo nuevo, una historia que ya existía, pero que después aporta un camino diferente y con una nueva opción de disfrute, al igual que el cine transmedial, que desde la imagen, el sonido, el color y el movimiento, llaman al receptor para que pida otras formas de aprehenderla verla y ante todo se cree una obra de calidad, que nutra y satisfaga las exigencias que hace el mundo contemporáneo, que cada vez camina más rápido, causa que hace que haya que estar innovando y cambiando lo que ya existe, para que también se transformen las mentes, y con eso, las personas tengan variedad en las narrativas tomándose cada vez más compleja, como la mente del ser humano.

Todo esto es importante conocerlo para abordar de manera óptima la forma en la que se van a intervenir las presentaciones de *Satanás*, es decir, el proceso metodológico que da respuesta a lo que plantea la pregunta del trabajo, ya que solo así es posible conocer desde la epistemología, cada una de las definiciones de los conceptos que le dan cuerpo a esta investigación.

5 Metodología

5. 1 Tipo de investigación

El accionar propuesto para este trabajo es a través de la investigación cualitativa. Esta es propia de la dimensión humana, puesto que no denota apreciaciones sistemáticas como las que ofrece las ciencias exactas, sino que es como la misma expresión del ser humano en la Tierra: cambiante, emocional, simbólica, racional, interpretativa, contextual, natural, etc. Martínez (2011), habla de su nacimiento así:

> La investigación cualitativa surgió desde el nacimiento de las ciencias humanas en el siglo pasado y se ha mantenido a lo largo del siglo XX. El apogeo de la corriente positivista la opacó, sin embargo, la crisis experimentada por las ciencias humanas desde los años 60 y 70 y los replanteamientos epistemológicos y metodológicos que se han realizado a partir de ella, contribuyeron a su resurgimiento (Martínez, 2011, p. 10).

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede inducir que la humanidad ha cambiado a través de los años, no es la misma desde siempre, y eso requiere y merece de una interpretación cambiante y constante. Por esta razón, la investigación cualitativa busca ir de la mano con el accionar de la humanidad, para ubicarla en el tiempo y el espacio, y, que así, cada una de sus formas encuentre lugar en el universo. Esto lo ilustra mejor Martínez (2011) cuando dice que "La investigación cualitativa busca la comprensión e interpretación de la realidad humana y social, con un interés práctico, es decir con el propósito de ubicar y orientar la acción humana y su realidad subjetiva". (Martinez, 2011, p. 12)

Siguiendo con Martínez (2011), se evidencia que la investigación cualitativa se entiende de muy buena manera con el enfoque hermenéutico, porque se trata de estar siempre en la interpretación del medio que se está investigando, es decir, lo contextual. Eso se va modificando siempre y no obedece a una estadística sino a una experiencia:

> El interés teórico de la investigación cualitativa es la comprensión de sentido y la orientación y liberación de la acción humana. La comprensión interpretativa es

> concebida por Dilthey como un proceso hermenéutico en el cual la experiencia humana depende de su contexto y no se puede descontextualizar ni utilizar un lenguaje científico neutral. Se entiende que en la construcción de conocimiento se da una interacción entre el sujeto que estudia, que investiga y el objeto estudiado (Martinez, 2011, p. 12).

Después de analizar lo anterior, resulta necesario comentar que este trabajo es abordado desde el enfoque hermenéutico, el cual permite establecer una interpretación clara y pone en contraste a *Satanás* de Mario Mendoza en su versión escrita, la versión cinematográfica y la novela gráfica. Todo esto se logra por medio de un análisis exhaustivo de cada una de esas versiones narrativas para llegar a una explicación que logre dimensionar todo lo que se produce cuando una obra narrativa se vuelve transmedial.

- ***Enfoque***

Por tal motivo, y siguiendo el orden del proceso investigativo, hay que saber primero qué es un enfoque en la investigación, y por eso se acude a Martínez (2011) para definirlo de la siguiente manera:

> El enfoque es la perspectiva o el horizonte de sentido desde el que se observa la realidad. Por lo tanto, en éste cuentan los intereses, las intencionalidades y los conocimientos con los que el investigador percibe, categoriza y conceptualiza los fenómenos estudiados. (Martinez, 2011, p. 7).

Esto muestra que el enfoque es el panorama que se ha obtenido cuando se ha escogido el camino de la investigación, es decir, el tipo. Cuando el panorama está claro, es más factible saber cómo desempeñarse en ese camino, esto es, cuál es la forma en la que se va a emplear la investigación cualitativa y el porqué de eso.

Por otra parte, García (1999) dice, respecto a que la hermenéutica, que " Para comprenderla se requiere, más que estudiarla, vivirla formativamente, pues son las vivencias y el juego de la comprensión los que permiten al hombre integrarla a la conciencia" (García, 1999, p. 98), es decir, el enfoque hermenéutico permite que la investigación tenga un tinte donde esté en interacción

constante la apreciación humana con el objeto de investigación, lo que hace que se forme un accionar interpretativo, mediático y no estático, como la misma transmedialidad.

Sabiendo ya lo anterior, ha de relacionarse la hermenéutica con la narrativa, para esto, vale la pena mencionar que la narrativa como género de la literatura universal no puede verse como algo que está siempre en un mismo punto. Por lo tanto, la hermenéutica permite poner a dialogar a esos tipos diferentes de narrativas que pueden existir, sacarlos de una conceptualización y volver ese fenómeno algo más relevante. Palmer (1969) lo argumenta así:

> La experiencia hermenéutica es un acontecimiento, un «acontecimiento del lenguaje». A la literatura se le quita su verdadero dinamismo y poder para hablar cuando se la concibe en las categorías estáticas del pensamiento conceptual. Como experiencia de un acontecimiento y no como un simple conocimiento conceptual, el encuentro con el ser de una obra no es estático e ideacional, fuera de todo tiempo y temporalidad. Es la verdad lo que ocurre, surge del ocultamiento y, sin embargo, evita todo esfuerzo para reducirlo a conceptos y objetividad (Palmer, 1969, p. 297).

Según lo anterior, se puede interpretar que la literatura en general es un campo que deambula en el lenguaje, jamás está quieta, por ninguna razón se le concibe como algo que está en modo isla, es decir, inmóvil. En ella, la narrativa viaja también a través de los textos de toda clase. Llega al cuerpo, lo traspasa, lo bifurca, y contrapone sus diferentes formas de recibir lo que ofrece esa narrativa.

En esta propuesta, lo hermenéutico mostrará que cada una de las narrativas de *Satanás* tienen un lenguaje diferente que permite la llegada al camino de lo transmedial, partiendo de la obra matriz, la cual pertenece a la narrativa escrita y así ver cuáles son esos asuntos que permiten sacar la esencia de esa obra y llevarla a otro tipo de narrativa. Luego, se analiza la versión cinematográfica para dimensionar cuáles son las conclusiones que la hacen diferente en todo sentido a la obra de la cual sale, es decir de la matriz y cómo se dan esos otros aspectos que la hacen una obra totalmente nueva que crea otro tipo de receptores. Esto puede generar una contraposición entre las obras, sobre todo en la interpretación de los significados de cada una de ellas, pero el proceso de análisis debe demostrar que, si bien es una misma idea, son formas distintas de presentarlas.

Por último, la novela gráfica permitirá que se haga una comparación de la obra en general desde la comunicación escrita, la verbal y también la no verbal. Explorar cómo las diferentes presentaciones de los textos narrativos producen un resultado semiótico que dé lugar, si se quiere, a una hipótesis acerca del nivel de calidad de los diferentes tipos de narrativa tratados y de su impacto en el publico receptor.

- ***Técnica***

Para lograr todo lo anterior, hay que realizar una acción concreta que permita obtener los resultados que espera este trabajo. Es por eso que la revisión documental es la técnica que permitirá cumplir con ese cometido. Por tal motivo, se propone la visión de Ávila (2006), quien manifiesta que "es una técnica que permite obtener documentos nuevos en los que es posible describir, explicar, analizar, comparar, criticar entre otras actividades intelectuales, un tema o asunto mediante el análisis de fuentes de información" (Ávila, 2006, p. 63). De esta manera, la obra que se va a analizar podrá ser vista desde cada una de esas acciones para generar los resultados necesarios y así dar respuesta a la problemática.

Por su parte, Baena, citado por Ávila (2006) comenta que "la investigación documental es una técnica que consiste en la selección y recopilación de información por medio de la lectura y crítica de documentos y materiales bibliográficos, de bibliotecas, hemerotecas, centros de documentación e información" (Ávila, 2006, p. 62), lo que da a entender que *Satanás* podrá ofrecer esa información necesaria, no solo en la novela escrita, sino también en la novela gráfica y en la película, permitiendo así evidenciar cómo se presenta lo transmedial y la invitación a salir de la convencionalidad narrativa.

Garza, citado también por Ávila (2006), es más técnico en cuanto a su definición de investigación documental, toda vez que el autor dice que "[…] se caracteriza por el empleo predominante de registros gráficos y sonoros como fuentes de información, registros en forma de manuscritos e impresos" (Ávila, 2006. p. 63), lo que da a entender que si se hace un buen trabajo en forma minuciosa sobre la obra que se va a analizar, la cual es en su estado matriz una novela escrita, se podrá realizar el proceso de contraste con la novela gráfica y la cinematográfica, evidenciando con esto cuál es esa propuesta de Mario Mendoza para avanzar con el tiempo y responder a lo que los diferentes medios están solicitando en cuanto a las narrativas, es decir, salir de la convencionalidad.

6 Discusión

Como se ha hablado antes, la narrativa transmedial es aquella que puede ser contada y, de hecho, es contada a través de diferentes medios de comunicación que desarrollen su esencia para el disfrute de diferentes receptores. La forma en que se transmite cada una de esas narrativas, obedece a las especificaciones que, son propias de cada medio, donde no se desmiente a la obra matriz, sino que se comparte de manera distinta, pero buscando pero que busque llamar la atención y para atraer nuevo público.

La narrativa transmedial permite que el receptor acceda a una obra contada desde perspectivas diferentes. Eso hace que la obra en general adquiera una complementariedad importante que hace a dicha obra más robusta en contenido, de manera que permita mostrar al público varios puntos de vista desde lo narrativo, y, será el receptor quien decida si eso ayuda a que la obra incremente o disminuya su calidad narrativa.

Es común ver ejemplos de narrativa transmedial en comics de súperhéroes que luego se vuelven películas. Esto porque los realizadores ven un gran potencial en este tipo de revistas para que esas mismas historias sean ampliadas y llevadas a la pantalla grande con otras concepciones y propuestas que hagan de una manera u otra más llamativa a la obra. Llegan nuevas personas, nuevas historias, situaciones compartidas con otros comics, colaboraciones, regresiones y adelantos en el tiempo para que esto repercuta en nuevas propuestas de obras, etc. Es decir, de un comic, pasar a la propuesta cinematográfica y de ahí, por qué no, hacer una obra en narración escrita.

Ese no tiene que ser el orden lógico, porque también puede ser -casi siempre lo es- empezar con un libro, pasar a lo cinematográfico y terminar con el comic, como *Satanás*. Todos estos asuntos llevan al receptor a que quiera leer el libro, se entusiasme por ver cómo esa narrativa puede ser plasmada en la película y de ahí quiera maravillarse con lo escogido para estar en el comic, utilizando mecanismos contemporáneos como, por ejemplo, las redes sociales para estar enterado de qué es lo nuevo que hay en el mercado y cómo puede acceder a él.

También puede pasar que la historia no sea la misma en cada uno de los medios, pueden por medio de alteraciones en algunos de ellos, lo que hace que el receptor quiera acceder al medio narrativo que le falta para comprender en su totalidad la obra, o sea, la película está contada de una forma y hay un final, y el receptor va a la obra escrita para entender y dimensionar por qué la

película termina de esa forma, y luego descubrir que en el comic hay recortes, o profundizaciones en temas que en los otros medios se pueden pasar por alto.

Ya también se ha hablado de que es indispensable tener en cuenta que la narrativa transmedial no se limita, entorpece, anula o excluye en ninguno de sus medios, porque lo que se busca precisamente es crear nuevas posibilidades y no que estas escaseen, todo apuntando a que el receptor comprenda en una forma más global el sentido y esencia de la obra.

Es pertinente recalcar de nuevo que los jóvenes están llegando más a la novela transmedial porque es claro que les atrae más lo visual que los jóvenes de hace 20 o 30 años. Estos aceptan la incursión de la novela escrita en otros medios, es decir, acceden más fácil a ella si saben que esta también tiene versión en comic, videojuego o en película, así la idea se vuelve más llamativa y se crean nuevos lectores.

Lo que hace transmedial a una obra narrativa es la gama de posibilidades comunicativas que tiene para ser trabajada y la relación estrecha que tienen los medios entre sí, o sea, que un medio no opaque al otro y lo vuelva innecesario. Al contrario, lo transmedial invita a recorrer un nuevo camino narrativo que dé más amplitud a la obra y la vuelva más interesante y que con eso se complementen e intensifiquen su calidad para ser disfrutada por el receptor.

La narrativa transmedial no puede ser jamás una muestra del fin de lo narrativo en cuanto a los textos escritos. No puede concebirse la lectura y a la escritura sin la presencia de los libros físicos, pues son estos los que por miles de años han permitido que el acto comunicativo sobreviva en el tiempo y el espacio, y ahora dan la oportunidad a que los autores exploren historias que les interesan y que consideran que pueden también interesar a otros. Todo esto indica que están creando historias que luego pueden ser tenidas en cuenta para deambular por otros medios, es decir, los autores de ahora está permitiendo y dando la oportunidad a que sus obras escritas se integran a lo transmedial y así abarcar diferentes tipos de públicos a los convencionalmente impactados.

Fácilmente los receptores pueden conocer hoy una obra si ven la película, pero leer el libro puede ampliar la experiencia, y si quieren ver una opción diferente o una postura narrativa distinta, pueden acceder a un comic, o un videojuego o cualquier otro medio con otra idea para recrear la misma historia. Así que la narrativa transmedial no acorta y difumina obras, sino que expande el

universo narrativo y le asigna una visión más global y formativa a la narrativa, la cual puede ser disfrutada o padecida por niños, jóvenes y adultos.

Otra oportunidad que ofrece la narrativa transmedial es que los diferentes autores de obras pueden observar las propuestas de otros y eso ayuda a que entre ellos se creen nuevos procesos narrativos, es decir, el creador de un libro puede compartirlo con otro autor que quiera llevar esa historia a un videojuego. Luego eso puede ser visto por otro artista que quiera llevarlo a la pantalla grande, de ahí, otro se puede motivar a realizar una serie para televisión y por qué no, otro personaje pueda decidir llevar toda la trama a una historieta o comic, es decir, la narrativa transmedial es un universo de opciones por los cuales optar a la hora de volver más rica en esencia a la narrativa. Que no se quede corto el universo de lo literario, sino que trascienda fronteras como la mente misma del ser human

6.1 Dispositivos de la obra

6.1.1 Satanás, el libro.

- ***De lo que trata***

Este libro, publicado en el año 2002, trata de las historias de cuatro personajes que viven en una ciudad fría de Colombia. Bogotá es el escenario de cada situación narrada en esta obra. Una ciudad que el mismo autor ha considerado como gran epicentro de investigación para sus textos porque es allí donde nace su inspiración y no en otros territorios que no conoce tanto y que además no le interesan igual que su ciudad natal. Es Bogotá un espacio gris y también oscuro, con gente parca, donde se desarrollan cuatro vivencias que bien parecieran no tener nada que ver entre sí, pero que al final tienen la misma línea de personalidad en sus protagonistas: un yo, y un otro yo, aparte de un final que no cualquiera esperaría, infundado por las decisiones de cada uno, y no por obligación, ya que sus oficios bien podían seguir sin cambiar, pero por los deseos de otras cosas para sus vidas entran en caminos escabrosos donde su otro yo es el protagonista y los lleva a la perdición. El Mr. Hyde de cada uno los apabulló.

Los cuatro personajes principales de la novela de Mario Mendoza, pasan por situaciones que el lector pensaría que no suceden nunca, pero que según el autor son más comunes de lo que se cree. Viajar a la profundidad de Bogotá y ver que no es la maravilla que las personas de otras

ciudades piensan es una apuesta por mostrar la realidad de lo que es Colombia y sobre todo la ciudad capital de la nación y que se supone que da muchas oportunidades a los propios y a los que llegan.

Recorrer las calles de Bogotá, ir a las localidades populares, conocer a los ciudadanos de a pie, comer en el estrato uno, vivir al día, sentir la noche, mojarse con la lluvia, encender el cigarro con un fosforo, etc. Son asuntos cotidianos que no se asocian mucho con esa ciudad y *Satanás* las muestra, las pone en escena con los sucesos de cuatro personas que están rodeadas de otras tantas que experimentan la misma realidad o una más dura. Un pintor, una vendedora, un sacerdote y un exmilitar muestran la cara cruel de Bogotá y la empañan aún más con sangre.

***María**, vendedora de bebidas calientes.* Es una mujer muy bella que se gana la vida en la plaza de mercado vendiendo sus productos, viviendo con el diario y con la paciencia en el límite por tener que aguantar diariamente a personas con múltiples maneras de ser y que poco a poco van golpeando su existir hasta hacer que desee salir de allí y acepte la invitación de dos amigos para convertirse en una ladrona experta en asaltar a personas adineradas y con eso cambiar de vida y por fin tener lo que desee, cuando lo desee y de la forma en que lo desee.

No todo es perfecto. María ha hecho las cosas como sus amigos le han dicho y han repartido ganancias como habían quedado, pero algo se sale de control y María paga las consecuencias. Su inocencia ha sido arrebatada en una forma vil y cobarde y ella, presa del dolor y el odio decide tomar venganza con sus propias manos y acaba con la vida de sus agresores.

***Padre Ernesto**, sacerdote en pecado.* Es un hombre entregado a su profesión, pero con un secreto que podría escandalizar a toda la ciudad, su lujuria lo atormenta y lo persigue, haciendo que diariamente se dé golpes de pecho y se arrepienta por cada encuentro sexual con su ayudante. Luego le pide a ella no volverlo a hacer, pero días después las ganas vuelven, pues ella es hermosa y él no se puede contener. Su credo no es tan fuerte como para menguar el deseo tan grande que siente por esa mujer y que quiere calmar teniéndola en sus brazos hasta saciar el hambre de sexo que lo vuelve loco, mientras que los feligreses lo buscan para encomendarle situaciones que consideran propias de un clérigo tan ejemplar, entre ellas, un caso de posesión en el sector colonial de la ciudad, La Candelaria.

Ernesto renuncia a la sotana y se queda con su amiga, le promete hacerla feliz siempre y no dejarla nunca, sin saber que ninguna de estas cosas depende de él sino del destino que todos los

días muestra para qué está cada uno en la tierra. El sacerdote será la muestra perfecta del que peca y reza… jamás empata.

Andrés, *el pintor.* Es un hombre sensible y quien busca dedicarse al arte en forma definitiva, sin importar lo que tenga que dejar. Ve en las pinturas su única razón de vivir y lo único que quiere hacer el resto de su vida, aceptando las consecuencias que eso tenga, por ejemplo, renunciar al amor.

Con sus obras, se da cuenta que está rodeado de algo misterioso. Sus pinturas son premonitorias y eso es algo que conmueve al pintor, pero también lo asusta, lo que pinta se cumple, en quien sea y en lo que sea. Al final, el remordimiento por un amor perdido y estropeado por su culpa y que además ha sido contaminado por el error, lo lleva a tomar una gran decisión que acabará con lo que pintó para su vida.

Campo Elías, *héroe de guerra y misógino.* Hombre obsesionado con el orden, la limpieza y la pulcritud.

Odia a su madre porque fuma, porque grita y porque habla mucho, no la soporta, le produce asco y miedo, así como tampoco soporta a varios de sus vecinos con quienes jamás quisiera hablar nunca. Odia a las mujeres, no concibe estar con ellas ni siquiera en un acto sexual, le da terror sentirse sucio, con fluidos encima y con contacto frecuente.

Estuvo en Vietnam dos veces (la segunda como elección propia, cosa que no era común) y de regreso en Colombia oficia como profesor particular de inglés y estudiante de letras en la universidad. Su tesis de grado habla de la dualidad que hay entre el bien y el mal en *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde,* de Robert Louis Stevenson, lo que llevará a Campo Elías a convertirse en un soberbio asesino que comete cada delito en una forma profesional y descarada. Su Yo malvado ha despertado de la forma más inhumana y así como quien va trazando su propio destino, acaba con la vida de aproximadamente 29 personas en el trayecto a un lugar exclusivo de Bogotá y allí mismo. Pozzetto es el escenario donde mueren varias personas, entre ellas, unas que jamás podrán volver a beber algo caliente, disfrutar del arte plástico y visual, celebrar la comunión y mucho menos aspirar a enlistarse en cualquier tipo de guerra.

6.1.2 Satanás, la película.

- ***De lo que muestra***

Andy Baiz es el director de la versión cinematográfica de *Satanás.* Esta película obtuvo galardones por Mejor actor y Mejor Película en el Festival International Des Espoirs Du Cinéma en Francia. En ella, Damián Alcázar fue el protagonista de la cinta que fue estrenada en 2007, donde se narran sucesos ocurridos en Bogotá el 4 de diciembre de 1986 en un restaurante llamado Pozzetto, donde Campo Elías Delgado asesinó a varias personas que estaban allí comiendo luego de haber acribillado a otras personas en el trayecto al lugar, entre ellas su madre.

La película comienza cuando Alicia se confiesa ante el padre Ernesto en el barrio La Candelaria. Lo hace porque está en una pobreza terrible y no tiene nada de comer para darle a sus hijos y los quiere asesinar para que no sufran. Después el padre va por comida para darle y cuando regresa ve que un montón de gente está rodeando a la mujer quien ya ha asesinado a sus hijos y derramado su sangre sobre una escultura del templo.

La escena cambia y la película muestra a una jovencita llamada Paola en una plaza de mercado vendiendo café y aromática. Allí no se siente bien y quiere otra cosa para su vida, pero tiene que aguantar porque no hay nada más para hacer. Los hombres la persiguen y le proponen cosas que a ella la ofenden, pero si quiere tener algo para comer debe seguir de largo.

Un día dos amigos le proponen cambiar de vida, la vestirán con ropa bonita y cara y la llevarán a vivir a un buen apartamento, sumando a eso un buen salario por cada trabajo que ella haga. La invitan entonces a ser una mujer que drogue a hombres con buenos puestos ejecutivos para que dichos amigos lo aborden después y lo asalten.

El tercer y último personaje principal es Eliseo, un veterano de guerra quien estuvo dos veces en Vietnam, suceso extraño porque no muchas personas querían volver jamás a esa guerra después de haber estado ya una vez. Este hombre se desempeñaba como profesor particular de inglés y vivía con su madre, una señora ya entrada en años que fumaba mucho y hablaba por montones, asuntos que disgustaban mucho a Eliseo y motivos por los cuales peleaban bastante.

Paola, la cándida.

Pablo y Alberto la convencieron de aceptar el nuevo trabajo y Paola emprende la labor de seducir a hombres en las zonas exclusivas de Bogotá. Sin que las victimas lo noten, ella pone en sus tragos un poco de escopolamina y cuando están mareados, sus amigos se los llevan a cajeros electrónicos para dejar con las tarjetas de crédito y débito de los incautos sus cuentas sin saldo.

Una noche Paola sale de uno de sus golpes y quiere abordar un taxi para regresar a su apartamento. De repente, del taxi salen dos hombres que se la llevan para un lugar alejado y solitario y la violan de la forma más cruel. Después Paola se venga de ellos cuando hace que sus dos amigos contraten a dos sicarios para que maten a los violadores. Esta dice a sus amigos que no quiere trabajar más en eso, se va del apartamento y consigue empleo en un restaurante.

Ernesto, el enamorado.

Luego de que Alicia asesina a sus hijos para que no padezcan hambre, el padre Ernesto la quiere ayudar, pero esta se encuentra en la cárcel. De visita en visita, Alicia se enamora del sacerdote mientras que este la rechaza porque ama a otra. Irene es el amor de su vida y además la desea con lujuria y por ella va a dejar su vocación de clérigo para formar una familia.

En una ocasión, Eliseo va al templo del padre Ernesto, el sacerdote lo saluda, hablan un rato sobre la vida de Eliseo y el clérigo quiere ser su amigo para ayudarlo y lo invita a volver al templo. Cuando salen del lugar, Eliseo manifiesta que siente asco por los indigentes y personas que viven en la calle, mientras que Ernesto comenta que no debe ser así porque esas personas, en su mayoría, no tienen la culpa de su condición. Escenas después se ve al sacerdote atacando a golpes a un indigente que insistentemente le pide ayuda. El sacerdote renuncia a la iglesia y decide casarse con Irene, quien acepta gustosa porque también lo ama.

Eliseo, Mr. Hyde en potencia.

Un hombre que pasa de los 40 años y que estuvo en la guerra de Vietnam, se dedica a dar clases de inglés en forma particular y a estudiar en la universidad. Con el pasar de los días siente que su vida no le agrada, que todo le molesta y que no tolera a las personas, menos cuando se le acercan con el único fin de pedirle algo, así como lo hace una vecina que lo aborda para que colabore en una colecta para ayudar a los desplazados por la violencia. Eliseo se niega argumentando que él no tiene la culpa de eso y que no le da la gana de ayudar a las personas porque

ellas mismas deben salir de sus problemas. El rumor de que Eliseo no colabora en esas causas se expande por el vecindario y por eso las personas le reprochan su "mal actuar" asunto que le molesta aún más al hombre solitario.

El veterano de guerra una vez va a un prostíbulo para tener sexo con una mujer, pero no fue capaz de hacerlo porque el sitio no estaba bien en higiene, asunto que enerva a Eliseo y por eso se va de ahí. Roba a su madre una cantidad de dinero para comprar un regalo para su alumna de inglés preferida a quien también ama. La alumna lo invita a su fiesta de cumpleaños y este va. Allí, la alumna le presenta su novio a Eliseo y este último se va decepcionado y con más odio por la vida.

Eliseo se encierra en su habitación muchos días y lee *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde,* de Robert Louis Stevenson. Esta obra es la base para realizar su tesis de grado en la universidad. Su madre se preocupa mucho porque el hombre no sale y no come, pero Eliseo no quiere salir a la calle, no desea tener contacto con nadie, cada día odia más su vida y al mundo, siente que no puede más, que su demonio interior se apodera de él y que pronto saldrá con fortaleza a adueñarse de su universo vital, ayudado de armas y balas para poner en orden todo, así como lo hacía en la guerra.

Pozzetto, el escenario donde actúa Satanás.

En una noche cualquiera, Ernesto y su novia quieren celebrar el compromiso que tienen ahora, para eso irán a un restaurante muy bueno donde trabaja Paola, después de dejar los asaltos a importantes ejecutivos. Pozzetto es ese restaurante al que también va Eliseo, quien ya tiene todo listo para dejar salir a su Mr. Hyde y acabar con todo.

Eliseo va al banco a cerrar su cuenta y pide hasta el último centavo, ya que no puede quedar allí ni una milésima de su dinero porque no piensa dejarle nada al banco y que le roben. Va a donde Natalia, su querida alumna y la mata junto con su madre. Roba un vestido fino del padre de la niña quien ya había muerto hace tiempo y regresa a su casa. Allí mata a su anciana madre, la incinera junto con el apartamento y luego va a matar a la vecina que pedía dinero para los desplazados, igualmente ocurre con otros tantos vecinos que casi sin mediar palabra los ultima con una bala.

Eliseo va a Pozzetto donde pide pasta, vino y vodka con jugo de naranja. Eso es lo que más le gusta y a placer lo consume. Después cancela la cuenta y se dirige al baño a armar su revolver con las balas y sale a asesinar a todo el que se le atraviese, entre ellos, Ernesto y su novia. La última

bala es para Paola y después llega la policía y así termina también la vida de Eliseo, quien seguramente hizo todo eso después de haber devorado una y otra vez la novela de Stevenson.

En la película no se cuenta la historia de Andrés, el pintor. El director ha decidido dejar de lado los sucesos del libro donde un artista hacía profecías a través de sus pintoras. También ha cambiado los nombres del libro de María, que en la película se llama Paola, y de Campo Elías, que en la película se llama Eliseo. El nombre del sacerdote es el mismo en ambas presentaciones de la obra, es decir, Ernesto.

6.1.3 Satanás, la novela gráfica.

En 2018, Mario Mendoza decide unirse a Keco Olano para crear la novela gráfica de *Satanás*. El escritor crea el guion para esta nueva forma de contar su novela más famosa, mientras que Olano fue el que plasmó todas las ideas de ilustración en la obra donde se narran los acontecimientos de La Masacre de Pozzetto, como se conoce coloquialmente en Colombia a los hechos ocurridos en 1986 por obra de Campo Elías Delgado quien fue inducido por la novela de Stevenson *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* que leía con mucha dedicación.

La novela gráfica muestra en cada una de sus imágenes un panorama oscuro, no abunda mucho el color precisamente para dar la impresión de lo tenebroso de las historias, De hecho, en la historia de Campo Elías delgado, la novela gráfica no tiene colores vivos, toda es contada en escala de grises, mientras que las otras tres si gozan de un poco más de colorido visual, pero no en gran relevancia.

En esta novela se cuentan los acontecimientos más importantes de los cuatro personajes a través de diálogos cortos que Mendoza crea con la intención de no dejar escapar detalles importantes, que la esencia de la obra no se pierda y que no queden vacíos. Todo esto es complementado con unas escenas gráficas que Olano produce para generar un gran impacto en los receptores, para que estos se concentren en ambos campos con el mismo interés, es decir, no puede ser solo protagonista el guion, sino que los gráficos deben tener gran relevancia para que la obra en sí tenga buena calidad y los receptores vean una obra completa, que dialogue con el libro y la película.

Con esto, Mendoza pretende adentrarse a un mundo que para él era desconocido, pero que ahora ve que precisamente eso es lo que está pidiendo la contemporaneidad: producir novelas gráficas para que los receptores conozcan nuevas formas de narrativa. Espera empezar a sacar obras que marquen una continuidad en el tiempo y que una lleve a la otra. Para dentro de poco, el autor introducirá en el mercado una serie de novelas gráficas contando la historia de María Magdalena, Jesús y los apóstoles.

7 Conclusiones

Teniendo en cuenta que la narrativa transmedial tiene como enfoque que se cuente a través de diferentes medios, canales y plataformas de comunicación y que esto a su vez forma diferentes tipos de comunidades receptoras que participan en los procesos de producción de las obras en las distintas versiones, tema de investigación de este trabajo, es conveniente revisar cómo se da lo transmedial en S*atanás* desde sus causas y efectos. Para lograr esto se revisará a Jenkins, quien ofrece una serie de principios para que una narrativa sea transmedial, por lo cual, podrá evidenciarse dónde ocurren estos en la novela de Mendoza.

Para que una narrativa sea transmedial hay que tener en cuenta que los receptores que acceden a ella deben conocer cada uno de los medios donde esa obra que les interesa está circulando. Es decir, si les gusta un libro y saben que también hay videojuego, película, serie, comic, historieta, cortometraje, etc. hace parte de lo transmedial que esos receptores vayan a cada uno de esos medios y exploren las diferentes adaptaciones y así ellos mismos creen lo global de dicha obra, que pidan construir nuevas cosas, segundas, terceras, cuartas y demás partes, además de colaboraciones entre producciones.

Jenkins habla de estos principios como unos mecanismos que se evidencian en las diferentes narrativas para hacer que estas vayan a los medios y canales de difusión comunicativa y que en cada uno de ellos el receptor tenga una experiencia distinta y se entretenga de manera diferencial, resaltando que cada medio donde está la narrativa tratada hace un aporte que difiere de los aportes de los demás medios, haciendo así más rica la experiencia narrativa, porque no tiene sentido ver y vivir lo mismo en cada adaptación, porque de ser así, solo valdría la pena que existiera uno.

Satanás, de Mario Mendoza cumple con los principios de lo transmedial en la narrativa, ya que en el área de la *expansión* se han encontrado a muchos receptores de la obra que usan diferentes canales de comunicación para compartir todo el contenido de esta, es decir, tienen cuentas en Facebook, blogs en la red, grupos cerrados y públicos de WhatsApp que usan diariamente para mantener a otros receptores enganchados con no solamente lo que se narra en *Satanás* sino en las diferentes creaciones que tiene el autor. Aparte de eso, se evidencia que hay *profundidad* ya que se han creado encuentros, grupos de estudio, clubes de lectura para entrar en un plano más íntimo con relación a las narraciones de las obras que ha creado el autor en el

transcurso de su vida artística, todo eso proveniente del boom que ha creado la novela más famosa del escritor.

Ahora bien, todo lo que se ha formado tras la novela en mención ha permitido que se creen espacios donde constantemente participan personas interesadas en dicho material. La *continuidad* de cada uno de ellos hace que la obra permanezca en el tiempo y en el espacio en una especie de universo creado para que esas personas que han elegido a *Satanás* y a las demás obras de ese autor como una línea literaria a seguir, disfruten de un espacio que entienden y que trabajan diariamente para que no desaparezca porque lo han acogido como un estilo de vida donde también pueden conocer otros escritores debido a las constantes menciones que hace Mendoza sobre ellos. Todo esto hace que en las obras haya también una *multiplicidad* porque se puede jugar con peticiones por parte de los receptores para que haya una incursión de personajes que el autor usa en una obra y que aparezca en otra de él mismo o de otro autor, con sus características originales o con otras que hagan al personaje más diverso. Con esto se ve que la *inmersión* de los receptores siempre será importante porque son los que tienen la oportunidad de ver otras cosas que los escritores tal vez no y así se dé la oportunidad a que, atendiendo esas ideas de esos receptores, los diferentes tipos de escritores inviten a ese personaje o a otros a transitar también en sus líneas y así se le dé más vida a la narrativa. De igual manera puede pasar también con el receptor, quien a través de la *extracción* de cosas que le gusten de la obra en general, los adquiera para su vida y formen de ahí en adelante parte de su estilo vital, reaccione ante las propuestas que el autor mediante su escritura propone y las pase por su cuerpo hasta volverlas suyas definitivamente, lo que genera así una propia *construcción del mundo* en propiedad.

Por otra parte, la *serialidad* en *Satanás* se denota primero con la entrega del libro publicado en 2002. Allí, en una forma detallada, el autor narra la historia de cuatro personajes que pasan por situaciones diversas pero creíbles, haciendo que el lector se enganche y descubra que no es tanto ficción sino adaptaciones y recreaciones de la vida real, sucesos que pueden ocurrir en sus casas, barrios, trabajos, etc. Luego, la siguiente entrega se da con la película, donde el director suprime a uno de los personajes y les da más fuerza a los otros tres. A dos de ellos les cambia el nombre que tienen en el libro, pero lo que les ocurre puede ser observado ya no en imágenes que se encuentran entre líneas, sino en imágenes provocadas por la combinación de la luz y el color de lo cinematográfico. Después de esto, la novela gráfica vuelve a presentar a los cuatro personajes

con lo más relevante que tiene el libro condensado todo en un guion y acompañado por una serie de imágenes que permiten ilustrar en una manera categórica lo que el autor quiere presentar, es decir, la serialidad en esta obra no se hace por entregas cada cierto tiempo y en un mismo medio, sino por diferentes medios que permitan ver la obra en distintas plataformas, cada una con su propia esencia. Eso hace que se determine como en la película, que hay personajes que son aptos para aparecer en unos medios y en otros no, es decir, no necesariamente se eliminan para siempre, sino que pueden esperar para ser tenidos en cuenta en otra entrega o en otro medio, lo que se resume como *subjetividad* en lo transmedial, donde cada personaje aporta desde su propia construcción a la obra, o simplemente pide estar en "descanso" por un tiempo que el mismo autor, receptores o la situación coyuntural lo propongan.

Mario Mendoza ha permitido que sus seguidores participen de la construcción de sus novelas, eso, según él, hace que la historia sea aún más rica y creíble porque proviene del corazón mismo de las personas, lo que quiere decir que los receptores hacen parte de la *ejecución* del material con el que se va a realizar la obra en sí. Para novelas como *Paranormal Colombia* (2014), Mendoza realizó una serie de entrevistas a personas que fue contactando por medio de un blog en el que constantemente compartía sus pensamientos. Eso hizo que tuviera un material importante para escoger y poner en su texto final, lo que lleva a pensar que cada persona escogida mediante su aporte, es un personaje en sí de la obra y que a su vez se convierte en un gran impulsador de material literario para el trasegar del autor.

De esta manera se evidencia el mundo transmedial que atraviesa a *Satanás* del escritor Mario Mendoza, donde se han revisado cada una de las situaciones que hacen que la obra haya transitado diferentes medios brindando a los receptores una serie de alternativas y posibilidades de adquirir y consumir la obra en una forma distinta y con las características propias de cada medio, cuestión que ha hecho que estos mismos receptores no se hayan quedado solo con lo que ofreció el libro publicado en el año 2002, donde a través de una narrativa convencional, el escritor planteó cuatro historias que fueron interpretadas por el público como importantes, sumando a eso el grado superlativo de atracción que tuvo la obra porque las historias son basadas en un acontecimiento que no solo golpeó a una ciudad sino a un país entero y que después del reconocimiento de personas del común, y de expertos en literatura, se lleva esa narrativa convencional llena de puntos y de comas, de páginas enteras para narrar con detalle un mismo suceso, y de capítulos extensos para contar las situaciones generales de todos los personajes a una película que, escenificada minuto a

minuto por Baiz dieciséis años después del acontecimiento real, muestra también a los receptores las diferentes maneras que tienen los creadores para contar una misma historia por diferentes tipos de medios de comunicación, y jugar con los personajes según lo que ellos consideren que es importante mostrar y qué no.

Con la novela gráfica se da la estocada más reciente a *Satanás*, reciente porque no se sabe si será la última entrega de esta obra o no, pero lo que sí es seguro es que aquí Mendoza y Olano muestran al receptor de edad más temprana lo que otros conocieron de primera mano en el libro y la película. Así los invita a observar y disfrutar de la misma obra, pero en los otros medios que aún no conocen y, por qué no, dejarse seducir por ese tipo de literatura, la que cuenta lo que pasa a los ciudadanos de a pie, lo que estos viven en el inframundo de las ciudades, lo que existe en ambientes que ellos conocen y, además, que no hace falta ir a lugares lejanos, con autores lejanos, para encontrar una buena magia en la narrativa y salir de lo convencional como el mundo de hoy.

8 Recomendaciones

Es necesario recordar que esta propuesta de investigación experimenta unos puntos donde resulta pertinente detenerse y no totalizar, es decir, se presentan unas limitaciones que no quitan mérito al proceso, sino que dan cuenta de un marco que le da una forma específica a esta construcción y no la dejan entrar en desventuras procedimentales. Dichas limitaciones obedecen a que la narrativa transmedia no tiene un fin determinado, o sea, no hay cómo decir o precisar cuándo una obra (entre esas, *Satanás*) ha alcanzado el límite de sus presentaciones, lo que hace que la misma investigación sea tan abierta como la transmedialidad. Dado lo anterior, las investigaciones que se sigan adelantando acerca de la temática de la narrativa transmedia y de *Satanás* deben apuntar a no darle fin a un tema, sino a siempre encontrar nuevas propuestas investigativas que sigan formando nuevos conocimientos y diferentes líneas de investigación sobre narrativa y narrativa transmedia.

Para terminar, se menciona que esta investigación tiene como primeros logros el haber sido escogida para participar en el Nodo Antioquia de la Red Colombiana de Semilleros de Investigación (Fundación RedCOLSI), como una investigación en curso que recibe apoyo de dicha fundación para su continuo desarrollo, y también ha sido publicada en el artículo “Impactos del Semillero Artes, Intermedialidad y Educación (AIE): Asesorando una propuesta sobre la transmedialidad en *Satanás* de Mario Mendoza” (Jaramillo, Herrera & Marín, 2020), lo que significa una gran contribución a la construcción del conocimiento y a la producción de nuevos espacios académicos y de consulta.

Referencias

Abisambra, S. (2018). *Los estudios literarios y la museología:la intermedialidad en busca del lector.* Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Ávila, H. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación.* México: Eumet.net.

Baltar, A., & Valencia, M. C. (2015). El relato de viajes como narrativa transmedia. *Icono 14, 14*(1). Obtenido de https://bit.ly/2GuON9U

Bongers, W. (2015). Figuras intermediales en Teorema. *AISTHESIS*(58).

Cappello, G. (2017). *El cine en el horizonte de la transmedia: Entre la franquicia y el dispositivo de narración:*. Obtenido de El sombrero Mecánico: https://bit.ly/3ewQFLP

Corona Rodríguez, J. M. (2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia de las narrativas. *Icono 14, 14*(1). Obtenido de https://bit.ly/32hlvmQ

Cubillo, R. (2013). La intermedialidad en el siglo XXI. Scielo. *Diálogos, 14*(2). Obtenido de https://bit.ly/3lfym0B

De Toro, A. (2007). *Figuras de la Hibridez.* Madrid: Vervuert.

Ferreiro, E. (2006). La escritura antes de la letra. *Revista de Investigación Educativa*(3). Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/2831/283121724001.pdf

García, M. D. (1999). Hermenéutica: una posibilidad de formación. *Tiempo de educar, 1*(2).

Guarinos, V. (2007). Transmedialidades: el signo. *Comunicación*(5).

Guerrero, M. (2012). La red enmarañada:Narrativa transmedia en visión femenina: El caso de infidels y Mistresses. *Signo y Pensamiento, 31*(61), 74-90.

Jaramillo, B., Herrera , C., & Marín, L. M. (2020). *impactos del semillero artes, intermedialidad y educación: Asesorando una propuesta de intermedialidad en Satanás de Mario Mendoza.* Medellin: Eidec.

Martinez, J. (2011). Métodos de investigación cualitativa. *Revista de la Corporación Internacional para el Desarrollo Educativo, 8*. Obtenido de https://www.coursehero.com/file/55519138/3-metodos-de-investigacionpdf/

Mendoza, M. (2007). *Satanás* . Bogotá: Planeta.

Molas, N., & Rodríguez, J. L. (2017). La narrativa transmedia: La carta Ancestral en educación secundaria. *Razón y Palabra, 21*(3). Obtenido de http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/1054#:~:text=La%20narr

ativa%20transmedia%20surge%20como,de%20c%C3%B3digos%20multimodales%20(alfabetizaci%C3%B3n%20digital

Montoya, D. F. (2014). *La Ficción zombi: una mirada transmedia.* Obtenido de ALAIC: https://bit.ly/2TZrEje

Montoya, D., & Arango, M. (2015). Los sistemas intertextuales transmedia como estrategia pedagógica: De The Walking Dead® a La Odisea. *Correspondencias & Análisis, 1*(5).

Montoya, D., & Londoño, J. (2015). *La transmedialidad como estrategia de comunicación en los procesos pedagógicos: una aplicación en el área del lenguaje y la literatura.* Obtenido de Academia.edu: https://www.academia.edu/16807603/La_transmedialidad_como_estrategia_de_comunicaci%C3%B3n_en_los_procesos_pedag%C3%B3gicos_una_aplicaci%C3%B3n_en_el_%C3%A1rea_del_lenguaje_y_la_literatura

Montoya, D., Vásquez, M., & Salinas, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia: exploraciones conceptuales y aproximaciones investigativas. *Co-herencia, 10*(18). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-58872013000100005

Ortega, H. (2016). Desafíos del potencial creativo de la intermedialidad. *Culturales, 14*(1). Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912016000100167

Palmer, R. (1969). *¿Qué es la hermenéutica?* Madrid : Iberica Graphic.

Pedreira, E. (2015). Comunicación transmedia y nuevas narrativas. *Comunicación y hombre*(11). Obtenido de https://comunicacionyhombre.com/article/comunicacion-transmedia-nuevas-narrativas/

Pérez, J., & Noguerol, F. (2013). *Intermewdialidad e intertextualidad.* Obtenido de Proyecto de innovación docente: Universidad de Salamanca: https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/122551/MID_12_037.pdf;jsessionid=32D989472512D093475CE68F7A1A2473?sequence=1

Pérez, S. (2016). *Muchas formas de contar una historia…La intermedialidad y la literatura para niños y jóvenes.* Obtenido de VII Jornadas de poéticas de la Literatura Argentina para Niños.: file:///C:/Users/admin/Downloads/P%C3%A9rez%202016%20(1).pdf

Rodríguez, J., López, L., & Gonzalez, L. (2015). La narrativa transmedia como experiencia de simulación de inteligencia colectiva. El caso de Atrapados. *Signo y Pensamiento, 34*(67). Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-48232015000200003

Rodriguez, R. (2013). El relato por otros medios: Un giro Transmediatico. *CIC, 19*.

Salinas Arboleda, H. (2013). *La narrativa transmedia en el caso de el man es germán: un enfoque semiótico y narratológico.* Tesis Maestria en Estudiosa Humaníticos). Universidad EAFIT, Departamento de Humanidades, Medellín.

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. *Austral Comunicación, 2*(2), 247-249.

Scolari, C. (2014). *Narrativas transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital*. Obtenido de Anuario de Cultura Digital: https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

Scolari, C., & Estables, M. (2017). El ministerio transmedia: expansiones narrativas y culturas participativas. *Palabra Clave, 20*(4).

Siciliani, J. M. (2014). Contar según Jerome Bruner. *Itinerario Educativo*(63).